

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO
PUC-SP

Jéssica Puga de Moraes

**AÇÃO POLÍTICA E JOGOS DE MULTIDÃO:
ESTRATÉGIAS DE GAME E ATIVISMO**

MESTRADO EM TECNOLOGIAS DA INTELIGÊNCIA E DESIGN DIGITAL

SÃO PAULO
2015

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO
PUC-SP

Jéssica Puga de Moraes

**AÇÃO POLÍTICA E JOGOS DE MULTIDÃO:
ESTRATÉGIAS DE GAME E ATIVISMO**

MESTRADO EM TECNOLOGIAS DA INTELIGÊNCIA E DESIGN DIGITAL

Dissertação apresentada à Banca Examinadora da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, como exigência parcial para obtenção do título de Mestre em Tecnologia da Inteligência e Design Digital - Design Digital e Inteligência Coletiva, sob a orientação do Prof. Dr. Doutor Sergio Roclaw Basbaum.

SÃO PAULO

2015

Banca Examinadora

Para todos os meus amigos,
Lilian, Fernanda e meus dois Fernandos,
os combustíveis da minha militância.

Agradecimentos

Em meio a desordenada e criativa multidão, destaco as pessoas que me ajudam a acrescentar pequenos e grandes blocos na construção do meu saber.

Meus agradecimentos sinceros aos meus pais, Lilian e Fernando, que me ensinam sobre amor e respeito;

A minha irmã, Fernanda, parceira de todas as criações;

À Amanda, que me completa e me acalma;

Aos meus “Blim-blins”, que me amparam sempre;

À Renata Gomes, que me acompanha com carinho faz tempo;

Ao amigo Diogo, companheiro de PUC;

A Sérgio Basbaum, que deu nomes e caminhos as minhas inquietações;

Ao Lumika, que além de mudar minha vida, me trouxe as pessoas mais incríveis do mundo.

Resumo

A dissertação procura examinar aspectos específicos dos videogames, no contexto de um mundo contemporâneo definido por Vilém Flusser como "mundo codificado". Em tal mundo, a convivência cada vez mais intensa entre seres humanos e "aparelhos" - que transmitem mensagens - parece programar de maneira acelerada e desordenada a realidade. Entretanto, em meio à produção massiva dos programas da indústria cultural, surgem obras independentes, idealizadas, produzidas e compartilhadas por indivíduos da multidão. "Jogos de multidão" é um termo proposto por Dyer-Witheford e Peuter para descrever games que, de alguma forma, ultrapassam sua condição de entretenimento - ou espetáculo - proporcionando aos jogadores experiências que abordam as mais diversas e complexas questões políticas e sociais.

Por meio da filosofia de Flusser, elabora-se uma retomada histórica do relacionamento dos seres humanos e seus processos culturais de comunicação, buscando contextualizar os jogos eletrônicos como mídia expressiva. Já com as reflexões de Paolo Virno quanto à sobreposição dos conceitos de trabalho, ação política e intelecto, é possível compreender o indivíduo da multidão como alguém angustiado pela sua submissão ao trabalho e carência de possibilidades expressivas. A multidão, entretanto, ainda que sujeita à soberania do capital, produz tentativas de ruptura.

Os jogos eletrônicos, por suas características e possibilidades, tornam-se ferramentas interessantes para a manifestação da energia crítica da multidão. Através da análise das obras de Dyer-Witheford e Peuter, Steven Johnson, Gonzalo Frasca e Paolo Pedercini, busca-se por tais especificidades expressivas dos games, buscando uma análise detalhada de três jogos de multidão - "How to Build a Better Mouse Trap", "Papers, Please" e "Phone Story". Tal análise permite exemplificar conceitos e propor categorias possíveis para as formas, práticas e potencialidades dos jogos de multidão.

Palavras-chave: games, multidão, movimentos sociais, cultura, política.

Abstract

The research examines specific aspects of video games in the context of a contemporary world defined by Vilém Flusser as "codified world". In such a world, the increasingly intense relationship between humans and the "apparatus" - which transmit messages - seems to program reality in an accelerated and disorganized way. However, amid the massive production of cultural industry programs, independent content arise, created generated and shared by individuals of the multitude. "Games of multitude" is a term propounded by Dyer-Witheford and Peuter to describe games that somehow, beyond its status of entertainment - or spectacle - provide the players experiences that address the most varied and complex political and social issues.

Through Flusser's philosophy a historic resumption between the human beings relationships and their cultural communication processes is drawn up, pursuing the contextualization of the video games as an expressive media. Nonetheless, with Paolo Virno's thoughts regarding the overlapping of concepts, work, political action and intellect, it is possible to understand the individual from the multitude as someone distressed by their submission to work and lack of expressive possibilities. The multitude, however, although submitted to the sovereignty of capital, attempts to break through.

Electronic games, with their features and possibilities, become interesting tools for the expression of the multitude's critical energy. Through the analysis of the works of Dyer-Witheford and Peuter, Steven Johnson, Gonzalo Frasca and Paolo Pedercini, we seek videogames' expressive specificities. A detailed analysis of three games of multitude - "How to Build a Better Mouse Trap" "Papers, Please" and "Phone Story" is pursued. Such analysis allows illustrating concepts, and propounding possible categories for forms, practices and potential of game of multitude.

Key-words: games, multitude, social movements, culture, politics.

Sumário

Introdução: pronto, jogador número 1?.....	9
1. Videogames: imagem, código e multidão	14
Imagem e texto.....	14
Instrumentos, máquinas e o aparelho videogame	20
Trabalho e multidão	24
O espetáculo e o não-programado.....	28
2. Blocos de Lego.....	31
Bloco 1 - Desafio e Aprendizagem Colateral	32
Bloco 2 – Ideologia e simulação.....	38
Bloco 3 – Racionalização e subversão.....	43
Bloco 4 – Games e multidão.....	49
3. Três jogos de multidão	52
How to build a better mouse trap.....	54
Papers, Please.....	63
Phone Story.....	67
4. Conclusão	74
5. Referências Bibliográficas	82

Lista de Figuras

Capítulo 3: Três jogos de multidão

Figura 1 – Rato operário	54
Figura 2 – Tela do jogo “How to build a better mouse trap”	55
Figura 03 - Destinos do Chefe	61
Figura 04 - Insurreição	62
Figura 05 - Tela do jogo “Papers, Please”	64
Figura 06 - Celular narrador	69
Figura 07 - Telas do jogo “Phone Story”	70
Figura 08 - Monetização do jogo “Phone Story”	72

Capítulo 4: Conclusão

Figura 09 – Conscientização social no jogo “Chroma Squad”	79
---	----

Introdução: pronto, jogador número 1?

No ano de 2045, os seres humanos, finalmente, compraram e compraram até o esgotamento dos principais recursos naturais. Metrópoles sustentam, em um planeta superpopuloso, um modo de produção em notável decadência. A mera existência humana em um mundo de escassez e guerras seria notoriamente insuportável, se não fosse pelo *Oasis*, um videogame imersivo capaz de proporcionar uma experiência interativa hiper-realista.

O excêntrico gênio James Halliday, o famoso criador do Oasis, não possuía herdeiros. Previamente à sua morte, ele habilmente escondeu entre os milhares de planetas fictícios do Oasis, um pequeno *easter egg*. O primeiro jogador a desvendar os desafios, movidos pela obsessão de Halliday pela cultura *pop* dos anos 1980, ganha o jogo. O prêmio: toda sua fortuna e o controle do produto mais rentável do mundo.

A ficção científica distópica de Ernest Cline (2012), “Jogador número 1”, acompanha a jornada de Wade, um jovem marginalizado pelo sistema que dedica todo seu tempo livre para procurar o *easter egg* de Halliday. A visão de Wade é repleta de medos e inseguranças: ele vive aprisionado em um mundo virtual, por escolha própria. Ao mesmo tempo, essa escolha é mera consequência de sua realidade. O capitalismo, também na ficção de Cline, faz vítimas na separação de classes. O mundo de fora tornou-se muito perigoso, e o Oasis é o único lugar para onde ainda pode-se *ir*.

Como todo grande herói, Wade, tem um grande inimigo: ninguém menos do que a maior corporação do mundo, a empresa de energia IOI. O protagonista compete contra a corporação, tentando proteger seu mundo virtual de cair nas garras do inimigo. O prêmio milionário e o controle do Oasis fazem a batalha ser muito mais do que “apenas um jogo”.

Cabe a Wade, com ajuda da comunidade de jogadores, decidir o futuro de seus dois mundos. Para sua sorte, o adolescente em sobrepeso não vai precisar brandir nenhuma espada. Desse herói, são esperadas competências que o façam vencer uma acirrada partida de *Joust*¹ e fechar um jogo perfeito de *Pac-man*.

No futuro distópico de Cline, o destino do mundo depende de uma partida de videogame: um tanto absurdo. Entretanto, não parece exagero dizer que tal premissa fictícia se apresente como uma alegoria interessante do modo de ser da contemporaneidade ocidental.

¹ Jogo desenvolvido pela Williams Electronics e lançado para o Atari em 1982.

Justifico: atualmente, as habilidades nas quais procuramos investir são, em sua maioria, cognitivas. Para Wade, não são necessários movimentos corporais precisos e nem um porte atlético. Ele salva o mundo entrando na *zona do jogo*².

A distopia de Cline é desenvolvida a partir da contemporaneidade. Para dar forma à ficção, o autor absorve os fatos do presente e os une a inúmeras especulações sobre um futuro assustador. A população mundial cresce de maneira exorbitante. A separação de classes marginaliza milhões de pessoas e o capitalismo, concordaria possivelmente Marx, é um aprendiz de feiticeiro, que conjura forças antes mesmo de ser capaz de controlá-las. O desenvolvimento tecnológico é uma dessas forças. A tecnologia não só transformou toda a cadeia de produção, como se tornou o esqueleto da indústria cultural. São as mídias, com sua presença soberana no cotidiano, que transmitem e transformam a cultura. Tal cultura, porém, não faz apenas referência a uma manifestação espontânea e autêntica do conjunto de indivíduos. É uma cultura programada. As imagens que nos apresentam o mundo são codificadas e intermediadas por aparelhos, e a experiência humana contemporânea se desenvolve em um terreno de fronteiras difusas: já não se pode separar realidade e o interior dos aparelhos eletrônicos, que tornam os seres humanos capazes de capturar, modificar e compartilhar a realidade. O relacionamento ser-máquina é rotina cotidiana. Vivemos acoplados a nossos celulares, computadores, televisões e videogames.

O presente trabalho busca identificar, em tal modo de vida, possibilidades criativas e transformadoras das mídias – em especial, dos jogos eletrônicos. Apesar das mídias sustentarem a soberania da indústria cultural, o rápido desenvolvimento tecnológico também contribui para o surgimento de produções independentes carregadas de energia política.

No primeiro capítulo, as reflexões do filósofo Vilém Flusser acerca das imagens técnicas e dos aparelhos nos permitem mergulhar para além da superfície da indústria cultural. A confluência de conceitos encontrados em Flusser, Huizinga e Virno nos prepara para refletir sobre o espaço dos videogames na cultura contemporânea. A relação entre *videogame, aparelho, trabalho e política*, é desenvolvida para contextualizar o principal objeto dessa pesquisa, os *jogos de multidão*. Uma retrospectiva histórica da relação dos homens com as primeiras imagens, os primeiros textos e as primeiras fotografias nos permite refletir sobre o potencial programador das imagens técnicas. Surgem, então, questionamentos sobre os

² A *zona*, também chamada de *Flow*, foi descrita por Mihály Csíkszentmihályi (1990) como um estado mental de imersão absoluta e prazerosa em determinada ação. A expressão americana “*get in the zone*” é muito utilizada por jogadores para descrever um bom desempenho no videogame.

aparelhos, já que estes os veiculam através de seus programas. A utilização das nomenclaturas *Homo faber* e *Homo Ludens*, empregadas por Flusser, nos leva a uma comparação entre *fazer* e *jogar*, contextualizando a ação lúdica nos processos políticos e no trabalho.

O esperado encontro entre a multidão e os jogos eletrônicos surge, enfim, a partir das reflexões do filósofo italiano Paolo Virno. Em tempos de crise da tripartição aristotélica da vida em *trabalho*, *ação política* e *intelecto*, nossa reflexão se volta para a multidão: os produtores e consumidores das imagens técnicas. O termo multidão é bastante pertinente à contemporaneidade. Surge nas obras de Hobbes e Espinosa, e é desenvolvido por Virno. Em tal cenário da multidão contemporânea, estamos cada vez mais acoplados a aparelhos que transformam, em tempo real, nossa cultura. Linguagem, comportamento, valores, modo de ser. Nas salas de reuniões, os termos replicados com frequência são agilidade, colaboração, adaptabilidade. Essas são algumas das competências incentivadas pelo modo de produção pós-fordista, onde os conceitos de trabalho e política se sobrepõem. O esperado do funcionário, que já não precisa fazer o trabalho repetitivo das máquinas, é a comunicação. Surge, então, o conceito de *general intellect*. O termo de Marx, desenvolvido por Virno, é descrito como a partitura do modo de ser da multidão. A multidão de Virno, que dialoga com a *sociedade do espetáculo* de Guy Debord, coloca a indústria do entretenimento no epicentro da crítica. Apesar de Virno se mostrar bastante ciente das oscilações entre os papéis de subversão e submissão da multidão, o filósofo identifica na sobreposição do trabalho e da política um certo potencial transformador na ação de seus indivíduos.

O desenvolvimento tecnológico contribui para o potencial criativo da multidão. Indivíduos produzem todo tipo de conteúdo, experimentando e aperfeiçoando as possibilidades dos meios expressivos. Apesar de não serem exatamente simples de desenvolver, os games proporcionam a criação de experiências interativas significativas. Assim, o segundo capítulo proporciona um aprofundamento, bloco por bloco, das características que podem fazer dos videogames *ferramentas táticas* da multidão.

Steven Johnson discorre sobre as transformações cognitivas que os games podem estar proporcionando aos jogadores - no que diz respeito ao seu formato interativo: a experiência criada e modulada pela mecânica do jogo. Para Johnson, o que aprendemos com os jogos deve ir além do que cabe em seu espaço temático. Ele defende, talvez com uma boa dose de romance, que a constante exposição a obras interativas complexas favorece o aperfeiçoamento de diversas funções cognitivas. Da obra de Johnson, nos interessa uma fração sobre o que o

autor chama de *aprendizagem colateral*. Tal teoria propõe que sempre que somos expostos a uma informação principal, também processamos outras informações paralelas, tangenciais.

Gonzalo Frasca defende a potência crítica dos videogames através do uso consciente de suas possibilidades de simulação. Frasca aborda a ideologia na simulação ao apresentar o conceito de *designer-legislador*. Na visão do pesquisador, ao criador de simulações pertence uma certa carga de responsabilidade social. Através de uma associação entre o Teatro do Oprimido, de Augusto Boal, e os jogos eletrônicos, o pesquisador nos faz refletir sobre os games como espaço seguro de encenação, onde, com a intenção explícita do desenvolvedor, seria possível gerar transformações e aprendizado por experiência.

Já Paolo Pedercini apresenta sua visão dos videogames como a *estética da racionalização*. Para o designer de jogos italiano, o capitalismo alimenta a sociedade com a necessidade constante da racionalização. Por conta de suas próprias características únicas, os games reforçam tal conceito, e conseqüentemente, a soberania do modo de produção. Pedercini procura alternativas para que eles possam se desprender de suas funções de *games de império*.

Para caracterizar os jogos eletrônicos que carregam potencial de exceder suas manifestações de *império*³, Dyer-Witheford e Peuter propõem o termo *jogos de multidão*⁴. O império caracteriza a força opressora do modo de produção vigente. A partir desse conceito, o terceiro capítulo apresenta a análise de três exemplares de jogos de multidão: “How to build a better mouse trap”, “Papers, Please!” e “Phone Story”. Através de tais análises são retomados conceitos apresentados anteriormente, exemplificando a teoria em possíveis aplicações práticas.

O funcionamento do modo de produção pós-fordista depende das características únicas, proativas e criativas da *multidão*. As novas mídias alimentam o intelecto coletivo, potencializando nos indivíduos as características políticas necessárias ao trabalho contemporâneo. O trabalhador contemporâneo é, de certa forma, um pensador. Entretanto, na maioria dos casos, um pensador conduzido pelos códigos do espetáculo. O aprendiz de feiticeiro, no entanto, não tem controle absoluto sobre seus aparelhos. O pensador direcionado, ainda assim, vê desenvolvida, de alguma forma, sua potência reflexiva. A esta altura, é importante pontuar que a reflexão proposta a seguir não pretende afirmar que os videogames, de fato, possam resolver os problemas do mundo. Entretanto, acredita-se que o

³ A utilização do termo império é consequência do embasamento da teoria nas pesquisas de Antônio Negri.

⁴ *games of multitude* em tradução livre.

estudo do contexto cultural em que os games estão inseridos, e uma análise de características específicas dessa mídia, possam contribuir para uma abordagem dos games como ferramenta potencial para transformações sociais.

1. Videogames: imagem, código e multidão

[...] mal conseguia acreditar no que via. Uma massa concentrada e pulsante de naves e avatares cobria o solo e sobrevoava o local. Parecia um festival Woodstock de outro mundo.

Ernest Cline, Jogador Número 1.

A rede mundial de computadores conecta, ao redor do mundo, inúmeras máquinas carregadas de dados e memórias. Por trás das máquinas, estão bilhões de pessoas que compartilham do espaço (ainda) público da *web*. As lojas virtuais colecionam clientes, os serviços de *streaming* entregam quantidades astronômicas de dados e as redes sociais estão abarrotadas. Nunca se produziu e compartilhou tanta informação. As pessoas por trás das máquinas erguem seus próprios filtros. Aprendem a navegar em um novo espaço e dele retiram significados. Muitas vezes se perdem. Apesar do acesso à internet não ser exatamente democrático - atualmente é regalia de menor parte da população mundial - é possível que estejamos conectados o suficiente para catalisar profundas transformações em nosso aparato cultural e, conseqüentemente, nos homens que o constituem.

O filósofo Vilém Flusser procura compreender tais transformações através da reflexão acerca da relação dos seres humanos com imagens e códigos. Já Paolo Virno desenvolve seu pensamento no campo da teoria política. Os dois autores ressaltam a importância do papel das mídias no desenvolvimento cultural e ideológico contemporâneo. O capítulo a seguir pretende desbravar os caminhos mágicos das imagens e percorrer os espaços retilíneos dos textos com a intenção de promover um encontro entre filosofia, política e o universo dos videogames.

Imagem e texto

Ao longo do tempo, o fascínio do homem em relação às imagens o levou a invenções incríveis como a fotografia, cinema, televisão e os jogos eletrônicos. Se considerarmos verdadeira a afirmação de que os homens sempre foram fascinados por imagens, de Altamira até as telas dos videogames portáteis, elas desempenham papel fundamental no curso do desenvolvimento da humanidade – sobretudo no Ocidente. Ao pensarmos em um desenvolvimento da imagem que é inaugurada nas pinturas paleolíticas, frequente o movimento renascentista e, por meio da fotografia, desemboca em uma torrente de *imagens*

técnicas para moldar nosso atual contexto estético, podemos dizer que os games fazem parte de nosso universo imagético. Quando ligamos nossos computadores para jogar, o que nossa percepção capta para proporcionar determinada experiência são imagens e sons. A imagem de um game resulta de processos técnicos. Essa é a característica que a separa do primeiro grupo de imagens estudado por Flusser. Os jogos eletrônicos, assim como a fotografia, veiculam imagens técnicas. O termo é empregado para caracterizar e desvendar as imagens que atualmente preenchem quase todo nosso espaço-tempo. As imagens que chegam pelas televisões, computadores, celulares, videogames e até geladeiras, apresentam características únicas que as diferem de qualquer tipo anteriormente produzido. A imagem técnica é produto do *código*. Por trás de sua magia representativa existe um descendente textual, linear e objetivo que a define através de um *programa*. As imagens técnicas existem em função do que Flusser chama de *aparelho*.

A complexa relação dos seres humanos com os aparelhos é de grande importância no desenvolvimento da presente pesquisa. Para desenvolvermos o conceito dos jogos de multidão, surge a necessidade de compreender o desenvolvimento da relação homem-aparelho, desde o princípio. Flusser busca no aparelho fotográfico as raízes da inauguração do relacionamento homem-imagem.

No artigo “Texto/imagem enquanto dinâmica do ocidente”, Vilém Flusser (1986, p. 66) determina quatro eventos cruciais para a história do ocidente. São eles: *as primeiras imagens, os primeiros textos, os primeiros impressos e as primeiras fotografias*. Para Flusser, os eventos são marcos definidores da construção da cultura ocidental tal como a conhecemos. As primeiras imagens inauguram a imaginação, a potência representativa externa ao corpo, onde o homem pode representar e se ver representado. Já os primeiros textos são a porta de entrada da conceituação. O surgimento da escrita permite aos homens mergulhar mais fundo na cultura. As possibilidades trazidas pela capacidade de articular conceitos ocasiona transformações radicais no modo de viver e de pensar. Por um longo período, previamente à invenção dos impressos, a conceituação e imaginação convivem em equilíbrio. Entretanto, a mecanização da cultura trazida pelos primeiros impressos pende a balança para o lado da conceituação, que aos poucos vai dominando a imaginação. Finalmente, é nas primeiras fotografias que Flusser encontra vestígios da mais recente transformação no relacionamento dos homens com a cultura: “[...] com as primeiras fotografias vai surgindo imaginação nova, com consequências ainda imprevisíveis.” (FLUSSER, 1986, p.66).

Tais eventos, marcam mudanças de períodos, organizados por ele em *pré-história*, *história* e *pós-história*. Partindo do início dos tempos, passando pelas primeiras imagens em cavernas até os primeiros textos alfabéticos na metade do segundo milênio, estende-se a pré-história. Entre os primeiros textos e as primeiras fotografias, que surgem pela metade do século XIX, configura-se o que chamamos de história, no sentido exato do termo. O que se inaugura após as primeiras fotografias é o momento que vivemos agora, que Flusser denomina pós-histórico. O período que caracteriza o agora possui inúmeras denominações teóricas. O filósofo opta aqui pelo termo *pós-histórico*, pois associa a *história* à linearidade textual. Uma vez que o texto não mais se apresenta como linguagem dominante, o tempo linear histórico já não faz mais sentido. Para ele, no tempo da soberania da imagem técnica, vivemos então, além da história. Outros termos utilizados para caracterizar o pós-histórico, com o intuito de evitar repetições, são *pós-fordismo* e *contemporaneidade*.

A linha do tempo esboçada pelo filósofo nos permite compreender o que ele toma como imagem técnica. A descoberta da representação acontece na pré-história e inaugura, de certa forma, a cultura. As possibilidades representativas partem de dentro para fora. Surgem como potência no interior do homem e vão de encontro à parede das cavernas, ao mundo. No entanto, é o caminho inverso que transforma o homem e sua cultura. A representação retorna ao homem, que se vê representado. Enxerga para além de seu corpo pela primeira vez; seus hábitos, pensamentos, possibilidades. Flusser caracteriza o ser humano como “[...] um animal que encontrou truques para armazenar informações adquiridas.” (FLUSSER, 2013, p.93). O processo de comunicação, de acordo com a visão do filósofo é artificial, ou seja, não faz parte dos processos naturais do ser humano. Não parece exagero dizer que a própria invenção da comunicação separa os homens dos outros animais. O conceito de história, por exemplo, só pode existir por conta da criação dos processos de comunicação. O truque encontrado pelos humanos, para armazenar, principalmente, compartilhar informações possibilita todo o desenvolvimento da cultura.

Algum tempo depois do surgimento das primeiras imagens, pintadas por homens em cavernas, elas são desenvolvidas, difundidas e interpretadas até inaugurarem uma certa idolatria mágica da imagem. No período da pré-história, o ato de fazer imagens estava associado a “...dar um passo para trás da circunstância, a fim de poder abarcá-la com a vista.” (FLUSSER, 1986, p.66). A distanciação entre o olhar e os elementos, proporcionada pela representação (imagem), permitia aos homens descobrir relações entre objetos para posteriormente modificá-los. A imaginação é então inaugurada, no momento em que as

primeiras imagens são produzidas. As consequências culturais da descoberta da representação e imaginação estabelecem diversos paradigmas culturais. O autor chama atenção, por exemplo, para as semelhanças entre o tempo de interpretação de uma imagem e o tempo cíclico das sociedades antigas. O ato de vislumbrar uma imagem é muitas vezes descrito como um processo circular. A vista passeia pelo plano, absorvendo as informações em eterno retorno contemplativo. Previamente à invenção da escrita, a sociedade se organizava com base no tempo cíclico, naturalmente estabelecido pela natureza por conta da alternância entre dia e noite, colheitas, etc..

Flusser acredita que o relacionamento dos seres humanos com suas formas de representação ocasiona transformações profundas no aparato cultural, que cria e transmite as gerações seguintes um certo tipo de ser humano. As primeiras imagens permitiram ao homem pré-histórico iniciar um processo representativo que possibilita um melhor entendimento da própria cultura.

[...] vai surgir zona imaginária entre o homem e sua circunstância (o “universo das imagens”), através da qual o homem vai estender sua mão para modificar os objetos. No entanto: dado o *feedback* entre gesto e consciência, tal zona imaginária vai se densificando, e vai encobrindo a circunstância ao invés de revelá-la. [...] Imagem será confundida com circunstância [...] (FLUSSER, 1986, p.66)

Conforme o imaginário se estende, o propósito das imagens se inverte. Seu uso não será mais com o intuito de manipular as circunstâncias, é a manipulação das imagens que se torna relevante, pois os homens acreditam que este gesto modificará os objetos. É neste ponto que a imaginação vira alucinação, vira idolatria. A fim de romper com o caráter mágico e alucinatório da imagem, surgem os primeiros textos.

O filósofo associa a invenção do texto a uma certa necessidade generalizada do homem pré-histórico de superar a idolatria imagética. A passagem da pré-história para a história só se faz possível com a invenção da escrita não somente por conta desta proporcionar a oportunidade de talhar em superfície uma torrente clara e linear de registro, mas também pela capacidade da escrita de suscitar uma mudança radical de paradigma. A escrita e a conceituação introduzem o conceito de linearidade, que cria raízes profundas em nossa cultura, incluindo a mudança do tempo cíclico da natureza para o tempo linear histórico. A invenção da escrita se dá em um processo onde os elementos pictóricos da

imagem (ideias), são separados do contexto geral e colocados em fila. O alinhamento dessas ideias é a escrita hieroglífica primitiva que permite que uma representação - por exemplo uma cena de colheita - seja analisada parte à parte, calculada e explicada. Desta forma, os elementos que antes eram apenas ideias se transformam em conceitos. É inaugurada a conceituação: “Trata-se de substituir a bidimensionalidade da imaginação pela unidimensionalidade do pensamento conceitual, claro, distinto e progressivo.” (FLUSSER, 1986, p.66)

O modo de pensar inaugurado pelo texto, de dividir e calcular para poder explicar, sustenta o desenvolvimento científico ocidental e possibilita, tempos depois, o desenvolvimento tecnológico. Assim como os textos rasgam as imagens para ordená-las e retirar delas sentido, a ciência recorta o mundo em sua volta e o rearranja em categorias e leis universais, divide tudo em partes pequenas para que possa ser estudado, registrado e compreendido. A evolução tecnológica só se faz possível a partir do surgimento de um novo modo de pensar imposto pelo texto e, tempos depois, é o avanço da tecnologia que faz surgir um novo tipo de paradigma.

O relacionamento dos seres humanos com as imagens e os textos se desenvolve ao longo de toda a história da organização social e cultural. Os eventos apresentados por Flusser integram sua visão sobre o desenvolvimento dos processos humanos de comunicação. É importante ressaltar que as transformações e mudanças de paradigma não acontecem do dia para a noite, são processos que se desdobram ao longo de muitos anos. Da invenção da escrita até o surgimento da imprensa, a sociedade se encontra dividida em dois grupos: os que vivem no mundo histórico e portanto possuem a capacidade de decodificar os textos - reservados ao entendimento de apenas uma pequena parcela privilegiada da população - e os iletrados, que continuam vivendo no mundo mágico das imagens, no tempo cíclico das colheitas, o tempo pré-histórico. Com a popularização dos textos através do surgimento da imprensa, o modo de pensar linear da escrita rapidamente devora a magia restante na antiga classe iletrada e atinge o seu ápice: as imagens são contidas em exposições e museus e o tom acinzentado dos impressos domina o espectro de cores da modernidade. A escrita, e consequentemente a conceituação, proporcionam um momento cultural de muitas descobertas. Quando o ser humano encontra uma maneira de representar, registrar e compartilhar hábitos, sentimentos e descobertas, um novo leque de possibilidades é estendido. A escrita, ao contrário da imagem, é racional. Na narrativa flusseriana, apesar do modo de pensar estabelecido pela escrita proporcionar incontáveis benefícios para o desenvolvimento da cultura, a humanidade dá

sinais de lidar com o equilíbrio com certa dificuldade. A magia, abstração e características sensíveis das imagens logo são colocadas em segundo plano.

Destarte vai surgir zona conceitual entre o homem e sua imaginação (o “universo dos textos”), através da qual o homem vai poder controlar sua imaginação para poder manipular racionalmente os objetos. No entanto: dado o *feedback* entre gesto e consciência, a zona conceitual vai se densificando, e as cadeias que ordenam os conceitos vão sendo projetadas sobre a própria circunstância, a qual passa a ser contável, explicável, calculável segundo as regras da escrita alfanumérica (exemplo: as ditas “leis da natureza”). Conceituação vira textolatria. (FLUSSER, 1986, p.66)

Esse é o momento que a realidade passa a ser totalmente explicável através de códigos e cálculos, transformando a conceituação novamente em idolatria, mas ao invés do culto à imagem, a cultura se perde na organização reducionista da textolatria. É nesse preciso contexto que a fotografia é inventada. É a invenção da fotografia ou, mais precisamente, o impacto que essa tecnologia implica na cultura ocidental que motiva as reflexões de Flusser acerca das imagens técnicas e do mundo codificado do período pós-histórico. As imagens técnicas fundam um novo tipo de imaginação que, segundo Flusser, exige uma mudança de atitude em relação ao mundo.

Trata-se de reversão dos vetores de significado. Os textos históricos (tanto quanto as imagens pré-históricas) são espelhos que captam os signos provindos do mundo para interpretá-los. O mundo é o seu significado. As imagens técnicas são projetores que lançam signos sobre o mundo, a fim de dar-lhe sentido. [...] Tais novas imagens significam conceitos cujo propósito é conferir significado ao mundo. Nova antropologia começa a cristalizar-se: o homem enquanto doador de sentido a si próprio e ao mundo. (FLUSSER, 1986, p.68)

Os seres humanos exercem, através das imagens técnicas, seu papel de doador de sentido do mundo, e de sua própria existência. As imagens técnicas, portanto, carregam o potencial de programar pessoas. Elas estão em todos os lugares. Estamos acostumados a elas e tornaram-se quase tão críveis quanto a própria realidade. Estamos conhecendo o mundo através de panfletos, telas e outdoors. Os aparelhos que criamos distribuem imagens técnicas adequadas ao modo de produção, que projetam seus significados na sociedade. Em seu ensaio

“Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia” (1983), Vilém Flusser discorre sobre as características e propósitos das imagens técnicas. O filósofo define imagem técnica como sendo aquela que é produzida por aparelho, e já que os aparelhos são produtos de teorias científicas - textos aplicados - as imagens técnicas apresentam-se como produtos indiretos do texto. Ao levarmos em consideração as imagens que contemplamos nas telas dos computadores a dependência da imagem em relação ao texto se mostra ainda mais direta, é código binário representado imagetivamente.

Assim como as primeiras imagens e os primeiros textos, a invenção da imagem técnica parece exercer, da mesma maneira que suas antecessoras, um papel fundamental na organização cultural e social contemporânea. Através das reflexões de Flusser podemos afirmar que os sistemas de representação, ou o que chamamos de mídias, não apenas representam uma determinada época, mas também transformam a cultura e os seres humanos. Uma análise do tipo de representação atual, das imagens técnicas e seus aparelhos e programas, pode nos proporcionar uma visão bastante acurada sobre o modo de vida contemporâneo.

Instrumentos, máquinas e o aparelho videogame

As imagens técnicas apresentam-se sempre em função de um aparelho. Uma máquina fotográfica, um computador, um videogame. Mas o que caracteriza um aparelho? De acordo com Flusser, o papel dos aparelhos na cultura pode ser maior do que parece a primeira vista, pois ele afirma que “Podem-se reconhecer os homens por suas fábricas.” (FLUSSER, 2013, p.35). Na visão do filósofo o nome científico mais acurado dado a nossa espécie está mais próximo do *Homo faber* do que *Homo sapiens sapiens*. O que diferencia o ser humano de outros animais não é o fato dele ser duas vezes mais inteligente que seus antecessores, mas sim o fato de que é um ser capaz de projetar, fabricar e utilizar *coisas*.

Os seres humanos inauguram tal relação na fabricação de instrumentos, seguidos pelas máquinas, até chegar ao aparelho. Os instrumentos surgem como extensões do corpo. A faca simula os dentes, o machado simula o punho fechado, a alavanca é extensão do braço. É somente quando o ser humano projeta e fabrica extensões de seu corpo que podemos dizer que ele está vivendo na cultura. Os instrumentos evoluem na combinação de seus elementos, novos instrumentos são criados e, do desenvolvimento das teorias científicas, surgem as máquinas. Estas, assim como os instrumentos, trabalham no lugar do ser humano. No entanto,

através da revolução industrial, invertem uma antiga constante: os instrumentos costumavam ser utilizados em função dos seres humanos e, após a revolução industrial, a constante passa a ser a máquina. Os humanos que as operam passam a ser secundários e rotativos. As máquinas desempenham uma importante função para o desenvolvimento do ser do pós-histórico. Inicialmente, temem a ameaça das máquinas, pois o conceito de trabalho está intimamente ligado à produção de algo com as próprias mãos e extensões do corpo, mas a indústria está a todo vapor e as máquinas precisam de operadores. A relação com o trabalho é ajustada para o modo de produção fordista. O trabalho é mecânico, repetitivo e muitas vezes perigoso, mas também é relativamente simples, ainda não exige dos operários a variedade de funções cognitivas que os aparelhos estão prestes a inaugurar. A máquina “[...] encontra-se lá, no meio da oficina, e, se um homem envelhece ou fica doente, o proprietário da máquina o substitui por outro.” (FLUSSER, 2013, p.38).

A aceleração do desenvolvimento tecnológico, que seguiu a revolução industrial, desloca novamente o posicionamento dos seres humanos em seu relacionamento com as coisas que produz. Aquele que cercava as máquinas volta a ser a constante, mas existe nesse ponto outra notável mudança no conceito de trabalho: estão cercados, mas pelos aparelhos do mundo pós-histórico.

Os aparelhos são produtos do pós-industrial e, apesar de também cercarem o ser humano, não devem ser confundidos com instrumentos. Instrumentos, assim como as máquinas, trabalham: “Arrancam objetos da natureza e os informam. Aparelhos não trabalham. Sua intenção não é a de ‘modificar o mundo’. Visam modificar a vida dos homens”. (FLUSSER, 1985, p.14) Apesar de não trabalharem de fato, os aparelhos não são elementos estáticos, eles se movimentam, agem, mas o trabalho do fotógrafo não pode ser comparado a um operador de máquinas do período industrial. O fotógrafo cria símbolos e os manipula e armazena. Outras profissões mais antigas já traziam tal característica. Escritoras, contadores e dançarinas também possuem *mensagens* como resultado de seu trabalho. Tais produtos não servem para consumo propriamente dito, possuem valor por conta de sua natureza informativa. Os aparelhos utilizados por escritoras, fotógrafas e designers, como a linguagem, a câmera fotográfica e os computadores possuem em comum uma característica definitiva: aparelhos são coisas munidas de *programas*.

Uma das críticas às imagens técnicas estabelecida por Flusser (1985) é de que esse tipo de imagem encontra-se atualmente no mesmo patamar de “realidade” que o próprio mundo: o observador confia nas imagens técnicas tanto quanto confia em seus próprios olhos.

A imagem técnica, mesmo sendo produto do texto, ainda exerce algum tipo de magia, mesmo que não seja idêntica àquela das primeiras pinturas em cavernas. Tal magia fascina espectadores em todos os cantos do mundo e caracteriza sua própria função. Enquanto as primeiras imagens tentavam modificar o mundo, a nova imagem serve para mudar nossos conceitos em relação a ele, e o faz não através de modelos e mitos, como fazia na pré-história, mas por meio de programas. Os programas possibilitam a nova magia da imagem. Por trás do aparelho existe uma gama de possibilidades programadas que são por demais extensas ao olhar que vê de fora da caixa-preta, porém, inevitavelmente finitas. Flusser toma como exemplo o fotógrafo, munido de aparelho-fotográfico:

Aparelho é brinquedo e não instrumento no sentido tradicional. E o homem que o manipula não é trabalhador, mas jogador: não mais *homo faber*, mas *homo ludens*. E tal homem não brinca com seu brinquedo, mas contra ele. Procura esgotar-lhe o programa. Por assim dizer: penetra no aparelho a fim de descobrir-lhe as manhas. De maneira que o “funcionário” não se encontra cercado de instrumentos (como o artesão pré-industrial), nem está submisso à máquina (como o proletariado industrial), mas encontra-se no interior do aparelho. Trata-se de função nova, na qual o homem não é constante nem variável, mas está indelevelmente amalgamado ao aparelho.” (FLUSSER, 1985, p.15)

Afinal, *aparelhos* e *programas* não são termos que cabem perfeitamente em pensamentos que vão desembocar nos jogos eletrônicos? O aparelho videogame propriamente dito, que chamamos de *console*, pode precisamente ser descrito como um aparelho que realiza um programa. O que mais sabemos sobre esse aparelho? Quando o alimentamos com energia e inserimos um programa, chamado jogo, somos contemplados com imagens e sons de última geração. Podemos intuir que na parte de dentro do aparelho existe um programa pré-estabelecido que proporciona a execução de outros programas, mas o videogame, assim como o aparelho fotográfico, mostra-se como caixa opaca. Não enxergamos o que acontece lá dentro e quase nunca nos questionamos sobre os mistérios do aparelho videogame, que se apresenta, literalmente, como uma *caixa-preta*, mas que, ao transmitir imagens, engaja jogadores em mundos programados que podem se mostrar verdadeiramente mágicos.

Da passagem de Flusser citada acima, podemos chamar atenção para dois pontos merecedores de desenvolvimento: a transformação do homem de *Homo faber* para *Homo ludens* e o fato de que esse mesmo homem encontra-se *contido* e *amalgamado* no aparelho.

Em primeiro lugar, levaremos em consideração a mudança de nomenclatura da espécie, articulada por Flusser. As duas atividades em questão, o fazer (*faber*) e o jogar (*ludens*), inevitavelmente acompanham os homens desde o início dos tempos. Parece correto dizer que em diversos momentos da leitura de Flusser pode-se captar sinais de que o filósofo possui familiaridade com a obra de Johan Huizinga. O livro de Huizinga, “Homo Ludens” (1938), é considerado uma das obras mais importantes em relação ao estudo da ludologia desde meados do século passado. Muitas das pesquisas ligadas ao universo dos jogos, e outras questões relacionadas à cultura, fazem uso de suas teorias sobre o caráter naturalmente lúdico do ser humano. Fazer e jogar, não seriam ambas as ações especificamente humanas? Segundo Flusser e Huizinga os homens já faziam coisas e jogavam mesmo antes de serem entendidos eles próprios como seres providos de cultura. Entretanto, em uma análise mais detalhada dos pensamentos dos filósofos as atividades mostram-se conceitualmente diferentes. Enquanto o *fazer*, de acordo com o pensamento de Flusser, está associado à ação no sentido de trabalho, de transformar matéria e produzir fisicamente algo, o *jogar* de Huizinga apresenta uma ação livre que não resulta em produto e possui potencial de transformar o próprio ser engajado na atividade. Tal possibilidade levantada por Huizinga, de que os jogos carregam o potencial de transformar os jogadores, pode ser facilmente associada às imagens técnicas de Flusser, que servem à função de transformar os seres humanos.

Para associar substantivos aos verbos, o jogar origina o *jogo* e o fazer, a *fábrica*. Enquanto a fábrica está associada a uma produção automatizada e mecânica de algo, os adjetivos que descrevem o jogo são mais orgânicos. Para Huizinga (2008) o jogo está associado a palavras como imaginação, harmonia e ritmo - não por coincidência, termos que são aplicados na definição de beleza. Jogo e fábrica sempre acompanharam os seres humanos. Os estudos de Huizinga associam o jogo à religião, direito, guerra e conhecimento, áreas fundamentais no desenvolvimento da cultura, que foi ela mesma inaugurada pela fabricação de instrumentos. O jogo e a fábrica podem ambos serem considerados lugares. A fábrica é o espaço onde acontece a produção material, o tempo da vida, do trabalho. O jogo é o lugar da magia, do tempo lúdico e do ócio. O espaço do jogo não necessariamente caracteriza um ambiente físico, como é o caso da quadra e do campo de futebol, mas seu lugar é bastante definido sendo que um indivíduo sabe quando se está dentro e quando se está fora do jogo “[...] isto é, lugares proibidos, isolados, fechados, sagrados, em cujo interior se respeitam determinadas regras. Todos eles são mundos temporários dentro de um mundo habitual, dedicados a prática de uma atividade especial.” (HUIZINGA, 2008, p.13). Apesar dos jogos

eletrônicos não possuem espaços reais, possibilitam a exploração de mundos virtuais de proporções enormes. Milhões de jogadores participam todos os dias de universos projetados, que, com toda certeza, não caberiam todos dentro de apenas uma Terra. A própria internet pode ser descrita como um lugar. Em consequência do acelerado crescimento populacional e da organização da vida nas grandes cidades no início do século 21, pode-se até mesmo supor que a internet é o ambiente público mais acessível ao humano urbano moderno do ocidente. Nesse lugar-não-lugar, quantidades astronômicas de informações são produzidas a cada milésimo de segundo. Pessoas convivem, jogam e trabalham. Coisas também são produzidas nesses universos virtuais, coisas imateriais.

Trabalho e multidão

É da relação do ser humano com as coisas que fabrica, que surge o conceito de trabalho. O trabalho diz respeito a uma ação realizada por um indivíduo que transforma a matéria prima e produz algo concreto. No entanto, por conta da automatização da produção agrícola e industrial, o trabalho se torna cada vez mais imaterial. As fábricas que um dia exigiram grande esforço por parte dos *Homo fabers*, hoje em dia sabem se virar sozinhas, processam a matéria prima e fazem coisas prontas para o uso. Pode ser que os seres humanos trabalhem menos, aplicando a palavra no sentido destacado por Flusser, mas eles ainda agem. Cada vez mais criam, produzem e armazenam, trabalhando com a ponta dos dedos para produzir coisas imateriais. O ser humano que trabalha dentro do aparelho, é *Homo ludens*. O jogo e o trabalho (fábrica), poderiam ser consideradas atividades totalmente independentes, até muito pouco tempo atrás. No entanto, no pós-histórico já podemos observar sinais de que se confundem. O novo conceito de trabalho que se estabelece, aquele que acontece dentro de um aparelho onde se produzem informações, tem características tanto lúdicas quanto políticas. O computador já se tornou a principal extensão de nosso corpo, já que imita, de certa forma, nossas funções neurofisiológicas. O próprio processo de interação com o aparelho é naturalmente lúdico. O usuário é desafiado pelo computador, deve decodificá-lo. Mesmo que entenda que não pode fazê-lo por completo - caixa-preta - ainda existe algo de desafiador e divertido no processo de interação com os aparelhos. Algumas características e habilidades referentes aos jogos parecem encaixar-se ao modo de vida e de trabalho do ser humano contemporâneo.

O caráter alucinatório da imagem preocupa os homens desde a época de Platão e Flusser também nos abre os olhos para os perigos da formalidade extrema do pensamento

textual. O surgimento da imagem técnica, imaginação de textos formais, poderia ser encarado como o tão aguardado balanço para a complicada questão, não fosse pela persistente opacidade do aparelho. O funcionamento eterno de certos aparelhos cria conceitos ao mesmo tempo que os explica e os consome, quebrando-os em pequenos pedaços para formar outros. Os *Homo ludens* do pós-histórico trabalham e se divertem dentro do aparelho. Os computadores e a internet criam um espaço híbrido entre trabalho e jogo e as fronteiras apresentam-se cada vez menos rígidas.

É neste ponto que as reflexões de Flusser, encontram-se com a *multidão*. Os *jogos de multidão*, descritos por Dyer-Witheford e Peuter em sua obra “Games of empire: Global capitalism and video games” (2009), apoiam-se nas teorias políticas articuladas por Hardt e Negri sobre a multidão. O conceito de multidão apresenta um indivíduo que dialoga com o ser humano de Flusser. Podemos inferir que o *Homo ludens* que manipula o aparelho (e é manipulado por ele) coincide com o ser da multidão. Ambos os conceitos reconhecem que a relação do conjunto de indivíduos com os aparelhos e programas esculpe o modo de ser contemporâneo. Para pensarmos os jogos de multidão precisamos, primeiro, conhecer a multidão. Para uma análise sobre a relação entre games e ação política, partimos de uma tentativa de melhor entendimento do conjunto de indivíduos produtores e consumidores de cultura. Apesar dos autores Dyer-Witheford e Peuter desenvolverem seus conceitos com base no trabalho de Hardt e Negri, opto pelas definições de multidão do filósofo Paolo Virno. Justifico: o autor descreve a multidão com o cuidado de não depositar nela expectativas exacerbadas.

Em sua obra “Gramática da multidão: para uma análise das formas de vida contemporâneas”, Paolo Virno (2013) procura delinear a fisionomia da multidão recorrendo a um arranjo conceitual um tanto variado: filosofia e teoria política estão entre os caminhos escolhidos por ele. O termo multidão é encontrado nas pesquisas de Hobbes e Espinosa, contrapondo-se ao mais difundido conceito de *povo*. Historicamente, o segundo conceito fez-se vencedor.

Esses dois conceitos em luta, forjados no fogo de agudos contrastes, jogaram um papel de enorme importância na definição das categorias sócio-políticas da modernidade. [...] ao descrever a forma de vida associada e o espírito público dos grandes Estados recém constituídos, já não mais se falou de multidão, senão que de povo. (VIRNO, 2013, p.9)

Falar de povo no auge do fordismo do estado moderno, parece coerente: corpos que formam uma unidade, que nunca pode ser dissociada do estado. A identidade do povo é única, assim como sua vontade. O fordismo, sistema padronizado e automatizado, beneficia-se das características unificadas do povo. Entretanto, conforme as características do pós-fordismo emergem à superfície, parecem fazer falta ao modo de produção as particularidades do indivíduo. O povo é manipulável, mas também é genérico. Não é de longe tão complexo quanto o conjunto de singularidades que compõe a multidão. E ao que parece, a estabilidade do sistema contemporâneo depende de singularidades. Na produção material, as máquinas assumiram o lugar dos corpos e o sucesso do modo de produção depende, em sua maioria, das funções cognitivas da multidão. Em tempos de crise da teoria política moderna, Paolo Virno, propõe uma revanche dos *muitos*.

A questão central da pesquisa de Virno apresenta certas semelhanças com os conceitos de fábrica e jogo. A fábrica representa o trabalho, a necessidade humana de se produzir coisas. As características dos jogos se aproximam das definições de Virno de política. O pano de fundo da multidão é a dissolução da subdivisão da experiência humana em *trabalho*, *ação* (política) e *intelecto*. A antiga tripartição aristotélica, enraizada no senso comum, entra em colapso na contemporaneidade.

O trabalho está relacionado à produção de novos objetos. Uma troca do ser humano com a natureza, onde a matéria é transformada pelos homens, com a ajuda de instrumentos e máquinas. O processo de trabalho envolve competências mecânicas, repetitivas e previsíveis. À admiradora das artes cinematográficas, não escapa a referência ao clássico de Charles Chaplin (1936). O trabalho nos “Tempos Modernos” é o apertar constante e infundável de parafusos, tão automático que faz com que os músculos continuem a executar a ação, mesmo quando se acaba o expediente. A comédia e a crítica de Chaplin residem no corpo do trabalhador-máquina. Em tempos pós-modernos, no entanto, é na abstração intelectual que se manifesta a essência do trabalho. O intelecto diz respeito a ação de “[...] índole solitária e não-aparente: a meditação do pensador escapa ao olhar dos outros; a reflexão teórica silencia o mundo das aparências.” (VIRNO, 2013, p.32). A ação política, por sua vez, contrapõe o intelecto por tratar da vivência na esfera pública. Diferencia-se do trabalho por ter como objeto a transformação de coisas abstratas, ao invés de materiais. A ação política transforma as relações sociais e “[...] tem a ver com o possível e o imprevisto; não preenche de objetos ulteriores o contexto onde opera, mas, modifica esse contexto mesmo.” (VIRNO, 2013, p.32).

A ação política descrita por Virno assume significados mais amplos do que a referência a organizações partidárias:

“Vejam: mesmo Hannah Arendt denuncia insistentemente o fim dos limites entre trabalho e política (sempre que por “política” não se entenda a vida em uma seção de partido, mas a experiência genericamente humana de começar de novo qualquer coisa, uma relação íntima com a contingência e o imprevisto, a exposição à vista dos outros). A política, segundo Arendt, passou a imitar o trabalho.” (VIRNO, 2013, p.32)

Quando Hannah Arendt discorre sobre a tripartição entre trabalho, ação (política) e intelecto, prontamente identifica a justaposição dos conceitos de trabalho e ação política. Se para Arendt é a política que passa a assumir características do trabalho, Virno formula uma hipótese simetricamente oposta. Para ele, é o trabalho que agrega características da ação política. “[...] no trabalho contemporâneo descobre-se a ‘exposição à vista dos demais’, a relação com a presença dos outros, o início de processos inéditos, a familiaridade construtiva com a contingência, o imprevisto e o possível.” (VIRNO, 2013, p.33). A participação dos trabalhadores na produção de mais-valia se dá enquanto indivíduos pensantes e falantes. As competências linguísticas e cognitivas orientam as transformações, garantem inovações e geram indivíduos com elevadas capacidades de adaptação. Com essa articulação parece correto afirmar que a multidão trabalhadora, é também, ao seu modo, uma multidão politizada.

Tendo como referência Heidegger e Aristóteles, Virno utiliza o termo “os sem casa” para descrever uma condição articuladora e persistente dos muitos. A sensação de desconforto compartilhada, que chama de *angústia*, contamina e define a multidão. Em uma comparação do *pensador* com o *estrangeiro*, o filósofo chama atenção para o caráter solitário de ambos, que aventuram-se por terras desconhecidas. Os muitos, que experimentam a angústia constante de não se sentirem em suas próprias casas, são todos pensadores-estrangeiros. “A multidão dos “sem casa” confia no intelecto, nos “lugares comuns”: a seu modo, é uma multidão de pensadores “[...] ainda que tenham somente educação elementar e não leiam um livro nem sob tortura.” (VIRNO, 2013, p.23).

A multidão necessita, então, de artifícios gerais que a orientem no mundo. A bússola, o termômetro, ou como prefere Virno, a *partitura* da multidão é o *intelecto geral*. O terceiro

elemento da tríade, que antes dava forma apenas a características internas e individuais, agora diz respeito ao coletivo. O intelecto é, atualmente, a máquina geradora de renda, a força motriz da produção de riqueza.

A escolha do termo partitura para designar o papel do intelecto geral na formação da multidão vem da afirmação de que o trabalho politizado é realizado pelo indivíduo *virtuoso*. O virtuosismo do trabalho faz referência a uma nova organização de produção que se assemelha à dos artistas. Os articuladores de obras imediatas, como a musicista em seu recital, necessitam de público. A atividade do virtuoso depende exclusivamente da existência de um outro. Tal atividade não é feita para perdurar: existe em função de si mesma no tempo exato que dura sua execução. O discurso do bom orador, a apresentação da dançarina, a performance da artista circense. Todos esses podem ser considerados exemplos de ações virtuosas. O termo faz referência não somente à natureza de determinada ação, mas também à sua qualidade. Usualmente, o virtuosismo envolve uma aura de maestria e competência. No virtuoso, no entanto, independentemente de suas questões qualitativas, reside sempre a potência: a possibilidade de executar, a um público, determinada ação. Toda ação política é virtuosa, e todo virtuosismo é intrinsecamente político. Ação política e ação virtuosa compartilham o fim em si mesmo, a falta de um produto material e a condição de existência perante a experiência pública. “No pós-fordismo, aquele que produz mais-valia, comporta-se – desde um ponto de vista estrutural, certamente – como um pianista, bailarino e etc. e, *portanto* como um homem político.” (VIRNO, 2013, p.36). O autor associa a política ao trabalho dos artistas, produtores de obras e de cultura. Tal afirmação deverá permear o desenvolvimento do conceito dos jogos de multidão, que nada mais são do que obras artísticas carregadas de ação política.

O espetáculo e o não-programado

Considerando o virtuosismo como potência, todos os indivíduos são, a princípio, virtuosos. Especialmente no que diz respeito à realização de suas possibilidades comunicativas. A linguagem não possui obra e depende do outro. O ser falante carrega consigo todas as possibilidades da língua. Através da execução da fala recorre à categoria de palavras para realizar sua obra imediata. É na potencialidade da língua e na capacidade de comunicação que reside o virtuosismo da multidão.

“Basta dizer, por ora, que a produção contemporânea torna-se “virtuosística” (e portanto, política) porque inclui em si a experiência linguística como tal. Se isto é assim, a matriz do pós-fordismo se encontrará no setor industrial em que exista “produção de comunicação por meio de comunicação”. Portanto, na indústria cultural. (VIRNO, 2013, p.38)

Neste ponto, chegamos a mais um conceito importante no desenvolvimento desta pesquisa. Os jogos eletrônicos, em sua grande maioria, existem dentro dos limites da indústria cultural. Na contemporaneidade, a indústria cultural assume competências que vão além das percorridas pela perspectiva fordista da escola de Frankfurt. Não somente caracteriza uma indústria específica que produz cultura, mas também diz respeito a “indústria das indústrias”, afinal, é responsável pela criação, atualização e disseminação do intelecto, a partitura da multidão. Todas as outras indústrias espelham seu funcionamento nas diretrizes da indústria cultural.

Guy Debord (2003), com sua *sociedade do espetáculo*, já descrevia de maneira interessante uma “indústria de almas”. O espetáculo é caracterizado por Debord como um modelo de vida. A força criadora e motriz que sustenta o modo de produção vigente. O espetáculo apresenta-se através da produção cultural, reproduzindo-se e aperfeiçoando-se em imagens, sons, palavras, design. O espetáculo está amalgamado na sociedade de tal forma que não apenas integra a mesma, mas também se apresenta como a própria sociedade.

Não se pode contrapor abstratamente o espetáculo à atividade social efetiva; este desdobramento está ele próprio desdobrado. O espetáculo que inverte o real é produzido de forma que a realidade objetiva está presente nos dois lados. O alvo é passar para o lado oposto: a realidade surge no espetáculo, e o espetáculo no real. Esta alienação recíproca é a essência e o sustento da sociedade existente. (DEBORD, 2003, p.16)

O texto de Debord revela um espetáculo massivo, apressado e faminto, que devora aos poucos a espontaneidade artística e comunicativa. O retrato da indústria cultural é quase sempre pintado por seus pensadores em tons sombrios. Se a reprodutibilidade técnica de imagens, como a fotografia e o cinema, já afligia tais teóricos, o que se dá após a invenção do computador e da internet é assustador o suficiente para lhe tirar boas horas de sono. A

facilidade de criação e manipulação de imagens, o excesso de informação, a aparente perda de interesse na leitura, o aumento de horas passadas imersos no espetáculo: a soberania do espetáculo dá sinais de estar ficando cada vez mais forte.

Partindo das reflexões de Flusser procuramos compreender as conexões entre os processos de comunicação - imagens, textos e códigos - com as transformações culturais dos seres humanos. As imagens técnicas, originadas por programas e códigos, colocam o ser humano no papel de doador de significado de sua própria existência. Em harmonia com a visão de Flusser, Paolo Virno nos aponta para o modo como o desenvolvimento da tecnologia transforma a relação dos seres humanos com o trabalho, a ação política e o intelecto. O modo de vida do pós-histórico, analisado por Flusser, também interessa a Virno, que destaca tanto a potência criativa e transformadora da multidão, como a impressionante capacidade do modo de produção de se apropriar de manifestações culturais espontâneas e revertê-las em lucro. Para Virno, a indústria cultural representa a “indústria das indústrias”, ditando todo o funcionamento do capitalismo. Flusser e Virno concordam no papel definidor das mídias na formação cultural, social e política do ser humano contemporâneo. O virtuosismo do trabalho e da ação política definem o indivíduo da multidão como um ser que vive sufocado por novas informações - angustiado e confuso, com certeza - mas também carregado de ação. A multidão de Virno, entretanto, é a dona de uma desordenada, porém existente, energia política. Nesse contexto, que também pode ser interpretado nos termos do *espetáculo* de Debbord, as mídias são ferramentas que ao mesmo tempo articulam a força do espetáculo e possibilitam a expressão autêntica da multidão. Os jogos eletrônicos integram esse kit de ferramentas, mesmo que, por conta de algumas de suas características singulares, sejam produtos complexos de se produzir. Algumas das características dos games, como por exemplo a simulação, criam experiências únicas. Antes de partirmos rumo a uma análise mais detalhada dos jogos de multidão, devemos tomar um tempo para entender as características que fazem dos videogames a ferramenta de escolha para a ação política de certos indivíduos da multidão.

2. Blocos de Lego

- Que bom ver que ainda consegues brincar como uma criança!
- Bah! Eu estou a trabalhar em investigações filosóficas complexas.

Jostein Gaarder, O Mundo de Sofia

Porque o “Lego” é o brinquedo mais genial do mundo? Esta é uma das perguntas filosóficas que faz o professor por correspondência à curiosa Sofia. A adolescente, a princípio, reluta. Ela não tem nem certeza se o lego é de fato o brinquedo mais genial de todos, quem dirá o seu porquê. A personagem opta por uma abordagem construtivista, vai buscar a resposta em meio a suas peças, a muito esquecidas no armário. Já nos primeiros minutos da experiência, enquanto maneja os blocos resistentes - nenhuma peça jamais ao menos se partiu - Sofia percebe que já concorda com o professor. Com os blocos encaixáveis de diferentes tamanhos e cores, ela pode construir o que sua imaginação desejar. Quando se cansar de uma estrutura, pode rapidamente desmanchar sua obra e já está pronta para construir outra, reutilizando, para sempre, as mesmas peças. Sofia, antes de seu curso começar, já havia brincado inúmeras vezes com seus blocos de Lego. No entanto, desta vez ela teve uma experiência um pouco diferente: ela entendeu alguma coisa. Talvez pelo simples fato de que o professor claramente apontou existir ali uma grande questão filosófica, na qual ela não havia reparado antes. Talvez por conta do conteúdo geral de seu misterioso curso de filosofia postal; decerto, tudo o que ela já havia aprendido nos dias anteriores a fez olhar para o lego de maneira diferente. Quando a próxima carta chega à caixa de correio, o professor utiliza o lego como uma metáfora para explicar a Sofia as teorias de Demócrito: o filósofo afirma, apoiando-se somente na dedução lógica, a existência de estruturas similares aos átomos, muito antes que estes tenham sido descritos pela ciência.

Em “O Mundo de Sofia”, Jostein Gaarder (2012) procura ensinar filosofia para crianças através da literatura de ficção. O autor recorre a um brinquedo para explicar aos leitores, um conceito filosófico. O brinquedo não apenas ilustra o conceito dos átomos, mas por conta de suas propriedades interativas cria um modelo simplificado onde Sofia pode construir seu conhecimento através de uma experiência. Enquanto interage com o brinquedo, Sofia cria conexões, tanto entre os blocos, quanto entre seus pedacinhos de saber.

Desenvolvemos, o tempo todo, sistemas que nos permitem tentar entender e resolver questões complexas. O filósofo Demócrito utilizou um sistema lógico para encontrar, combinar e excluir hipóteses até chegar à sua conclusão: era necessário haver estruturas reutilizáveis que compõem todas as coisas. Como vimos no capítulo anterior, o próprio surgimento da imagem, a invenção da escrita e a criação das imagens técnicas são movidos pela necessidade do ser humano de representar e comunicar. Por conta do desenvolvimento da cultura e da tecnologia, contamos com sistemas e, na contemporaneidade, aparelhos para expandir a memória e organizar o pensamento. Mas os computadores não apenas funcionam como agendas e organizadores: em sua função de aparelho para expandir a mente humana, com eles também é possível contar histórias, representar e, por conta da velocidade de seus cálculos, criar sistemas de simulação mais complexos do que o cérebro sozinho é capaz de desenvolver.

Assim como o lego, os jogos eletrônicos reúnem certas características que nos proporcionam uma mídia interativa, um espaço para surgirem experiências. No complexo espaço interativo dos games acontece o processo pelo qual os jogos são adorados, o entretenimento. No entanto, além de serem divertidos de se interagir, os games também podem lidar com habilidades cognitivas - desafio, tomada de decisões, emoções, aprendizagem, drama e moral. Antes de refletirmos sobre o que podemos fazer com as possibilidades educacionais e críticas dos videogames, precisamos entender quais são as características dessa mídia que permitem tal abordagem. Quais são os blocos que se encaixam para formar uma experiência significativa na interação com os jogos eletrônicos? Os games da multidão muitas vezes replicam conceitos-padrão da indústria, mas muitas vezes carregam uma boa dose de humor, questões pessoais, dúvidas e críticas. Indivíduos da multidão, carregados de angústia e energia política, escolhem utilizar os games para articular sua faculdade de expressiva. E o que tem nos videogames que impulsiona tal escolha?

Bloco 1 - Desafio e Aprendizagem Colateral

Steven Johnson (2006) defende em seu livro “Tudo que é ruim é bom para você: como os games e a tv nos tornam mais inteligentes” que a cultura de massa, especialmente as mídias como a televisão, a internet e os jogos eletrônicos trazem benefícios cognitivos que são constantemente mascarados por uma visão pessimista da interação do ser humano com a

tecnologia. Apesar de sua visão otimista estar mais próxima da especulação do que o autor provavelmente gostaria, suas ideias nos apontam na direção de conceitos interessantes como *desafio* e a *aprendizagem colateral*.

Através de uma análise das transformações impulsionadas pela cultura pop, Johnson nos apresenta sua “Curva do Dorminhoco”. Tal teoria propõe um cenário onde a aparente apatia dos espectadores diante da televisão não simboliza alienação, mas representa um estado de atenção invejável até mesmo nas mais disciplinadas salas de aula. Johnson tem como base o constante aumento de interesse por parte dos espectadores em consumir tramas complexas e extensas para questionar se os consumidores estão mesmo ficando mais alienados ou se na verdade estão se tornando mais exigentes. Johnson associa a prática de assistir televisão e filmes a benefícios cognitivos como “[...] atenção, paciência, retenção e análise de linhas narrativas.” (JOHNSON, 2006, p.55) Benefícios esses comparáveis às habilidades desenvolvidas pela leitura. O autor sugere que sua “Curva do Dorminhoco” não deve ser encarada como uma desculpa para que os pais não incentivem a leitura, mas que ela deve servir para colocar em questão paradigmas dominantes que apontam somente para os aspectos prejudiciais das novas mídias.

Das mídias analisadas por Johnson, são os jogos eletrônicos que recebem maior destaque. O autor afirma que a grande maioria dos estudos que se propõem a defender o potencial dos jogos destacam benefícios de coordenação visual-motora, apenas levando em consideração uma pequena parte da questão: “[...] penso que seria o mesmo que escrever sobre os méritos do grandes romances destacando que a leitura melhora nossa capacidade de soletrar. É verdade, acho, mas isso não faz justiça à rica e complexa experiência da leitura de romances.” (JOHNSON, 2006, p.28) Se os jogos podem trazer benefícios além do que nossa atual cultura reconhece, quais seriam, afinal, as habilidades que estão sendo melhoradas pelo consumo em ascensão desses produtos? Para começar a responder a essa questão, Johnson volta sua atenção para a real complexidade que os jogos podem atingir. Quando divide com o leitor uma experiência de infância com jogos de simulação de beisebol, o autor se diz impressionado com seu “eu de dez anos de idade”. O jogo em questão se desenvolvia em incontáveis tabelas impressas, folhas e mais folhas de números e probabilidades que, se apresentados na escola, assustariam qualquer criança. O fator que fez o pequeno Johnson trocar horas de sol e de beisebol de verdade, pelo chão de seu quarto (repleto de papéis) é o objeto de interesse de sua pesquisa. Johnson expressa com clareza que foi justamente a complexidade excessiva de seu simulador analógico de beisebol que ocasionou sua obsessão.

Bastante conhecida entre os desenvolvedores de jogos, a “Lei de Bushnell”⁵ nos diz que os melhores jogos são aqueles que são fáceis de aprender, mas difíceis de dominar. Com essa frase, o conhecido designer de jogos, Nolan Bushnell, fundador da lendária Atari, chama atenção para a questão de que o fator *desafio* pode ser o responsável por determinar a diversão em um jogo. A Lei de Bushnell também pode ser chamada de *flow*, designando um desenvolvimento interativo onde o jogo consegue manter o desafio a altura da procura do jogador: nem fácil demais e nem difícil demais, sempre desafiador.

Atualmente, a tecnologia abre um extenso leque de possibilidades aos desenvolvedores. Os aparelhos tem capacidade de processamento para entregar experiências detalhadas e nítidas, e o aumento das unidades de armazenamento possibilita que os jogos rendam quarenta horas ou mais de *gameplay*. Toda essa complexidade, no entanto, muitas vezes passa despercebida ao olhar dos jogadores mais assíduos que estão acostumados a interagir com esses universos complicados e repletos de comandos. O próprio processo de iniciar um novo jogo, entender os controles, narrativas e mecânicas, caracteriza um dos processos mais imersivos da interação: jogar também é descobrir as regras do jogo. A maioria dos jogos modernos cont com níveis especificamente programados para servirem de tutorial ao jogador. Habilidades precisam ser aprendidas, testadas e aprimoradas, mas sejam elas complexas ou simples, a dificuldade do jogo normalmente é programada para se elevar, progressivamente. E existe algo “mágico” em ser devorado dezenove vezes pela mesma armadilha. Porque é que continuamos tentando? Porque não desistimos de um quebra-cabeça da primeira vez que ele se mostra impossível de ser resolvido? Talvez seja porque parte de nós sabe que “a solução tem de existir, ora!”: não vamos nos esquecer que os jogos eletrônicos são programas munidos de possibilidades finitas. No entanto, mesmo que não estejamos certos da existência da solução, os jogos ainda mostram-se desafiadores.

O autor relaciona a estrutura desafiadora dos jogos com pesquisas na área da neurociência que desvendam a função da dopamina em nosso cérebro. “O sistema de dopamina é uma espécie de contador: registra as recompensas esperadas e envia um alerta – sob a forma de níveis mais baixos de dopamina - quando não acontecem como prometido.” (JOHNSON, 2006, p.35). O cotidiano dos seres humanos é repleto de grandes e pequenas, buscas e recompensas. Buscamos recompensas através de compras, vínculos sociais, cuidados com a aparência física e similares. A comparação entre esse modelo mental e o

⁵ A sugestão de design creditada ao criador da Atari se tornou parte da cultura do desenvolvimento de jogos.

funcionamento dos jogos eletrônicos parece encaixar-se como um bloco de Lego. As ações e suas recompensas são aspectos essenciais no design de um jogo.

Johnson determina que a grande joia dos jogos eletrônicos é sua capacidade de desafiar os jogadores. Para ele, a temática abordada pelos jogos, ou seja, sua narrativa, fica em segundo plano em relação aos estímulos acionados pela exploração do espaço e solução de problemas. Apesar de não existir ao certo uma explicação definitiva para a capacidade dos games de reter atenção e interesse dos jogadores, podemos concordar com Johnson que os jogos eletrônicos o fazem. Seja por conta do fator dificuldade, que desafia os jogadores na medida certa, ou por seu sistema de recompensas, bons games são capazes de criar experiências ricas e imersivas. Em um comparativo com a vida real, os jogos oferecem espaços complexos, interessantes e seguros. A virtualidade da experiência permite que os jogadores testem limites e realizem ações que não poderiam ter lugar no mundo real. E os games ainda proporcionam aos jogadores recompensas mais específicas e definidas do que a realidade.

A pesquisa de Johnson volta sua atenção para o espetáculo, para os produtos que consideramos apenas como veículos de entretenimento, e tenta encontrar, mesmo numa das mais diretas manifestações do capitalismo, numa mercadoria voltada à pura diversão, benefícios culturais que podem surgir da interação entre indivíduos e esses produtos. Para o autor, estamos sendo programados pelos jogos sem ao menos percebermos, mas eles devem estar trazendo algum tipo de benefício cognitivo.

Associar os jogos eletrônicos a processos de aprendizagem é algo que deve ser feito com cautela. É muito provável que tal associação faça surgir olhares desconfiados da maioria dos jogadores. Jogos educativos não são necessariamente populares entre os amantes dos videogames. Apesar dos jogos eletrônicos apresentarem um ambiente aparentemente propício para a realização do aprendizado - um espaço interativo para experiências significativas, possibilidades narrativas e sistemas de recompensa - a maioria das tentativas não parece apresentar bons resultados. Os jogos educativos parecem existir em um limbo entre o entretenimento e grandes quantidades de conteúdo, que não é tão divertido e nem tão eficiente em sua função de educar. O motivo pelo qual os jogos educativos parecem não funcionar pode residir tanto na própria arquitetura dos jogos quanto em suas manifestações comerciais.

Primeiramente, pode-se sugerir que um dos maiores problemas em associar games e educação resida no fator *tempo*. Jogos eletrônicos, em sua maioria, valorizam a ação, o movimento e principalmente, a velocidade. Vamos tomar como exemplo o clássico dos

videogames, “Tetris”. No jogo em questão, os jogadores devem utilizar comandos simples para girar e posicionar peças que caem verticalmente na tela. Levando em consideração a Lei de Bushnell, após os primeiros minutos de interação, o jogo precisa ajustar sua dificuldade para continuar proporcionando uma experiência satisfatória ao usuário. As peças começam a cair mais rápido e o jogador precisa dominar de maneira cada vez mais precisa seus movimentos. Imagine agora se a velocidade das peças permanecesse constante, ou se o jogo fosse interrompido, vez ou outra, por uma cartela contendo inúmeros caracteres de texto. A experiência provavelmente estaria comprometida. Mesmo se tomarmos como exemplo jogos que apresentam um ritmo menos acelerado, o tempo emulado dos games parece sempre ser mais curto do que o da vida real. Uma partida em um game de futebol dura em média 20 minutos, bem menos da metade do que o tempo de um jogo de futebol real. Os games apresentam sistemas onde a ação é o elemento principal. A maioria dos jogos, principalmente os eletrônicos, proporciona esse tempo acelerado, que parece não se encaixar com o processo de aprendizagem. Tentativas de criar jogos educativos com frequência inserem na experiência grandes quantidades de informação. Caixas repletas de texto e mais texto que desordenam o ritmo do jogo e causam estranhamento na interação. Desenvolvedores de jogos educativos muitas vezes parecem apropriar-se de mecânicas consolidadas e imputar nelas uma grande quantidade de conteúdo acadêmico para comercializar produtos que prometem educar além de divertir.

Em segundo lugar, o lado comercial dos games também parece ter algum peso na falta de sucesso dos jogos educativos. Atualmente, os jogos eletrônicos são considerados, em sua maioria, coisas para divertir. E desempenham de maneira bastante eficiente tal função. Com o desenvolvimento bilionário da indústria dos videogames, a palavra que ecoa nas salas de criação é diversão. Os jogos são programados para colocarem tal característica em primeiro lugar. A busca incessante pela lucrativa fórmula do entretenimento, apesar de produzir excelentes experiências interativas, pode estar, de certa forma, restringindo o potencial comunicativo dos jogos eletrônicos. Tal questão é apresentada de maneira bastante didática em um vídeo animado produzido pelo canal do *YouTube* “Extra credits”. O vídeo, intitulado “Beyond fun - why games need to be more than fun” (2012) apresenta uma crítica à maneira com que atualmente olhamos para os jogos eletrônicos. O apontamento principal é que, assim como os livros, filmes e televisão, os games deveriam assumir outras formas de engajamento. Os produtores do vídeo deixam claro que muitos videogames comerciais já exploram diferentes emoções, mas de modo superficial, sempre submissos ao conceito principal de

diversão. A supremacia da diversão no mercado dos jogos eletrônicos pode ter levado à criação de uma indústria paralela, que busca outra forma de abordar os videogames. Essa segunda indústria, dos jogos educativos, tem seu foco principal nas possibilidades de aprendizagem de seus produtos. Jogos para divertir e jogos para educar raramente são feitos no mesmo lugar e conseqüentemente, não dividem os recursos milionários da indústria dos jogos de entretenimento. Além da falta de investimento, esses desenvolvedores, na maioria das vezes, partem da educação, buscando inovações para os seus processos e apostam nos games. São educadores e não especialistas na linguagem dos jogos. Pode ser que o mercado dos jogos eletrônicos ainda siga a procura de um meio termo entre as duas indústrias. A indústria dos games de entretenimento se vê engessada por esse mesmo conceito e a indústria dos jogos educativos raramente obtém sucesso em unir conteúdo e qualidade de design.

A relação entre games e aprendizado estabelecida por Johnson não se arrisca a propagandar os jogos educativos. Sua abordagem ao tema reside na *aprendizagem colateral*. Johnson (2006, p.39) utiliza-se do termo que encontra na obra de John Dewey, para especificar a característica plural atribuída ao ato de aprender. Para o autor, existe uma noção equivocada de que as pessoas apenas aprendem o tópico sobre o qual elas estão sendo especificamente ensinadas. O ato de realizar uma ação, registrar o *feedback* recebido, para então embasar novas ações, não deve ser considerado assim, tão pontual. Quando nos vemos diante de uma situação que carrega potencial de nos ensinar algo, estamos na verdade aprendendo muitas outras coisas ao mesmo tempo, e mesmo que nosso cérebro não destaque essas informações colaterais de imediato, elas se apresentam muito relevantes a longo prazo. A aprendizagem colateral assume que a todo momento, enquanto estamos sendo expostos a quantidades astronômicas de informações, algumas delas irão se fixar em nosso cérebro, dependendo do interesse diante a situação.

Ainda que os games do espetáculo não sejam em sua maioria programados levando em consideração as mensagens que podem transmitir, alguns desses títulos acabam excedendo suas manifestações de indústria cultural quando conseguem ensinar algo aos seus jogadores. As séries de jogos comerciais “Assassin’s Creed” e “God of War” servem bem para exemplificar essa questão. Em ambos os games, elementos da cultura, especialmente mitos e figuras históricas, são acoplados à narrativa fictícia dos personagens. Imaginemos que um jogador bastante desinformado, mas um tanto curioso, pesquise os nomes dos inimigos de Kratos na internet. O jogo terá servido, nesse caso, como uma ponte entre o interesse do jogador pelo mundo ficcional e a descoberta das figuras mitológicas de Hades ou Caronte. Da

mesma maneira que em um game aprendemos a forma correta de se movimentar, o nome de tal reino ou personagem, podemos absorver pequenos pedaços de informação que acabam por se mostrar culturalmente mais relevantes do que uma palavra em uma língua inventada.

Um game é uma atividade interativa que carrega diversas camadas de significado. Desde os nomes escolhidos para os personagens, passando por sua aparência física, detalhes de cenário, opções narrativas e de mecânica. Até as menores escolhas, por parte dos desenvolvedores possuem sua carga de significado. O designer de jogos Gonzalo Frasca desenvolve tal reflexão ao questionar a ideologia nos videogames.

Bloco 2 – Ideologia e simulação.

Os videogames são aparelhos de simulação. Um espaço onde os jogadores podem experimentar com desafios cognitivos, histórias e emoções. O game designer e pesquisador uruguaio Gonzalo Frasca (2001), propõe um cenário onde o espaço simulado do videogame carrega o potencial, como todos os outros meios de representação, de criar diálogos e fomentar o pensamento crítico. A característica de simulação dos videogames é bastante pertinente a essa questão. A simulação é muitas vezes utilizada como mais um gênero na indústria dos jogos; entretanto, essa definição traz características mais amplas que podem englobar games de diferentes tipos. Sobre as simulações, Frasca observa: “Os irmãos Le Diberder descrevem o gênero como portador de três principais características: elas representam um ‘mundo’; elas prestam muita atenção nos detalhes e elas não possuem objetivos claros.”⁶ (FRASCA, 2001, p.12). Jogos como “Sim City” e “The Sims” são citados por Frasca como exemplos de simulação. Esse tipo de game apresenta um ambiente detalhado, onde a ação do jogador pode gerar diversas reações, e a diversão vem justamente do prazer de “brincar” com a máquina. A simulação proporciona uma experiência que, apesar de restrita às regras codificadas pelo desenvolvedor, entrega ao jogador uma certa sensação de liberdade na execução de suas ações interativas. No entanto, um sistema simulado depende necessariamente de regras. Mesmo os simuladores mais simples têm de possuir um conjunto claro de escolhas que definem o propósito e o funcionamento do sistema. Frasca define detalhadamente dois termos importantes no estudo da simulação, *paidea* e *ludus*. A *paidea* diz

⁶ “The Le Diberder brothers describe the genre as having three main characteristics: they represent a “world”; they pay great attention to detail and they have no clear goals.” Tradução livre.

respeito a uma ação livre onde o indivíduo experimenta e explora, e está mais próxima do termo “brincar”. Qualquer espaço, real ou virtual, é um espaço de paidea, desde um balé sem sentido com o ponteiro do mouse até palavras formatadas em cores berrantes em um editor de texto. Quando, no entanto, uma regra é introduzida, surge o ludus. Se o cursor só pode movimentar-se horizontalmente, ou as cores escolhidas devem ser de tons quentes, existe uma regra a ser respeitada. Nos exemplos anteriores, obedecer ou não às regras cabe a decisão do próprio jogador. No entanto, nos jogos eletrônicos, as regras são pré-definidas, codificadas como o restante da simulação.

Neste ponto, é importante ressaltar que a visão de Frasca sobre os computadores privilegia sua existência como ferramenta. O aprofundamento prévio nas teorias de Flusser e Virno tende a contribuir para uma interpretação mais ampla das teorias de Frasca. Nos pensamentos de Flusser, os aparelhos apresentam a capacidade de gerar imagens técnicas para programar o modo de vida, de forma que este esteja em sincronia com as necessidades do modo de produção. Se as mídias, incluindo os videogames, apresentam-se tão relevantes na construção do ser humano, recai sobre os produtores de conteúdo uma certa responsabilidade social.

Frasca demonstra grande interesse na relação entre ideologia e simulação. Ele nos propõe imaginar uma situação protagonizada por um escritor de ficção: se o escritor usualmente representa mulheres como sendo donas de casa, podemos apenas inferir quais são suas opiniões referentes a tal assunto. Entretanto, quando um autor de uma simulação representa mulheres como donas de casa, ele não apenas está representando sua opinião mas também explicitamente criando uma regra inalterável que conecta as mulheres a uma certa posição social. “Os autores de simulação não são apenas criadores, mas também legisladores, porque eles decidem quais regras aplicar aos seus sistemas⁷.” (FRASCA, 2001, p.47).

O autor afirma que a ideologia na simulação não diz respeito apenas à maneira como os personagens são representados. Decisões sutis em sistemas simulados podem revelar as opiniões e visões do autor nos dois mundos: virtual e real. A criação de regras define também a carga moral que será apresentada em determinada experiência: os limites do jogo e as restrições. A relação do jogador com a ludus, parece ser ambivalente. Ao mesmo tempo que restringe a vontade do jogador a um conjunto de regras pré-codificado, só ela é capaz de proporcionar a experiência do jogo de simulação. A ludus proporciona objetivos ao jogador,

⁷ “Simulator authors are not only creators, but also legislators, because they decide which rules will apply to their systems.” Tradução livre.

uma experiência mais direcionada em meio ao caos da paidea. A simulação acontece somente perante a participação de um indivíduo. Frasca busca meios de compreender os videogames como forma de representação participativa. Mundos virtuais proporcionam ao jogador a experiência de modificar as características da representação. Os games se distinguem da fotografia e do cinema por integrarem esse sistema de ação e reação entre ser humano e aparelho. Games que arriscam expandir a fronteira de suas possibilidades nos permitem refletir sobre as coisas que os videogames ainda podem fazer. Para começarmos a pensar em jogos eletrônicos que possam, de alguma forma, desenvolver o pensamento crítico, precisamos entender de que *maneira* eles podem fazê-lo. Uma das respostas encontradas por Frasca para esta questão reside justamente na qualidade de experiência que surge da possibilidade do jogador modificar, em tempo real, as características da representação.

As raízes do pensamento do autor se desenvolvem no terreno fértil do construtivismo. Tal teoria educacional privilegia a construção do conhecimento por parte do aluno, desmistifica a relação unilateral entre mestre e aprendiz e leva em consideração um leque mais amplo de fatores: o ambiente, o convívio em grupo, as individualidades dos estudantes. Na visão da vertente construtivista, os computadores são ferramentas de criação. Utilizando a tecnologia, os alunos podem criar modelos, aprendendo através do processo de construção. No entanto, apesar da tecnologia procurar evoluir rumo à organicidade da relação ser-máquina, a codificação ainda se apresenta como uma atividade complexa. A proposta de Frasca, ao invés de incentivar a construção de modelos por parte dos usuários, apresenta as possibilidades de construção de significado presentes no ato de se esgotar um sistema de simulação. O processo no qual o jogador, através de suas ações, constantemente desafia as regras do sistema simulado, encaixa-se, de acordo com Frasca, perfeitamente nas técnicas de dramaturgia criadas e aplicadas pelo dramaturgo brasileiro Augusto Boal.

As técnicas, que o dramaturgo chama de “Teatro do Oprimido”, são baseadas no trabalho do pedagogo Paulo Freire. O espírito construtivista, que dá forma à “Pedagogia do Oprimido” de Freire, sugere que a educação não é algo que pode ser imposto através de um sistema. A educação deve ser construída, bloco por bloco, pelo próprio estudante, como Sofia brincando com suas peças de lego. A Pedagogia do Oprimido sempre leva em consideração as realidades individuais e sociais dos estudantes. Sua pedagogia é eficiente quando a questão faz referência a questões pessoais e sociais, pois leva em conta estudantes que não possuem nem suas necessidades básicas de sobrevivência garantidas. Frasca opta por fazer referência

aos autores brasileiros Freire e Boal justamente pelo fato de que eles chamam a atenção para os fatores sociais, ao invés de focar somente na ciência do aprendizado.

Além de Freire, o Teatro do Oprimido também descende das experiências do dramaturgo Bertolt Brecht. Brecht fazia uso de técnicas para incentivar a ação participativa por parte da plateia. Quando seus atores passam a se dirigir diretamente ao público, quebram a quarta parede, e expandem a experiência de se assistir a uma peça – ao mesmo tempo rompendo a ilusão do espetáculo. Os espectadores sentem-se fazendo parte da representação. Questionando vinte séculos de domínio da “Poética” aristotélica, Brecht parece criar espaços de reflexão, lacunas para que possam surgir questionamentos sociais. Augusto Boal manipula as técnicas de Brecht e as eleva até o patamar seguinte. No Teatro do Oprimido, a quarta parede não só é quebrada, mas retirada por completo. Boal apresenta a nova função dramática do espectador-ator. Em suas peças, atores tradicionais servem mais como facilitadores, do que atores propriamente ditos. Em dado momento, integrantes da plateia são convidados a subir no palco eles mesmos e encenar situações dramáticas referentes a problemas de sua própria realidade.

Uma das técnicas mais populares do Teatro do Oprimido é o “Teatro Fórum”. Nesse tipo de teatro uma pequena peça é improvisada com o objetivo de propor soluções a um problema social de determinada comunidade. Os espectadores não apenas encenam as situações, substituindo os atores, mas também ajudam a construir a premissa previamente em um processo de roteiro coletivo. O Teatro Fórum, não somente permite que a plateia se divirta com a representação, mas proporciona um espaço de diálogo, onde possíveis soluções podem surgir, serem questionadas e aperfeiçoadas em prol do rompimento de um sistema de opressão. O objetivo do Teatro do Oprimido é promover mudanças pessoais e sociais através do pensamento crítico e do diálogo. “Ele não mostra ‘o que aconteceu’, ao invés, mostra ‘o que poderia acontecer’: é um teatro que evidencia a possibilidade de mudança.”⁸ (FRASCA, 2001, p.65).

O autor resume o Teatro Fórum em três principais características. A *primeira* diz respeito ao seu público: a experiência desse tipo de teatro deve acontecer com um grupo homogêneo de pessoas - vizinhos, colegas de trabalho, membros de um mesmo time - e os participantes devem se identificar uns com os outros para perceberem-se como um grupo.

⁸ “It does not show “what happened” but rather “what could happen”: it is a theater that stresses on the possibility of change.” Tradução livre.

Afinal, de acordo com a pedagogia de Freire, seus problemas são essencialmente sociais e devem ser percebidos e resolvidos em comunidade; a *segunda* característica é a necessidade de um moderador: uma pessoa que vai explicar as regras, narrar a história e servir como juiz - não são muitas as regras do Teatro Fórum, mas o moderador deve impedir, por exemplo, que os participantes tentem resolver as situações com “magia”, ou seja soluções não-verossímeis, e a representação deve manter-se realista o suficiente para atingir os objetivos esperados; a última das características se relaciona com a temática selecionada para a encenação: cenas agressivas, como violência corporal, tortura entre outras, são evitadas, pois, de acordo com o autor, muitas vezes representam uma situação onde a vítima não possui meios para reverter sua situação.

O Teatro Fórum tem algumas características que podemos, de pronto, associar aos jogos. A importância do conceito de comunidade, a existência de uma instância narrativa, regras e um juiz. Podemos dizer que o Teatro Fórum é um caso de *paidea*. É uma atividade livre, como um brinquedo, pois pode ser manipulado: algumas regras podem mudar segundo a vontade dos participantes e nessa atividade não é possível ganhar ou perder. Se o Teatro Fórum fosse um caso de *ludus*, o vencedor provavelmente seria aquele que escolheu a solução mais eficiente. No entanto, as situações realistas abordadas pela atividade parecem não se encaixar no sistema binário de tomada de decisões presente na maioria dos videogames. São questões complexas com diversas possíveis ações, reações e parâmetros.

De acordo com Frasca, o Teatro Fórum pode ser visto como um sistema que não só é capaz de proporcionar diferentes resultados para o mesmo modelo, mas que também cria modelos alternativos, ajustando regras e parâmetros. É uma simulação capaz de criar simulações. Se o Teatro Fórum fosse, por exemplo, um simulador de vôo, os jogadores teriam de ter meios de alterar o clima, desempenho dos aviões, bem como outros fatores. Essa característica se apresenta como um desafio na idealização dos videogames do oprimido de Frasca. Os jogos eletrônicos oferecem na maioria das vezes ao jogadores decisões binárias pela simples razão de que simular de maneira realista o leque de escolhas do mundo real é uma tarefa, senão impossível, improvável. Apesar do autor esboçar algumas ideias de design, projetar um simulador de simuladores ainda parece uma atividade um tanto além da tecnologia disponível para o desenvolvimento de games na atualidade. Mesmo que o Teatro Fórum não possa ser fielmente experimentado nos jogos eletrônicos, as semelhanças entre os dois espaços parecem suficientes para propor que os videogames possam viabilizar pelo menos um tanto das ideias de Augusto Boal. Para o dramaturgo, o processo de diálogo que se

estabelece no Teatro do Oprimido é mais importante do que as soluções propostas para o problema.

Em outras palavras, o processo de procurar as respostas não apenas empodera o espectador-ator (ou jogador) quando permite que ele tome distância do assunto, mas também proporciona uma experiência de vida que ele pode não obter de outra forma. Essas experiências simuladas podem ajudá-lo a se tornar mais habilidoso na exploração de problemas sociais e pessoais.⁹ (FRASCA, 2001, p.75).

Frasca ressalta a importância do aumento de consciência crítica entre os indivíduos. Ele acredita que a sociedade pode de fato ser alterada se o diálogo for expandido. No entanto, se nas visões de Freire e Boal, a educação ou o Teatro Fórum são ferramentas solitárias de transformações sociais, Frasca acredita que na contemporaneidade seja necessário o esforço conjunto de educadores, políticos e artistas.

Frasca acredita que o poder transformador dos videogames pode não estar no fato de se jogar jogos mas principalmente de se fazer jogos. No entanto, mediante a complexidade de desenvolvimento, ainda parece distante o futuro onde a maioria dos indivíduos serão alfabetizados no código. As reflexões de Frasca chamam a atenção para o potencial expressivo de uma simulação ao mesmo tempo em que questionam o papel de legislador que exerce o desenvolvedor. Para Frasca, o espaço simulado dos jogos eletrônicos, assim como o Teatro do Oprimido, é capaz de proporcionar experiências significativas e transformadoras ao jogador, e o mediador da experiência carrega consigo uma carga de responsabilidade moral, quando toma as decisões de seu design. Tal direção é bastante relevante em nossa jornada rumo aos jogos de multidão. Os indivíduos, carregados de energia política, são os legisladores dos modelos.

Bloco 3 – Racionalização e subversão

⁹ “In other words, the process of looking for answer does not only empowers the spect-actor (or player) by allowing him to take a critical distance from the subject, but it also gives him a life experience that he might not get somewhere else. These simulated experiences might help him to become more street-wise on the explored social and personal problems.” Tradução livre.

O designer de jogos e professor universitário italiano, Paolo Pedercini, compartilha em seu blog a transcrição de uma palestra ministrada no evento Indiecade East 2014 sobre os videogames e o capitalismo. Pedercini é responsável por diversos games radicais que se dispõem a criticar a soberania do petróleo, a separação de classes e, é claro, o capitalismo. Seus apontamentos se baseiam na afirmação bastante plausível de que o modo de produção vigente valoriza o que ele chama de *racionalização*.

Na sociologia, a racionalização refere-se a um processo de substituição das tradições, costumes e emoções como elementos motivadores da conduta humana, em favor da quantificação e do cálculo. A noção foi introduzida na virada do século 20 por Max Weber em seu influente livro: *A Ética Protestante e o Espírito do Capitalismo*.¹⁰ (PEDERCINI, 2014)

O processo de racionalização, de acordo com o designer, cria meios de reduzir manifestações culturais espontâneas, como tradições, costumes e emoções, a elementos quantificáveis. A racionalização diz respeito a tal necessidade do ser-humano pós-histórico de organizar, dividir e mensurar, observada por Flusser. As mais simbólicas representações do processo de racionalização podem ser encontradas nos processos industriais e empresariais e no crescente aumento da burocracia em diversos setores da organização social. A tentativa do capitalismo de transformar a própria experiência humana em métricas reside na premissa de que aquilo que é quantificado pode ser comercializado. O pós-histórico se apresenta como um tempo de abundância de informações, mas o simples fato de obter tais informações, de preferência numéricas, não é o suficiente. A obsessão também abrange a organização minuciosa e a disposição prática e intuitiva de dados. O trabalho, os hábitos de consumo e até a educação e as interações sociais são racionalizados. O sistema de ensino tem, por exemplo, como objetivo preparar alunos para que eles sejam aprovados no vestibular, não apenas formá-los. A interação social é medida através das redes sociais, por números de amigos, momentos, “curtidas”. A experiência humana no pós-histórico é mensurada, organizada, direcionada e bastante lucrativa.

¹⁰ “In sociology, rationalization refers to a process of replacement of traditions, customs and emotions as motivators of human conduct in favor of quantification and calculation. The notion was introduced at the turn of the 20th century by Max Weber, in his influential book *The Protestant Ethic and the Spirit of Capitalism*.” Tradução livre.

Pedercini chama atenção para o fato de que os jogos eletrônicos, sejam eles de quaisquer gêneros, exigem do jogador eficiência e controle. Desde a experiência de lutar contra o tempo para organizar blocos, dirigir um carro de corrida e pular por plataformas, até a administração de exércitos, cidades ou pet-shops. Os games, em sua maioria, refletem as características do processo de racionalização. Jogos eletrônicos são programas. Apesar de se comunicarem com o jogador através de elementos abstratos, como as imagens e sons, dependem do código. Em sua grande maioria, são orientados por objetivos e funcionam utilizando-se de lógicas binárias: esquerda ou direita, ponto ou nada, morte ou vida. Como os jogos são orientados por objetivos, todos os elementos e suas particularidades acabam reduzidos a fins e meios. Pedercini aponta que os verbos utilizados para descrever as ações dos jogadores, quando não relacionados diretamente com combate, pertencem ao arsenal da racionalização: resolver, gerenciar, otimizar, coletar, estimar, entre outros. Apesar dos games proporcionarem um ambiente interativo que impulsiona os usuários a agir, suas escolhas são restritas e a cobrança por eficiência e controle, quase sempre presentes. Para o autor, o ato de se jogar um game, independente do que ele se propõe a retratar ou narrar, pode cultivar a mentalidade e o sistema de valores do capitalismo.

Pedercini menciona os casos de sucesso da desenvolvedora de jogos “Zynga”¹¹ e o crescente interesse do público e da mídia nos processos de gamificação, para exemplificar a relação dos games com a racionalização. Após desenvolver a eficiente fórmula da monetização *freemium*, a empresa americana “Zynga” marcou seu território na história dos games. A estratégia presente por trás de seus simplificados simuladores, se sustenta em uma única vertente: métricas. A “Zynga” obteve seu sucesso através de algoritmos precisos, que registram todas as ações dos jogadores. A empresa não se destacou por entregar games de excelente qualidade, mas sim por ter conseguido aperfeiçoar uma abordagem científica, racionalizada e eficiente do design de jogos. Quanto à gamificação, Pedercini a caracteriza como o objeto de desejo do capitalismo contemporâneo. Pelo simples fato de que os processos de gamificação vislumbram a possibilidade a mensuração do imensurável: estilo de vida, afeto, ativismo, reputação, auto estima. Através de recursos dos jogos como criação de metas e recompensas, nivelamento, comparação e sociabilização, a gamificação promete entregar sistemas capazes de quantificar experiências pessoais e sociais.

O autor nos convida a olhar para os games como a forma estética da racionalização. No entanto, ele afirma que o fato dos games, da maneira ainda restrita que os conhecemos,

¹¹ A Zynga é responsável por jogos como “Farmville”, “Mafia Wars” e “Chess with friends”.

naturalmente reforçarem a ferramenta de controle do capitalismo, não quer dizer que eles não possam ser utilizados subversivamente. Pedercini aponta algumas possíveis maneiras de libertar os games dos processos de racionalização.

Em primeiro lugar, o autor ressalta que alguns tipos de jogos parecem deixar menos espaço para o desenvolvimento de uma jogabilidade expressiva. Games do tipo plataforma ou FPS geralmente exigem reações muito rápidas dos jogadores para deixar qualquer tempo de sobra para reflexão. Uma das formas de proporcionar a reflexão crítica em um game é o questionamento de sua mecânica de objetivos precisos. Alguns projetos de jogos independentes desafiam a própria arquitetura dos jogos retirando deles seus objetivos. Esse tipo de produto pode ser considerado como um tipo de *paidea*, onde o jogador tem a oportunidade de explorar movimentos, sensações e narrativas em ambientes virtuais que não carregam a tensão de bomba-relógio que normalmente os jogos com objetivos claros proporcionam, eliminando a necessidade de eficiência e controle. Outra ideia seria a introdução de mecânicas não funcionais nos jogos, ações possíveis, mas não necessárias, que quebram o ciclo da eficiência.

“A narrativa pode ser uma força de balanço poderosa nos mundos calculados dos jogos de computador.”¹² (PEDERCINI, 2014). Esse elemento é apontado pelo autor como um dos elementos capazes de fazer afirmações, ou seja, transmitir conceitos, ideias e reflexões através de um jogo eletrônico. Essa antiga aliada do ser humano, desde seus tempos mitológicos, pode ser considerada como a precursora das simulações. Games que privilegiam seus processos narrativos são muitas vezes capazes de ativar emoções complexas como raiva ou compaixão. Na maioria das vezes, jogos que experimentam de suas potencialidades emotivas, reverterem a função para privilegiar seu objetivo de entreter. O jogo “The Last Of Us” produzido pelo estúdio americano “Naughty Dog”, é um bom exemplo de um game bastante imersivo, que combina surpreendentemente bem *gameplay* e narrativa. O título proporciona uma experiência narrativa complexa, desafiadora e divertida. Pelo tempo consideravelmente extenso da experiência, cerca de 15 horas de duração, as complicações no caminho de “Ellie” e “Joel” nos permitem criar fortes conexões com as personagens, muito próximas daquelas proporcionadas pela leitura de um bom livro de ficção. “The Last Of Us” é um produto da indústria do entretenimento. Entretanto, com sua excelente qualidade técnica, mecânica desafiadora e narrativa envolvente, é também um jogo para ser levado a sério.

¹² Storytelling can be a powerful balancing force in the calculated worlds of computer games.

Apesar de não possuir uma agenda política e abordar um tema que passa longe do realismo¹³, o jogo é um excelente exemplo da potência comunicativa dos games. Representa, de certa forma, uma amostra das possibilidades de experiências emocionantes que os videogames podem simular.

O poder das histórias de criar situações recheadas de identificação com personagens e valores morais, pode ser bem aproveitado no desenvolvimento dos jogos de multidão. A narrativa pode ser aproveitada em um game para orientar o jogador em suas decisões, acrescentando elementos emotivos e tornando a simulação um tanto mais próxima a realidade, que é sempre permeada por histórias, contos, causos e experiências pessoais. Vamos tomar como exemplo um jogo que reforça, através de sua mecânica de ações repetitivas o racionalismo capitalista, mas através de sua narrativa, também apresenta personagens humanizados que questionam as decisões unilaterais dos jogadores. A narrativa pode ser utilizada para contrapor ou reafirmar a mecânica escolhida, de acordo com a decisão da designer.

A ideia de inserir elementos que de certa forma subvertam o papel racionalista dos games, é uma das favoritas do autor. Tomemos como exemplo um jogo desenvolvido por Pedercini, que se propõe a criticar as grandes indústrias alimentícias. Ao desenvolver um simulador, chamado de “McDonald’s Videogame”, o autor posiciona o jogador como o responsável pelo sucesso financeiro da empresa. O jogador, experimentando o papel do opressor, deverá tomar decisões que incluem o desmatamento de florestas, a matança de animais doentes e o descaso com os funcionários. A inserção de tais elementos é o suficiente para chamar a atenção dos jogadores. Inicialmente, o jogador recebe seu objetivo e tenta organizar a produção de maneira a privilegiar a corporação. Ao decorrer do jogo, conforme tais ações se mostram necessárias, o papel do opressor tem o potencial de se tornar um tanto desconfortável, dependendo é claro, da recepção de cada indivíduo.

Vale ressaltar que as alternativas para o design de jogos reflexivos, propostas por Pedercini, contrariam, muitas vezes, as regras da indústria. Jogos sem objetivos ou que carregam mecânicas inúteis dificilmente seriam aprovados pelo departamento de marketing. Tais propostas são orientadas aos desenvolvedores independentes, artistas e curiosos: aos indivíduos da multidão.

¹³ A narrativa do jogo se desenvolve em torno das tentativas de sobrevivência das personagens em meio a um cenário pós-apocalíptico.

Os pensamentos de Pedercini e Frasca se encontram na afirmação de que os jogos de multidão parecem ser o caminho rumo à utilização dos games como ferramentas críticas e reflexivas. O ato de se projetar jogos críticos, que procuram se desprender de seus objetivos como mercadorias lucrativas para se unir à multidão, podem sem dúvida levar os autores a compreensões mais amplas dos temas abordados. Apesar da complexidade técnica de seu desenvolvimento, os jogos de multidão persistem, ou até mesmo multiplicam-se. Pedercini cita Frasca quando elabora uma reflexão referente a suas experiências no design de seus jogos. O autor relembra o pensamento de Frasca que, em seus estudos referentes à simulação e o Teatro do Oprimido, afirma o poder transformador que o próprio ato de desenvolver uma simulação pode ocasionar.

Pedercini acrescenta que o processo de design, que envolve a simplificação conceitual de um tema para que ele se adeque a um pequeno universo simulado, tem consequências bastante didáticas. No momento em que um designer de jogos assume conscientemente o papel de legislador de um universo virtual, suas escolhas são sempre significativas. As transformações cognitivas que os jogos de multidão têm o potencial de incentivar têm início na própria relação desenvolvedor-jogo. O processo de utilizar os games como modelos simplificados de representação envolve um crescente esforço de reflexão e aprofundamento temático. Apesar da primeira das possibilidades didáticas dos jogos de multidão residir em seu próprio processo de desenvolvimento, não podemos esquecer a questão da opacidade do código. Ao voltarmos nossa atenção para o cenário de jogos independentes, não podemos deixar de questionar a complexidade técnica presente no desenvolvimento dos games. Enquanto a racionalização do modo de produção se ocupa em preparar estudantes para uma prova, deixa de lado ensinamentos referentes à interação do ser humano com a máquina. As interfaces, apesar de facilitarem e popularizarem o acesso, servem como uma cortina escura, que disfarça o código. Ela limita o uso da tecnologia a possibilidades pré-programadas, e por tanto, restringe os experimentos da multidão referentes a utilização do computador como mídia expressiva. “Estratégias terão de ser descobertas: ferramentas poéticas devem ser jogadas nos trabalhos, devem deixar crescer pelos em engrenagens e válvulas, que comecem a pulsar e respirar; algoritmos devem aprender a contar histórias e a gritar de dor.”¹⁴ (PEDERCINI, 2014).

¹⁴ “Strategies are to be discovered: poetic wrenches have to be thrown in the works; gears and valves have to grow hair, start pulsing and breathing; algorithms must learn to tell stories and scream in pain.” Tradução livre.

Bloco 4 – Games e multidão

[...] a vida espetacular contemporânea é uma “realidade auto-administrada”: sujeitos já imersos profundamente em um regime mercantilizado e militarizado, são providos de meios de incitar, elaborar, refinar e entender sua própria mercantilização e militarização, tendo, o tempo todo, “empoderamento-pela-interatividade” alardeado em seus ouvidos por discípulos do poder corporativo.¹⁵ (DYER-WITHEFORD; PEUTER, 2009, p.190)

Os estudos de Dyer-Witthford e Peuter em sua obra “Games of empire: Global capitalism and video games” (2009), apoiam-se nas descrições de multidão articuladas por Michael Hardt e Antonio Negri. Apesar dos autores, como demonstra a passagem acima, estarem cientes do controle que o modo de produção exerce através do espetáculo, o cenário sócio-político descrito por eles coloca a multidão como a principal articuladora da contracultura. Especialmente por conta de suas características subjetivas, habilidades, aptidão e principalmente desejo de libertar-se dos paradigmas que o *império* esforça-se para construir. Tomamos como império, a presença massiva do modo de produção vigente e seu conjunto opressor de regras e características. Em comparação aos estudos de Paolo Virno, Hardt e Negri depositam na multidão uma dose um pouco maior de otimismo. Em sua visão, a multidão não apenas sintetiza as habilidades exigidas pelo novo modo de trabalho, mas também, por conta dessas mesmas características representa uma força transformadora, com a capacidade de propor alternativas ao império. Dyer-Witthford e Peuter destacam, nesse contexto, a importância de destituir o controle das mídias das mãos Império e distribuí-lo à multidão. Os autores apontam a multidão como ambivalente.

No capitalismo contemporâneo, as indústrias que criam o espetáculo - as chamadas indústrias culturais e criativas - impulsionadas por suas próprias dinâmicas em busca de lucro, fazem e disseminam as ferramentas de comunicação. Para capturar a atenção das pessoas, e até mesmo para envolver e explorar novos tipos de trabalho, as indústrias dão à elas instrumentos para produzir e reproduzir mídia de um modo

¹⁵ “[...] contemporary spectacular life is a “self-administered reality” (2005, 187): subjects already deeply immersed in a commodified and militarized regime are provided the means to animate, elaborate, refine, and extend their own commodification and militarization, all the while having empowerment-through-interactivity trumpeted in their ears by acolytes of corporate power.” Tradução livre.

que, paradoxalmente, diminui o monopólio do poder espetacular do capital. (DYER-WITHEFORD; PEUTER, 2009, p.189)¹⁶

Os autores reconhecem que a multidão tem tendência em oscilar entre a subversão e submissão. Estão mais interessados, no entanto, nas obras subversivas da multidão. Eles acreditam que os games são máquinas de “subjetificação”. Ou seja, mesmo que criem representações de um universo fantástico, nunca estão de fato separados de suas origens e funções sociais e culturais. Em um jogo eletrônico assumimos temporariamente o papel de outro indivíduo. Ser outro requer uma certa medida de adaptação, mas com um pouco de treino é possível se sentir confortável, na pele de outro ser. Assim como Pedercini, Dyer-Witthford e Peuter acreditam que os games podem carregar a tendência de reforçar certas práticas queridas ao capitalismo, como é o caso da racionalização. A questão principal dos autores reside na denúncia da submissão, da maioria dos jogos da indústria, ao Império.

Em suas tentativas de buscar uma alternativa aos jogos do império, os autores encontram os jogos de multidão. O conceito parte daquilo que Dyer-Witthford e Peuter chamam de *counterplay*. Eles chamam a atenção para o relacionamento do jogador com o produto finalizado que, dentro de suas possibilidades pré-programadas, deixa espaços para o surgimento de significado. A maneira como o jogador interage com o game é capaz de criar comentários e refletir ideais e valores. Os autores utilizam como exemplo uma jogadora ativista ambiental que interage com o simulador “Alpha Centauri”. Certas funções do simulador permitem que a jogadora oriente seu jogo de acordo com seu ativismo, refletindo e reforçando aspectos de sua personalidade individual. Tal maneira de se jogar, desafiando o sistema programado, criando espaços para reflexão referente ao próprio design da obra, é o que os autores chamam de *counterplay*.

Ao propor os "jogos de multidão", nós começamos a perguntar aos jogos digitais o que Guattari perguntou à humanidade coletiva: "Como ela pode encontrar uma bússola através da qual possa se reorientar?" (1996a, 262). Sua resposta, “refazendo práticas sociais”, foi baseada em uma leitura das transformações já em curso. Jogos

¹⁶ “In contemporary capitalism, the industries that create spectacle—the so-called cultural or creative industries—driven by their own profit-seeking dynamic, make and disseminate the tools of communication. To capture the attention of people, and even to involve and exploit new types of labor, they give people instruments for producing and reproducing media in a way that paradoxically diminishes capital's monopoly of spectacular power.” Tradução livre.

de multidão são, nos termos conceituais de Guattari, uma "revolução molecular ", envolvendo "o esforço para não perder qualquer coisa que possa ajudar a reconstruir um novo tipo de luta, um novo tipo de sociedade" (1996b, 90). (DYER-WITHEFORD; PEUTER, 2009, p.214)¹⁷

Dyer-Witthford e Peuter utilizam o termo *dissonant development* para descrever o ato de se desenvolver games que tentam distanciar-se de sua função de elemento do império. Eles afirmam que os games entraram na caixa de ferramentas da mídia tática, e que portanto servem aos propósitos ambivalentes da multidão. Os autores aproximam os jogos de multidão do desenvolvimento independente de games. Eles vislumbram em obras independentes, em sua maioria simples, pequenos experimentos de jogos especialmente projetados com a intenção de chamar atenção para problemas da vida real, buscando na obra de Guattari o que eles chamam de reapropriação do uso da mídia. As possibilidades levantadas pela dualidade da multidão têm suas aplicações através de meios diversos, em alguns casos, de jogos eletrônicos.

De acordo com Dyer-Witthford e Peuter, o surgimento dos jogos de multidão representa a emergência de perspectivas políticas críticas. Uma lembrança de que os designers, mesmo sujeitos às amarras da indústria dos games, às vezes se propõem a executar autonomia criativa em seu trabalho imaterial. Mesmo que estas iniciativas sejam pequenas, e ainda sigam sufocadas pela presença massiva dos jogos de império na mídia, elas podem estar obtendo sucesso em suas tentativas de expressar o ativismo da multidão.

¹⁷ “By proposing "games of multitude," we start asking of digital play what Guattari asked of collective humanity: "How can it find a compass by which to reorient itself?" (1996a, 262). His response, by "remaking social practices," was grounded in a reading of transformations already under way. Games of multitude are, in Guattari's conceptual terms, a "molecular revolution" involving "the effort to not miss anything that could help rebuild a new kind of struggle, a new kind of society" (1996b, 90).” Tradução livre.

3. Três jogos de multidão

“O pensamento crítico atingiu um nível insustentável. Tente novamente.”¹⁸”

Jogo Enduring indymedia

Nos períodos em que houve mudanças significativas para a história, apontados por Flusser, novas formas de comunicar e o desenvolvimento da tecnologia criaram cenários ricos para a produção de novos modos de vida. O surgimento relativamente recente da imagem técnica e dos aparelhos nos apresenta uma organização social que vem atravessando intensas transformações. A multidão ocidental, inconscientemente politizada e capturada por diferentes causas, converge na internet. Um espaço relativamente livre para absorver e expor todo tipo de informação. Estamos passando por um período de adaptação do nosso modo de vida, onde o ser humano rapidamente aprende a viver acoplado aos aparelhos. Os representantes da parcela mais idosa da população encontram dificuldades para entender por completo o funcionamento do novo sistema de comunicação. A agilidade das respostas, a navegação das interfaces, o conceito de busca por *tags*, tudo parece um pouco nebuloso, a princípio. Os mais jovens, no entanto, parecem possuir mais familiaridade com tais transformações. Descubrem sozinhos, muitas vezes, como retirar dos aparelhos, o máximo de suas possibilidades. Neste contexto, um dos grandes problemas apontado por Flusser é justamente a opacidade do aparelho, ocasionada pela natureza do código. Os aparelhos com os quais interagimos são produtos científicos de alto nível de complexidade, que envolvem conhecimentos avançados de engenharia, lógica e programação, para começarem a ser, de fato, decodificados. Apesar de uma parte cada vez maior da população ser treinada para entender o funcionamento básico dos computadores, podemos dizer que revivemos o momento dos escribas: apenas uma pequena parte da população domina os códigos. Nesse momento, utilizo o termo *código* especificamente para fazer referência às inúmeras linguagens de programação que compõem a arquitetura dos computadores. Uma pequena parte os estuda, manipula e transforma, para que o restante das pessoas tenha acesso às vantagens que o mundo codificado proporciona. Por enquanto, não parece haver sinais de que a população se preocupe com tal afirmação. Talvez apenas uma persistente onda de

¹⁸ “Critical thinking have reached an unsustainable level. Try again.” Em tradução livre.

“personalização” na internet indique que as pessoas, no fundo, desejam alfabetizar-se nas questões do mundo digital. Os primeiros computadores funcionavam apenas através da interação direta com o código. As pessoas que podiam de fato interagir com um computador eram somente aquelas que possuíam o conhecimento da linguagem codificada. Em comparação ao momento dos primeiros impressos, a história, desta vez, toma outro rumo. Ao invés de surgir uma conscientização generalizada da necessidade de todas as pessoas serem “alfabetizadas” nas especificidades do código, foi o aparelho que foi prontamente adaptado. Para que os computadores chegassem ao entendimento e ao cotidiano da população, a interação passou a ser possível através da utilização de imagens e conceitos. O que chamamos de “sistema operacional”, ao mesmo tempo em que acelerou a disseminação do uso do computador, deixou mais opaca a relação dos indivíduos com o aparelho.

Ao que parece, a atual agenda do desenvolvimento tecnológico está voltada para a questão do relacionamento do ser humano com a máquina. Após rapidamente instalar-se em nossas casas e bolsos, os computadores procuram formas mais orgânicas de se comunicar. E isso também significa nos comunicarmos de maneira cada vez mais prática. A preocupação reside na criação de interfaces mais intuitivas, programas mais inteligentes e gráficos mais sedutores para que possamos pesquisar, organizar, modificar e compartilhar o intelecto geral.

Apesar da multidão manifestar - através da produção midiática independente - o desejo de ruptura com o capital, o modo de produção exerce seu controle, propagando regras e corrigindo comportamentos, através dos aparatos do espetáculo. De acordo com a visão de Virno (2013), é o espetáculo quem coordena as experiências da multidão. Apesar de insistir na incrível capacidade do capitalismo de subverter e reciclar para seu próprio lucro as ideias e movimentos da multidão, Virno também aponta que ali reside um latente potencial de transformação. Os indivíduos se encontram atualmente semi-politizados por conta dos paradoxos do capitalismo - que ao mesmo tempo necessita e tem medo da força da multidão. Tal contexto, apresentado através das reflexões de Flusser e Virno, nos permite voltar a atenção para obras independentes realizadas por indivíduos que procuram superar sua própria agonia, enquanto aproveitam da realidade conectada para compartilhar e incentivar ações políticas, transformadoras e independentes da multidão. Os games que iremos analisar a seguir fazem parte do que Dyer-Witheford e Peuter caracterizam como jogos de multidão. Todos os exemplares selecionados são produtos da mídia independente e especificamente programados com a intenção de transmitir mensagens, ideias e ideais.

How to build a better mouse trap

de Paolo Pedercini

“How to build a better mouse trap” é um pequeno jogo desenvolvido pelo game designer italiano Paolo Pedercini. Pedercini desenvolve jogos independentes radicais em seu projeto “Molleindustria”. O objetivo do projeto, como é descrito no site¹⁹, é de “[...] produzir remédios homeopáticos para a idiotia do entretenimento de massa na forma de jogos online curtos e gratuitos” (PEDERCINI, 2003). Os jogos de Pedercini abordam temas complexos, desde pedofilia na igreja católica, passando por críticas intensas ao capitalismo e às grandes corporações. O game apresenta um sistema simples de gerenciamento onde o jogador é responsável por tomar decisões e executar ações que simulam o funcionamento de uma fábrica, utilizando o mouse para arrastar personagens e objetos e selecionar opções.

O jogo tem início em uma tela de título. Logo abaixo, um personagem em uma pose de poder, aguarda. O personagem é apenas formado por sua silhueta, mas é o suficiente para percebermos que ele possui o corpo de um homem e a cabeça de um rato. Para que o jogo tenha início o jogador deve clicar sobre o personagem, que é imediatamente suspenso no ar, como se alguém o tivesse pendurado pelo colarinho e pregado ao cursor. O título desaparece e vemos apenas um pequeno espaço circular que, sem a necessidade de texto, sugere que o jogador deposite ali o personagem. Quando o rato é posicionado no espaço, três ações acontecem, simultaneamente. Um contador em forma de barra surge de um lado do personagem, um livro surge do outro e uma máscara cai sobre seu rosto de roedor, transformando-o em um inconfundível gato. Por fins práticos iremos chamar esse personagem de “Chefe”. Para que o jogo siga adiante, o jogador deverá clicar sobre o livro, que a cada interação apresenta três ícones com suas respectivas opções de pesquisa: automatização, computadorização e novo produto. O cenário da fábrica é finalmente apresentado e o jogo tem início.

Figura 1 – Rato operário



Fonte:

<http://www.molleindustria.org/to-build-a-better-mousetrap/>

¹⁹ <http://www.molleindustria.org/blog/about/>

Figura 2 – Tela do jogo “How to build a better mouse trap”



Fonte: <http://www.molleindustria.org/to-build-a-better-mousetrap/>

A fábrica possui três andares. No piso superior se localiza o departamento de RD - *Research and Development* - responsável por pesquisas e inovações, e o Chefe, que nunca se distancia de seu dinheiro. O rendimento da fábrica é armazenado em um contador em forma barra, no canto superior direito da tela. No andar do meio funciona a linha de montagem e no subsolo o Guarda vigia uma porta que, o jogador eventualmente deverá descobrir, dá acesso à cadeia.

A dinâmica do jogo é simples. Ratos trabalhadores aparecem, de tempo em tempo, em busca de empregos. Eles se posicionam em fila, ao lado do Guarda. O jogador é responsável por comandar os recursos da fábrica. Cabe a ele dar função aos trabalhadores, arrastando-os para espaços vazios nos andares de pesquisa ou montagem. O jogador também deve ajustar seus salários e lidar com eventuais greves e levantes. A primeira decisão que o jogador deve fazer diz respeito ao salário (*wages*) dos funcionários. O salário é retirado diretamente dos rendimentos e distribuído para cada rato que ocupa uma posição na fábrica. Os ratos que se acumulam na fila de empregos, não recebem nada. O salário é representado no jogo por pequenas bolas amarelas, que poderiam ser confundidas com moedas, mas que são entregues diretamente a boca dos pequenos ratos, como se fossem comida. O pagamento dos

funcionários pode variar nos valores de 1 a 4. Pagar aos ratos valores mais altos, rapidamente consome a barra de rendimentos. Não pagar o suficiente gera descontentamento dos funcionários, que entram em greve, prejudicando o lucro.

Conforme novos trabalhadores vão chegando à fábrica, o jogador pode posicioná-los nos departamentos. Quanto mais funcionários trabalhando em cada um dos dois andares, mais eficiente se torna a fábrica. A interação com a linha de montagem é bastante simples. Tudo o que o jogador pode fazer é posicionar ratos ou máquinas que os substituem. Já o departamento de RD, onde os pequenos ratos trabalham concentrados em frente aos seus computadores, possui três opções de pesquisa: automatização, computadorização e novo produto. A automatização permite que os ratos desenvolvam máquinas de produção em série que podem ser utilizadas para substituir os ratos-operários. O investimento do tempo de pesquisa na computadorização gera computadores enormes que podem substituir os funcionários do próprio departamento de RD. A escolha de se pesquisar um novo produto disponibiliza um novo tipo de mercadoria, sempre mais lucrativa que a anterior. A vantagem de se substituir os ratos por máquinas e computadores reside no fato de que os processos automatizados não recebem o salário e portanto são mais lucrativos. A necessidade de pesquisar novos produtos está associada ao desenvolvimento do mercado. Um gráfico simples localizado na parede da linha de montagem apresenta as perspectivas de venda para o produto atual. O produto sempre irá atingir um máximo de vendas e começar a desvalorizar. Se o jogador não investir na pesquisa de novos produtos, ele logo levará o Chefe à falência.

Conforme o jogo se desenvolve, novos ratos que chegam em busca de trabalho, e também aqueles que perderam seus empregos para as máquinas, acumulam-se em fila, afrontando o Guarda. Os ratos sempre chegam à fábrica em seu estado natural de espírito, mas conforme o tempo passa e não são contratados - e portanto não recebem comida - começam a mudar de cor, se tornando mais escuros e irritados. Cliques do mouse sobre ratos escuros funcionam como uma chamada de atenção. Parece funcionar por alguns segundos, mas os ratos logo retornam ao seu estado de indignação. Quando atingem seu limite, começam a se rebelar, batendo no teto da fábrica e causando rachaduras nas paredes. Quando um rato causa dano à fábrica, a ação do Guarda é habilitada. O jogador pode optar por prender os ratos rebeldes na cadeia. Uma vez que o rato está na cadeia ele não pode mais causar problemas.

O game, que possui tempo de jogo de aproximadamente 5 minutos, apresenta três finais possíveis: *insurreição*, *falência* e *aposentadoria*. A *insurreição* acontece quando o dano causado à fábrica pelos ratos rebeldes atinge um determinado nível. O jogador pode chegar à

falência quando a barra de rendimentos é esvaziada e a *aposentadoria* é apresentada quando o jogador consegue elevar a barra de rendimentos ao máximo.

O game independente “How to build a better mouse trap” nos proporciona reflexões interessantes. Em primeiro lugar, Pedercini optou pela mecânica chamada de *manager*. Esse gênero cria um sistema simulado onde o objetivo do jogador é tomar as decisões corretas para o melhor desenvolvimento da situação. O papel que assume o jogador é comparável ao de uma divindade que, à distância, seleciona ações e assiste a reações. Devemos chamar atenção para o fato de que o desenvolvedor valoriza a abstração de seu jogo. A única descrição que acompanha a obra simplesmente a descreve como um *management game* semi-abstrato. Cabe ao jogador descobrir não apenas como o jogo funciona, mas também retirar dele seus próprios significados. O designer, no entanto, em seu papel de legislador da simulação, deixa pistas pelo caminho.

O simulador proporciona a experiência de comandar uma fábrica. Nenhuma instrução é apresentada dizendo ao jogador quais são seus objetivos, eles devem ser criados conforme a vontade de cada um. No entanto, indivíduos acostumados ao capitalismo que somos, o objetivo que parece mais óbvio é produzir com a maior eficiência possível. Logo nos primeiros minutos o jogador percebe que para alcançar a eficiência ele deverá tomar decisões de moral, minimamente, duvidosa. Os ratos se acumulam na fila de emprego. De início esperam, pacientemente. Logo começam a pedir por comida. Cabe ao jogador tomar as decisões que os condenam. A simulação não apenas proporciona ao jogador meios de comandar a fábrica com eficiência, mas, em uma excelente fusão de mecânica e narrativa (temática), garante que esses meios tenham consequências. O sistema pressiona o jogador a substituir os operários por máquinas e colocar os desempregados na cadeia, mas não o obriga a fazê-lo. Pedercini, sem dúvidas, projetou o jogo com um objetivo.

Por conta de seus outros trabalhos, a descrição de seu projeto, e os indícios que ele insere no próprio jogo, sabemos que seu objetivo é político e crítico. Um jogador desavisado, que encontra o game sem nenhuma dessas informações, pode muito bem se divertir com o sistema e não perceber os pequenos detalhes inseridos por Pedercini para guiar a reflexão. O designer, com certeza, está ciente desse risco. A opção pela abstração, no entanto, apresenta a vantagem de um espaço com uma boa medida de construtivismo. O jogador tem a opção de criar uma reflexão por si só, sem textos para dizer previamente como ele deve se sentir ao colocar operários famintos na cadeia. Através da interação com o game, inúmeras reflexões espontâneas se apresentam possíveis. Levando em consideração as obviedades de que tais

reflexões dependem da bagagem prévia do jogador e que variam de sujeito a sujeito, apresento uma análise de minha experiência pessoal.

O simulador de Pedercini, ao recriar o funcionamento de uma fábrica, também pode ser percebido como um modelo simplificado de todas as empresas e do modo de produção no geral. Em sua tentativa de gerar reflexão, o designer opta por colocar o jogador no papel do articulador do sistema: na posição do Chefe e não dos injustiçados ratos operários. Uma opção um tanto curiosa. Quando vamos ao cinema apreciar nossos filmes favoritos, existe uma grande chance de que essa narrativa seja desenvolvida através do ponto de vista do oprimido. Talvez por conta dos processos de identificação com os personagens ou por questões morais, as histórias normalmente nos colocam bem ao lado dos heróis, principalmente aquelas que tem como objetivo ensinar uma determinada lição. Um cineasta que assume o desafio de fazer refletir sobre o problema da violência doméstica, por exemplo, muito provavelmente não vai colocar os espectadores ao lado do marido violento. Essa comparação com o cinema serve aqui apenas pra chamar a atenção a uma característica singular dos games: se o cinema posiciona o espectador ao lado do protagonista, os games fazem com que o jogador seja ele próprio o protagonista. Enquanto em uma mídia passiva o espectador se identifica com o personagem e portanto torce e se emociona com ele, os jogos eletrônicos simulam uma realidade onde muitas das decisões dos personagens não são roteirizadas. Os jogadores não apenas torcem pelos personagens e escolhem se concordam ou não com determinada ação; eles agem por eles mesmos, e podem perceber as consequências de suas ações a curto e longo prazo. Quando o designer opta por colocar o jogador assumindo o papel do Chefe, entrega a ele não apenas as escolhas e as possibilidades, mas também as consequências. O jogador é responsável pelo sucesso da empresa e pelo acúmulo de capital, mas também cai sobre suas costas a fome dos operários e o cárcere.

Os apontamentos de Frasca quanto aos mundos simulados são de notável valia ao pensarmos a obra de Pedercini. O designer tem consciência de seu papel de legislador e o realiza de maneira discreta, mas eficaz. Além de transmitir seus conceitos utilizando-se da própria mecânica interativa do jogo (experiência), ele aproveita os elementos gráficos e a temática para fazer suas afirmações. Os personagens, por exemplo, poderiam ser todos apresentados como humanos, já que se trata de um jogo sobre fábricas e organização econômica. No entanto, Pedercini opta por representar os operários como ratos, e o Chefe e o Guarda como gatos. Essa pequena decisão estética - que nada interfere no funcionamento do jogo - é de fato simbólica. A princípio, as figuras do gato e do rato são frequentemente

utilizadas para indicar uma relação de inimizade, onde um dos integrantes (gato) possui domínio sobre o outro (rato). Ratos são animais que de certa forma remetem a condições precárias e servidão. Os ratos de laboratório, por exemplo, são mantidos em gaiolas e submetidos a testes de medicamentos. Ao desumanizar os trabalhadores da fábrica e representa-los como ratos, o designer chama atenção às condições inumanas as quais eles estão submetidos. As figuras do Chefe e do Guarda serem representadas como gatos demonstra a superioridade de um ser humano sobre o outro, de acordo com sua condição social. Os gatos, ao contrário dos ratos, podem ser símbolos de superioridade e independência. A escolha de representar os humanos como animais permite que a diferença entre os dois tipos de homem, o operário e o patrão fique clara ao jogador, logo à primeira vista. Essa decisão também permite a articulação de um detalhe simples mas carregado de significado, que surge logo no início do game.

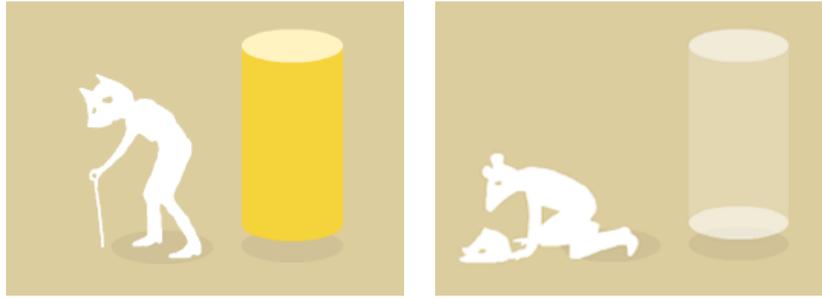
Quando o jogo começa, o jogador é apresentado ao seu personagem. Apesar deste não ser um personagem jogável, é ele quem representa o jogador. Inicialmente esse personagem tem a aparência de um rato, assim como os operários que logo vão surgir, mas ele recebe um bom tanto de capital inicial e a posição de chefe. Tal ascensão é marcada por uma máscara, ou uma nova cabeça que se acopla ao corpo humano do personagem, transformando-o em um gato. O jogo poderia começar diretamente com a fábrica, com o gato assumindo seu papel de chefe, mas o designer escolhe nos mostrar que o gato um dia já foi rato. Outras interpretações poderiam ser propostas quanto à intenção por trás desta escolha de design, mas ela, certamente, não é gratuita. Talvez o designer deseje, por exemplo, chamar a atenção para a facilidade do sistema em transformar oprimido em opressor; ou talvez queira dizer que até os gatos, que parecem estar no comando, também são marionetes do modo de produção.

O game em questão é tão simples quanto é complexo. A simplicidade dos aspectos gráficos, a curta duração e as escolhas limitadas proporcionam um jogo que, além de ser repleto de significado, é um tanto complexo de se dominar – dialogando com as teorias sobre “desafio” de Johnson. Estar por trás de uma grande corporação não é tarefa fácil. Os trabalhadores não são contidos com facilidade, o dinheiro muitas vezes quase desaparece e os novos produtos têm vidas de mercado cada vez mais curtas. Isso se levamos em consideração que vencer o jogo significa realizar o objetivo do Chefe. Como esse personagem é o primeiro a ser apresentado e representa o jogador – já que ele representa o dono da fábrica, responsável pelas decisões – somos impelidos a perseguir o sucesso do Chefe. A dificuldade do jogo, assim como a ausência de tutorial, é ajustada de tal forma que é bastante improvável que um

jogador consiga levar o Chefe à aposentadoria na primeira tentativa. Um bom gamer levará algo como 5 partidas apenas para descobrir o funcionamento do mecanismo da cadeia! A dificuldade do jogo proporciona aos jogadores a experiência de conhecer os outros finais, principalmente o que termina com a revolta dos operários. Não parece exagero dizer que a própria maneira em que a cadeia funciona é intencionalmente discreta, já que o game de Pedercini apresenta excelente qualidade técnica e aproveita de maneira precisa e criativa suas possibilidades. O Guarda se localiza em frente à porta, o que é um indicador de que ali pode existir algum tipo de opção de ação. No entanto, para que o jogador descubra a forma de conter os ratos, é necessário que ele clique sobre o personagem no momento exato em que ele está vandalizando a fábrica, e arraste para além da porta. Ao realizar essa ação, um espaço surge à esquerda da porta, onde o rato aparece sentado. Conforme novos ratos são adicionados à cadeia, a porta se desloca para a direita, até o ponto onde o guarda está parado no último espaço do lado direito da tela.

O jogo é programado de tal maneira que os trabalhadores sempre irão organizar um levante, outra escolha sutil do designer. Por mais que o jogador decida pagar aos seus funcionários o valor máximo de salário, arriscando a possibilidade de falência, essa medida só serve para conter os ratos empregados. Os desempregados continuam acumulando-se na fila e, após determinado tempo, começam a se revoltar. A melhor maneira de vencer o jogo, sob a perspectiva do Chefe, é colocar os ratos da fila, dentro na cadeia. Quando todos os espaços da cadeia estão preenchidos, a rebelião é contida, pois não existe espaço sobrando para que novos operários apareçam. Outro direcionamento que o designer estabelece diz respeito às inovações tecnológicas. A mecânica funciona de tal forma que é praticamente impossível chegar à aposentadoria sem substituir pelo menos alguns dos ratos por máquinas. O game garante que, para que o Chefe alcance seu final de sucesso, ele tenha que desempregar diversos funcionários e jogá-los na cadeia. Tal final, curiosamente, não é apresentado com grandes méritos: além do letreiro que diz “Aposentadoria” e uma contagem de pontos, o Chefe aparece, ainda com sua máscara de gato, inevitavelmente cansado e velho.

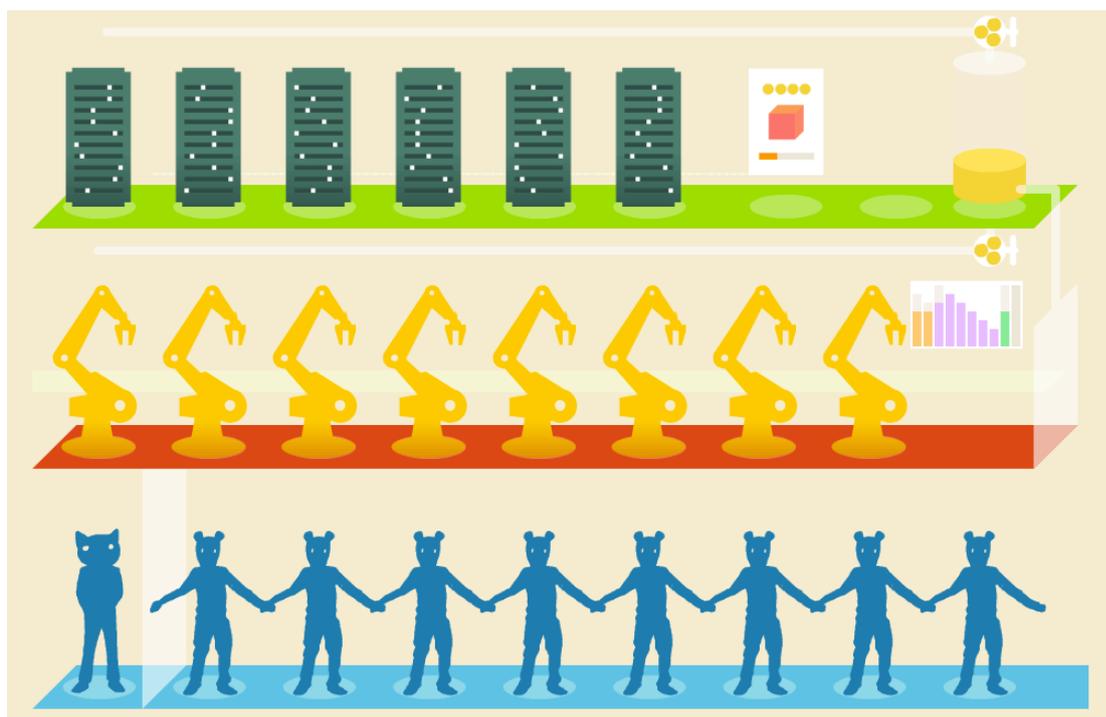
Figura 03 - Destinos do Chefe



Fonte: <http://www.molleindustria.org/to-build-a-better-mousetrap/>

Os outros finais possíveis levantam questões interessantes. Quando o jogador leva o Chefe à falência, uma tela bastante similar à da aposentadoria é apresentada, mas ao invés do personagem velho, ela mostra o Chefe de joelhos, se lamentando. Ele está novamente com a cabeça de rato e a máscara de gato está no chão. A falência derruba a máscara do Chefe, ele volta a ser um indivíduo comum e não parece nenhum pouco contente com sua situação. O final referente à insurreição, ou seja a revolta dos operários, é sem dúvida o mais curioso. Tecnicamente, ele não é o final “correto” do jogo pois não apresenta contagem de pontos e não é acionado por meio das ações do jogador. Pelo contrário, surge quando o jogador não age. A insurreição acontece quando os ratos não são colocados na cadeia a tempo e conseguem destruir a fábrica. Ao invés de uma simples tela estática, como nos outros dois casos, surge a tela da fábrica, com algumas mudanças. O Chefe, ao invés de estar no comando do último andar, está no subsolo, dentro da cadeia. Os ratos comemoram a vitória, dando as mãos e dançando. Ao fundo ouvimos uma música animada. Além disso, todas as posições da fábrica estão ocupadas por máquinas, mas nada é produzido. Essa situação carrega uma forte aura satírica. Desde a música exageradamente energética e otimista até a performance dos personagens, que de mãos dadas se balançam no ritmo da música, é uma cena bastante espetacular. Apesar desse final não ser o principal do jogo, definitivamente é o mais marcante. Ele parece comemorar a vitória dos operários ao mesmo tempo em que satiriza a figura do Chefe, e conseqüentemente, do jogador. O game garante que quando os operários vencem eles tenham a oportunidade de dançar bem diante dos olhos do jogador derrotado.

Figura 04 - Insurreição



Fonte: <http://www.molleindustria.org/to-build-a-better-mousetrap/>

O game designer americano Jesse Schell (2011), descreve um fenômeno passível de surgir nos games chamado de *estratégia dominante*. Tal situação ocorre quando um jogo proporciona uma opção de ação muito mais eficiente do que as outras. Quando um game designer encontra em seus testes uma estratégia dominante, ele procura maneiras de contorná-la, para nivelar a dificuldade do jogo. O problema das estratégias dominantes é que uma vez que o jogador tem conhecimento de sua existência, o jogo acaba perdendo a graça. No entanto, os games são sistemas complexos e realizar o balanceamento de todos os seus parâmetros é uma tarefa árdua. Muitas vezes, jogos eletrônicos finalizados e comercializados possuem pequenos vestígios de estratégias dominantes. Após incontáveis partidas consecutivas de “How to build a better mouse trap”, me deparei com uma delas. A pontuação do jogo, no final da aposentadoria, é contada por unidades de produto vendidas. Para se chegar a esse final, a barra de rendimentos deve estar cheia. O jogo dura enquanto o dinheiro não atinge o seu valor máximo. Existe uma maneira, no entanto, de gastar o dinheiro, mantendo o jogo funcionando por mais tempo e vendendo mais unidades de produto. Basta apenas realocar os operários as suas funções, para que eles possam consumir uma parte dos rendimentos, deixando espaço para a venda de mais unidades de produto. Essa estratégia consiste em iniciar um jogo investindo em máquinas, passar a focar a pesquisa em novos

produtos e depois descartar todas as máquinas, devolvendo aos ratos seus empregos. Em um determinado ponto, o jogo chega ao fim por conta do aumento progressivo do valor dos novos produtos. O game compele o jogador a atualizar seus produtos, já que, quando um mesmo produto é comercializado por muito tempo, eles não têm mais saída e acabam se acumulando nas esteiras da fábrica. Cada novo produto possui valor de venda maior do que o anterior e é , portanto, mais lucrativo.

A estratégia descrita surge da interação com um sistema programado repleto de variáveis. O jogo permite que ela seja possível, pois, por exemplo, permite que as máquinas sejam descartadas quando arrastadas para o subsolo. Através do funcionamento dessa estratégia, além de elevar a pontuação, pode-se notar a ironia dos fatos. Substituí meus operários por máquinas, para lucrar e não ir à falência. Coloquei meus funcionários na cadeia, para poder construir, sem interrupções, o meu império. Depois percebi que precisava dos operários, para ganhar ainda mais dinheiro, e me lembrei imediatamente das teorias de Virno sobre a politização do trabalho informal e o interesse do capitalismo nas individualidades criativas da multidão. Utilizo esse exemplo para chamar atenção para o fato de que a maneira individual que cada jogador encontra para interagir com a obra pode produzir diferentes, e muitas vezes surpreendentes, significados. Em um jogo finalizado, espera-se que, tecnicamente, o desenvolvedor tenha descoberto todas as possibilidades de seu próprio código, e mantido apenas aquelas que o interessam, em um processo chamado por Schell (2011) de *iteração*. Apesar do game ser de fato um programa, dependente do código e das decisões do designer-legislador, nem seu próprio criador pode prever todos seus possíveis significados.

Papers, Please

de Lucas Pope

As cores, os símbolos e as propagandas sugerem um cenário soviético. É um dia comum no país fictício de “Arstotzka”. Uma fila interminável de imigrantes aguarda o chamado de um sistema de som antigo, decadente até para o ano de 1982. Glória a Arstotzka. Os personagens carregam passaportes, cartões de identidade, permissões de imigração. O motivo da viagem deve ser cordialmente informado. Viagens de negócios, mães indo de encontro a filhos, casais fugindo de um sistema opressor, e um imigrante idoso que tenta ultrapassar a fronteira apresentando um passaporte, feito por ele mesmo, de papelão.

Podemos dizer que “Papers, Please” é um game narrativo. O game designer Lucas Pope cria uma experiência de jogo significativa com seu thriller documental distópico que questiona a burocracia, a corrupção e a desigualdade social. O game retrata o dia-a-dia de um funcionário do departamento de imigração de Arstotzka. A mecânica do jogo se apoia em um sistema burocrático que exige do jogador agilidade e atenção aos detalhes. A experiência, que quase se aproxima de uma perspectiva em primeira pessoa, integra uma jogabilidade procedimental e metódica a uma história ramificada, com pitadas de humor, crítica social e questionamentos políticos.

Figura 05 - Tela do jogo “Papers, Please”



Fonte: Jogo “Paper’s, Please”

O país, que acabou de enfrentar uma guerra com seu vizinho, precisa ser mais cuidadoso na admissão de turistas e imigrantes. As coisas parecem estar se tornando perigosas. A princípio, o trabalho do inspetor é simples. Ele deve apenas verificar a validade das informações dos passaportes, entregues a ele por uma ampla variedade de personagens que surgem ao longo dos dias. A cada novo dia, no entanto, novos acontecimentos acabam por apertar, cada vez mais, a segurança da fronteira. O aumento da dificuldade do jogo está associado ao crescimento constante da burocracia, que se intensifica de acordo com as ameaças de revolução. Ao final de cada dia, o jogador ainda deve selecionar a maneira como deseja aplicar seu salário. Sua missão é cuidar de forma satisfatória de uma família de cinco

peessoas. As despesas incluem aluguel, comida e aquecimento. O salário do inspetor varia de acordo com sua eficiência. Quanto mais pessoas ele é capaz de inspecionar sem erros, mais dinheiro consegue levar para casa. Por conta do crescimento constante da burocracia, reunir a quantidade necessária de dinheiro, acaba se tornando uma tarefa complexa. Quando o salário não é o suficiente, os membros da família começam a ficar com frio e fome e, conseqüentemente, doentes. Nesse caso, uma nova despesa de remédios é acrescentada à conta. Se o jogador não conseguir arcar com as necessidades de sua família, eles irão perecer, fazendo com que ele perca o jogo.

“Papers, Please” é um excelente exemplo do potencial narrativo dos jogos. A construção de significado não é apresentada através de textos longos ou extensas cenas pré-programadas; pelo contrário: a história emerge da mecânica, dos processos e dos detalhes. A escolha dos gráficos e cores, por exemplo, contribui para a construção da sensação de Arstotzka. O cenário é rígido, obscuro e obsoleto, e recebe alguns poucos toques de variedade, como um desenho que o jogador recebe de seu filho e tem a opção de pendurar em sua parede. Uma pena que tal escolha ocasione uma multa, mais adiante no jogo. O game tem sucesso em associar pequenos fragmentos de narrativa com as decisões dos jogadores. Enquanto o jogador busca por eficiência e se preocupa com a saúde de sua família, o jogo apresenta dilemas morais diversos. Um casal tenta fugir para a segurança de Arstotzka e o marido implora ao inspetor que faça vista grossa a falta de documentos de sua esposa. Um sujeito misterioso coberto por uma capa tenta recrutar o jogador para uma organização secreta que procura tomar o poder do atual governo autoritário. A cada decisão do jogador ele verá as conseqüências de seus atos. Se o jogador decidir atender a todos os pedidos de ajuda, sua família está fadada a um trágico final.

A mecânica do jogo proporciona uma experiência repleta de regras, procedimentos e muita pressa. A jogabilidade desenvolvida por Lucas Pope ilustra com exatidão o ponto de Pedercini sobre a característica racional dos jogos eletrônicos. O simulador de fronteira em primeira pessoa exige do jogador uma seqüência burocrática de ações. A cada novo dia de trabalho, o inspetor recebe o jornal. As notícias carregam fragmentos de informação narrativa, contextualizando a burocracia no universo do jogo. Ele também recebe suas ordens do dia, normalmente com uma nova instrução sobre um novo processo exigido aos imigrantes. O jogador deve chamar, pelo sistema de som, o primeiro da fila. Um pequeno diálogo, muitos documentos e um livro de regras extenso que precisa ser virado, página a página. A jogabilidade acontece em meio a confusas pilhas de papéis virtuais e muitos cliques. O

chamado do aparelho de som, as páginas do livro, os documentos, o carimbo: as ações do jogador estão associadas a movimentos que simulam o trabalho burocrático dos escritórios. A mecânica de “Papers, Please” reforça o relacionamento do jogo com os processos de racionalização. Tal escolha de design obtém sucesso na criação de um game de multidão na inserção do desenvolvimento narrativo do jogo. A jogabilidade racional não tem como objetivo o acúmulo de pontos, como é o caso de “How to Build a Better Mouse Trap”. Por ser um game narrativo, o desafio de “Papers, Please” reside no processo de sobreviver ao próximo dia, para ir desvendando, aos poucos, uma história contada através de fragmentos de informação, que chegam através de jornais e conversas de cabine. O contraste estabelecido entre a mecânica racional e a história dramática cria o espaço de reflexão da obra de Pope. O game faz inúmeros apontamentos críticos utilizando-se da experiência como terreno fértil de significado. A dificuldade de manter os membros da família aquecidos e alimentados, a decisão de apoiar o governo autoritário ou a revolução, as consequências visíveis de seus atos, desembocam em uma quantidade razoável de possíveis finais.

No game, é possível escolher entre se manter fiel a Arstotzka, ou ajudar a revolução. É possível fugir do país sozinho ou com o restante dos membros de sua família, e o inspetor pode acabar preso, em muitos dos casos. As decisões que levam aos 20 finais possíveis do jogo são repletas de questões morais. Em um dos casos, um sujeito encapuzado entrega um cartão ao inspetor. O cartão é de uma organização secreta que pretende derrubar o governo do país. No dia seguinte, um investigador surge na cabine. Se o jogador decidir entregar o cartão ao investigador, ele vai para a cadeia e o jogo termina. O game garante que as decisões do inspetor tenham consequências drásticas e cria questionamentos como: devo arriscar a segurança da minha família, para ajudar os outros e o meu país?

Os detalhes narrativos de “Papers, please” permitem ao game superar sua submissão ao império e a própria racionalização de sua jogabilidade. O jogo em questão é muito mais extenso e tecnicamente mais complexo do que a primeira obra analisada. Sua distribuição também é diferente, já que não é distribuído gratuitamente, mas sim, vendido através da plataforma de distribuição de jogos *Steam*. Mesmo assim, apesar da obra em questão estar inserida no circuito da indústria cultural, especialmente no que diz respeito a valores e venda e lucro, é inegável sua característica crítica e reflexiva. Podemos afirmar que os jogos de multidão não apenas existem de maneira marginal à indústria, mas, em alguns casos, dentro dela. Da mesma forma pela qual o capitalismo se esforça para absorver e reutilizar para uso próprio as manifestações espontâneas da multidão, o processo inverso parece ser verdadeiro.

Phone Story

De Michael Pineschi

“Phone Story” é um game para celular que “... busca provocar a reflexão crítica em sua própria plataforma tecnológica.”²⁰ (PINESCHI, 2011). O aplicativo, lançado inicialmente para a plataforma de distribuição da Apple, apresenta uma sequência de quatro mini-games educacionais que, de acordo com o designer Michael Pineschi (2011), “[...] tornam o jogador simbolicamente cúmplice da extração de *coltan* no Congo, mão de obra terceirizada na China, lixo eletrônico no Paquistão e o consumismo de *gadgets* no ocidente.”²¹

O game tem início com a apresentação de um personagem narrador. O personagem parece ser o próprio aparelho de celular. Uma amigável feição de poucos pixels ocupa quase toda a extensão da tela. O narrador apresenta seus cumprimentos ao jogador e o deixa saber que ele está prestes a ouvir a história daquele mesmo aparelho. A tela é alterada para o cenário do primeiro mini-game. Uma animação simples serve como tutorial, apenas visual, indicando ao jogador o que ele deverá fazer. Enquanto o jogador interage com o game, o narrador continua a contar sua importante história, transcrita abaixo:

Olá consumidor, obrigado por se juntar a nós. Deixe-me contar a história deste telefone enquanto lhe proporciono entretenimento de qualidade.

Era uma vez, minerais que descansavam nas entranhas da terra. Um desses minerais, chamado *coltan*, é encontrado na maior parte dos dispositivos eletrônicos. A maioria das reservas mundiais de *coltan* estão localizadas no Congo, um país dilacerado por uma guerra civil brutal. A procura crescente de *coltan* produziu uma onda de violência e massacres no Congo. Grupos militares escravizam prisioneiros de guerra, muitas vezes crianças, para extrair o precioso material. Diretamente ou não, estamos todos envolvidos neste complexo tráfico ilegal.

Como a maioria dos aparelhos eletrônicos, este telefone foi montado na China, dentro de uma fábrica tão grande quanto uma cidade. As pessoas que trabalham lá são constantemente submetidas a abusos e discriminação. Elas trabalham em condições desumanas e são forçadas a cumprir hora-extra. Durante o período de

²⁰ “...attempts to provoke a critical reflection on its own technological platform.” Tradução livre.

²¹ “that make the player symbolically complicit in *coltan* extraction in Congo, outsourced labor in China, e-waste in Pakistan and gadget consumerism in the West.” Tradução livre.

poucos meses, mais de vinte trabalhadores cometeu suicídio por conta do desespero extremo. Nós abordamos esta questão instalando redes de prevenção contra o suicídio.

E então você comprou este telefone, ele era novo e sexy. Você estava esperando por isso há meses. Nenhuma evidência de seu passado preocupante era visível. Você realmente precisava dele? Claro que sim. Muito dinheiro foi investido para incutir esse desejo em você. Você estava procurando por algo que poderia sinalizar seu status, seu estilo de vida dinâmico, sua personalidade única. Assim como todos os outros.

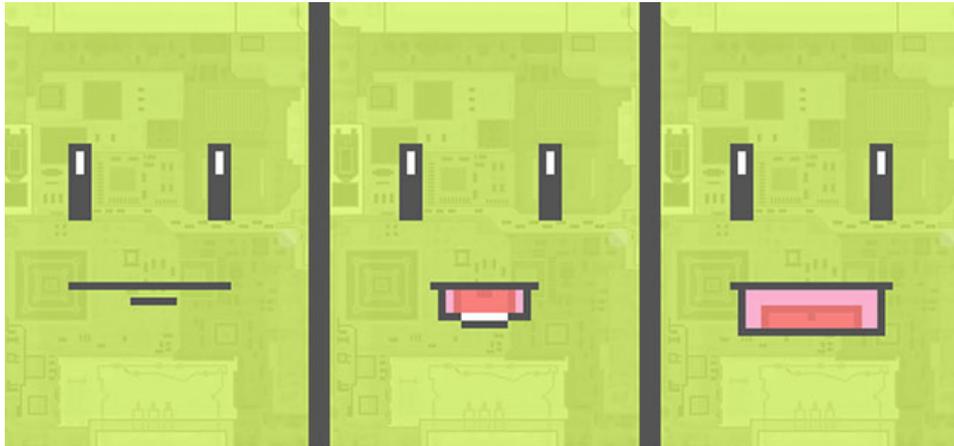
Em breve, vamos introduzir um novo modelo que vai fazer este parecer antiquado – e você vai descartá-lo. Ele vai se juntar a toneladas de lixo eletrônico altamente tóxicos. Eles dizem que vão reciclá-lo, mas ele provavelmente será enviado para o exterior. Para lugares como Gana, Paquistão, ou de volta para a China. Lá, seus materiais serão recuperados com o uso de métodos que são prejudiciais à saúde humana e ao meio ambiente. Partes deste telefone vão contaminar o ar e a água, e outras partes vão reencarnar em novos produtos.

E o ciclo continua.²²

“Phone Story” é um game projetado para celulares que utiliza comandos de um único toque. Para interagir com os mini-games, tudo o que o jogador precisa fazer é utilizar o dedo para apontar, arrastar e mirar. Um contador em forma de barra, posicionado horizontalmente na parte inferior da tela, informa o jogador o seu progresso em determinada atividade.

²² “Hello consumer, thank you for joining us. Let me tell you the story of this phone while I provide you with quality entertainment. Once upon a time, there were minerals resting in the bowels of the earth. One of these minerals, called *coltan*, is found in most electronic devices. The majority of *coltan's* world supply is located in Congo, a country torn by a brutal civil war. The increasing demand of *coltan* produced a wave of violence and massacres in Congo. Military groups enslaved prisoners of war, often children, to mine the precious material. Directly or not, we are all involved in this complex illegal traffic. Like most electronic gadgets, this phone was assembled in China, inside a factory as big as a city. The people working there are constantly subjected to abuse and discrimination. They work in inhumane conditions and are forced into illegal overtime. Over the span of a few months, more than twenty workers committed suicide out of extreme desperation. We addressed this issue by installing suicide prevention nets. Then you purchased this phone, it was new and sexy. You've been waiting for it for months. No evidence of its troubling past was visible. Did you really need it? Of course you did. A lot of money was invested to instill this desire in you. You were looking for something that could signal your status, your dynamic lifestyle, your unique personality. Just like everyone else. Soon, we'll introduce a new model that will make this one look antiquated – and you will discard it. It will join tons of highly toxic electronic waste. They say they will recycle it, but it will probably be shipped abroad. To places like Ghana, Pakistan or back to China. There, its materials will be salvaged using methods that are harmful to both human health and the environment. Parts of this phone will contaminate air and water, others will reincarnate into new products. And the cycle continues.” Tradução livre.

Figura 06 - Celular narrador



Fonte: <http://www.phonestory.org/game.html>

Enquanto o narrador nos deixa saber sobre a revoltante situação da guerra civil no Congo, o jogador é convidado a representar o papel dos militares escravistas. O cenário apresenta uma área de mineração que possui notáveis semelhanças com uma trincheira. Crianças negras trabalham, revirando a terra, enquanto dois soldados patrulham, um de cada lado. O jogador deverá observar os trabalhadores escravos e prestar atenção na regularidade da produção de *coltan*. Quando qualquer uma das crianças se cansar, o jogador deverá designar um dos guardas para repreendê-la, mantendo a linha de produção em funcionamento.

O segundo mini-game acompanha a narração de denúncia dos altos níveis de suicídio nas fábricas chinesas. O cenário apresenta a frente de um prédio alto. Na calçada, o jogador controla dois personagens que carregam uma espécie de cama elástica. Trabalhadores, vestidos de branco, despencam das janelas. O jogador deve mover a proteção de um lado para o outro, tentando salvar a vida dos suicidas. Quando um trabalhador entra em contato com a cama elástica, ele é projetado novamente para cima, desta vez com um pouco menos de altura. O jogador deve ampará-lo novamente para que ele seja entregue em segurança ao solo.

O próximo cenário apresenta a fachada de uma loja de eletrônicos. Enquanto o narrador nos apresenta sua visão sobre a manipulação publicitária e o consumismo, o jogador é representado por um vendedor de celulares. Seu objetivo é mirar com precisão nos consumidores, que se movem rapidamente em direção a loja, e arremessar o mais novo lançamento - diretamente nas mãos dos fregueses.

O último dos mini-games acompanha os apontamentos do narrador quanto ao descarte tóxico dos aparelhos de celular. O cenário apresenta uma espécie de fábrica. Uma esteira entrega componentes coloridos que devem ser distribuídos para o descarte entre quatro estações de trabalho, de apenas um indivíduo. Os trabalhadores apresentam cores dominantes em suas vestimentas que servem para indicar quais componentes eles são capazes de reciclar. O jogador deverá arrastar os componentes das cores corretas até os trabalhadores, para que os componentes sejam descartados.

Figura 07 - Telas do jogo “Phone Story”



Fonte: <http://www.phonestory.org/game.html>

Os mini-games funcionam, de certa forma, como gravuras interativas em um livro de histórias. No game de Pineschi, a história do aparelho de celular é contada pelo narrador, apresentado nos primeiros segundos de jogo. O espaço imagético é utilizado para inserir cenas interativas que não apenas ilustram a história, mas são responsáveis por colocar o jogador em seu papel de cúmplice, almejado pelo desenvolvedor. O jogador, quando executa as ações exigidas pelo jogo - é necessário atingir um certo nível de progresso para ser apresentado ao mini-game seguinte - se torna um agente do universo semi-ficcional proposto por Pineschi. Ao jogador, não é apenas entregue a informação sobre o passado brutal de seu inocente celular, mas também a participação obrigatória nesse processo. Ele se vê momentaneamente responsável por oprimir crianças escravas e salvar trabalhadores suicidas da morte. No desenvolvimento da ideia de se criar um aplicativo para celular que criticasse diretamente os impactos negativos de seu próprio processo de produção, Pineschi (2011) ratifica a importância de lembrar aos usuários o impacto que eles, mesmo que indiretamente, ocasionam no mundo. A característica interativa dos jogos, sua capacidade de simulação e de

colocar o jogador na pele de outros indivíduos, são os elementos que proporcionam ao designer a realização de suas intenções.

Pequenas decisões de design apontam as intenções do desenvolvedor. Assim como Pedercini, Pineschi também faz uso da certa sensação de incômodo que nasce de se posicionar o jogador no lugar do opressor. No primeiro mini-game apresentado, que representa o trabalho escravo na extração de *coltan*, o jogador deve agir representando os soldados, que disparam sons ríspidos quando as crianças ficam cansadas. Apesar de não apresentar uma demonstração de violência direta - os soldados não agridem as crianças - a experiência pode ser bastante violenta. A visão de crianças trabalhando sem parar entre patrulheiros adultos é, minimamente, incômoda. A sensação de desconforto se intensifica no momento que, para passar para a próxima fase, deve-se tomar a decisão de oprimir crianças exaustas. É isso ou receber a mensagem: “Você não atingiu o objetivo. Não finja que você não é um cúmplice.”²³ Esta é a fala do narrador quando o jogador não atinge o objetivo do mini-game com sucesso. Tal afirmação reafirma a relevância social da expressão do designer e deixa claro ao jogador que seu papel reside em refletir sobre a sua participação nos atos de violência denunciados pelo game.

O desenvolvedor Pineschi chamou para seu jogo, e conseqüentemente para sua causa, a atenção da mídia. No site oficial de “Phone Story”²⁴ pode-se encontrar uma lista de reportagens citando a polêmica causada pelo lançamento do radical aplicativo. O site do projeto também fornece informações mais detalhadas sobre as questões abordadas no game. O desenvolvedor se preocupou não somente em instigar os jogadores, através da curta reflexão que sua obra proporciona, mas também em relacionar informações adicionais sobre os problemas do mundo real, a inspiração para o seu videogame. Desta maneira, o game não apenas serve sua função panfletária - na distribuição em massa de pequenos blocos de informação - mas também serve como uma ponte, entre um possível interesse do jogador no tema e uma quantidade razoável de informações e ações.

A multidão parece buscar atuação em todos os lugares onde encontra possibilidades. No mercado de aplicativos, o sistema de distribuição é relativamente aberto. No caso da Apple, desembolsando a quantia de cem dólares por ano²⁵, qualquer um pode submeter um aplicativo para distribuição gratuita ou venda - no segundo caso, a empresa fatura trinta por cento do

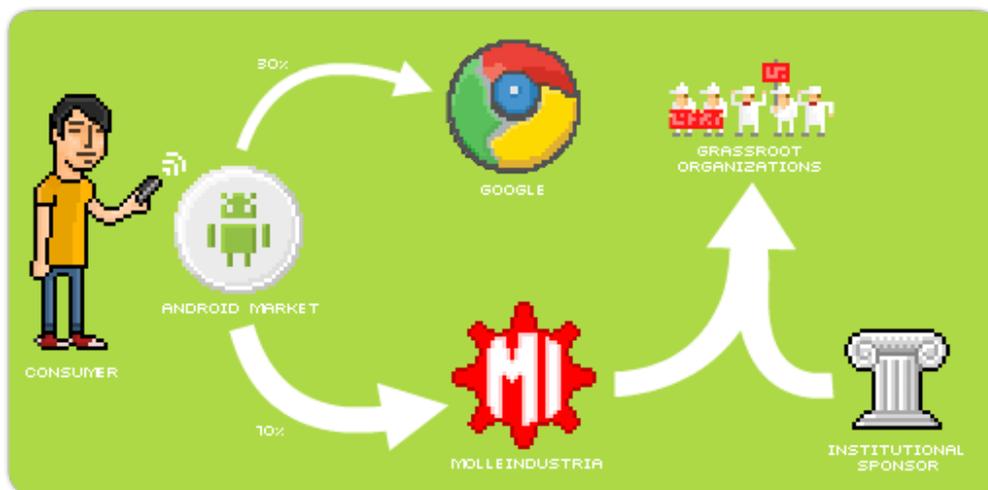
²³ “You didn’t meet the goal. Don’t pretend that you are not a complice.” Tradução livre

²⁴ <http://www.phonestory.org/>

²⁵ De acordo com informações do programa de desenvolvedores da Apple. Retirado de <https://developer.apple.com/support/purchase-activation/>.

lucro. A Apple depende dos desenvolvedores - grandes e pequenos - para exibir um extenso portfólio de conteúdo. Desta forma, também possibilita que os indivíduos da multidão desenvolvam e compartilhem suas criações. No entanto, não sem antes submeter os aplicativos a um rigoroso controle de qualidade. As diretrizes da empresa clamam proteger os usuários de conteúdos impróprios, mas também servem para garantir seus próprios interesses: o jogo satírico de Pineschi não tardou a ser banido da loja de aplicativos da Apple. Logo após ter sido aceito e então promovido pelo desenvolvedor, a empresa voltou atrás e retirou o jogo da loja virtual - alegando que o conteúdo ia contra suas diretrizes de desenvolvimento²⁶.

Figura 08 - Monetização do jogo “Phone Story”



Fonte: <http://www.phonestory.org/about>

Após ser banido da loja de aplicativos da Apple, “Phone Story” foi lançado para a plataforma “Android”, em uma versão paga, e disponibilizado gratuitamente online. Uma das razões pelas quais a Apple alega ter recusado o jogo foi a intenção do desenvolvedor em reverter a sua parcela do lucro para instituições que apoiam as causas abordadas. Tal questão não parece incomodar na mesma medida seu concorrente. Na plataforma Android, a parcela dos lucros que não acaba nas mãos do Google, é revertida para tais instituições. Tal posicionamento econômico, adotado pelos criadores, reafirma suas intenções de utilizar os jogos eletrônicos como mídia táctica. Eles procuram catalisar pequenas transformações, não

²⁶ Retirado de <http://bits.blogs.nytimes.com/2011/09/13/game-that-critiques-apple-vanishes-from-app-store/?_r=0>.

somente através da conscientização dos jogadores, mas também por meio de ações com resultados a mais curto prazo. O game “Phone Story” está inserido em um modelo bastante formal de distribuição, onde entrega 30% de seu lucro para uma grande corporação - que ironicamente representa uma grande parcela do mercado de celulares que o jogo critica. Além de participar de maneira satírica da cadeia de eventos desastrosos da produção e venda de smartphones, “Phone Story” também está disponível para ser jogado gratuitamente na internet.

4. Conclusão

No primeiro capítulo nos aprofundamos nos estudos de Vilém Flusser. O filósofo aponta que o processo da comunicação levou os seres humanos a cultura. Conforme tais processos foram inventados, mesclados e adaptados, os seres humanos que os acompanham, o fizeram também. O desenvolvimento da comunicação e das mídias continua acontecendo em uma velocidade cada vez maior. Enquanto os processos prévios à invenção da imagem técnica aconteceram de maneira espaçada no tempo histórico, deixando espaço para uma construção de séculos de filosofia e ciência, a tecnologia acelerou o modo de vida, e conseqüentemente, a reflexão. É tarefa árdua refletir sobre o papel da comunicação, das mídias, da indústria cultural, na contemporaneidade. Isso pelo simples fato de que as coisas, que sempre estiverem em constante mutação, estão se transformando cada vez mais rápido.

[...] retornemos momentaneamente à crítica da indústria da comunicação por parte dos pensadores da escola de Frankfurt. [...] os autores sustentavam, de forma geral, que também as “fábricas de alma” (editoriais, cinema, rádio, televisão, etc.), conformavam-se segundo os critérios fordistas da serialidade e da parcelarização. (VIRNO, 2013, p.40)

No tempo em que os pensadores da escola de Frankfurt articulavam as características da indústria cultural, o fator de maior importância residia na própria mecanização da cultura, na capacidade do capitalismo de especializar e setorizar até as atividades mais subjetivas, como a arte. Não escapa, no entanto, a tais pensadores da cultura de massa o fato de que não poderia haver uma total mecanização do espetáculo. Para garantir o sucesso do modo de produção era necessário deixar espaço, mesmo que pequeno, para o imprevisto, o não-programado. Tal característica foi considerada residual perante ao problema como um todo. Entretanto, a reflexão de Virno interpreta tal questão, não como resíduos da indústria, mas sim apontamentos para o futuro. No pós-fordismo, são precisamente esses resíduos que dão um passo a frente e tomam o leme do funcionamento do sistema. A própria potência comunicativa, que antes apoiava as teorias, a cultura, o trabalho, se torna o elemento de importância maior. Com o espetáculo tomando frente à modulação da experiência humana, podemos enfim pensar os jogos eletrônicos não só e exclusivamente como produtos para divertir. Apesar da diversão ser, na indústria cultural, o fator que guia a fabricação e consumo

dos games, estes fazem parte de um contexto maior. Os jogos eletrônicos integram um cenário onde o poder programador das mídias é a atração principal.

A relação da multidão com a indústria cultural nos permite refletir sobre o papel dos videogames na cultura pós-fordista. O conceito do indivíduo virtuoso se relaciona intimamente com o do jogador. As características do virtuosismo parecem servir aos jogos quase tão bem quanto servem à ação política. O jogador, imerso em sua ação lúdica realiza, com uma boa dose de habilidade, ação que resulta em si mesma. Nada se produz em um game a não ser pensamentos, reações e possíveis transformações no próprio jogador. É fato, no entanto, que um game pode facilmente ser uma experiência tão solitária quanto a descrita manifestação do intelecto. Enquanto o trabalhador virtuoso-político necessita de público, o jogador tem a opção de realizar sua ação sozinho. Os jogos em grupo, no entanto, existem desde muito antes da invenção dos videogames. Mesmo jogos modernos feitos para um único jogador ainda trazem maneiras de transmitir o virtuosismo de seus jogadores ao outro, através de, por exemplo, *score boards*. Além das semelhanças entre o indivíduo virtuoso e o jogador, a própria arquitetura dos games nos proporciona forte relacionamento com os apontamentos de Flusser e Virno. Quando somos apresentados a uma organização social que não apenas incentiva mas *exige* a ação política da multidão, podemos pensar no jogador de videogames que, para efetuar satisfatoriamente sua função, se vê também obrigado a agir.

As reflexões de Flusser acerca das imagens técnicas, aparelhos, programas e códigos, demonstram uma preocupação do filósofo em compreender os elementos responsáveis por uma drástica transformação no modo de vida, que ainda está em desenvolvimento. Os apontamentos de Virno, referentes às características da multidão, concordam com Flusser sobre a relevância das mídias. As imagens técnicas de nossos aparelhos assumem um papel muito maior do que à primeira vista, no decorrer do desenvolvimento de nossa cultura. A sobreposição dos conceitos de trabalho e política e as manifestações culturais formam uma multidão carregada de energia política e criativa, mas um tanto desordenada - uma desorganização favorável ao modo de produção.

O relacionamento com as mídias apresenta um papel fundamental na construção do ser humano contemporâneo. O desenvolvimento tecnológico transforma os conceitos de trabalho e política, caracterizando a multidão. A onipresença da tecnologia na vivência contemporânea divide pensadores e artistas. As discussões são normalmente pautadas em polos opostos que apostam nos benefícios ou malefícios de tal realidade. Tal polaridade de opiniões converge em um único fragmento reflexivo: a tecnologia, de alguma forma, nos transforma. É uma

intermediária de nossa percepção e interação com o mundo. Neste trabalho assumimos um olhar as novas mídias como a *caixa de ferramentas da multidão*, onde o uso de cada instrumento depende da intenção de quem realiza a ação.

Desta forma, partimos do pressuposto de que as mídias apresentam meios para diversos fins. O mesmo processo técnico, que possibilita a comunicação artística e sensorial do fotógrafo, também serve para armazenar um número de telefone, impresso na fachada de uma pizzaria. Em alguns processos midiáticos, como é o caso da fotografia, tal pluralidade de funções é evidente por conta da facilidade de domínio do aparelho. Tirar fotos e fazer vídeos se tornaram atividades corriqueiras, que exigem do autor apenas uma pequena conta de conhecimentos específicos. Em outros casos, as possibilidades criativas ainda se apresentam reféns da complexidade técnica. Desenvolver um jogo eletrônico, por exemplo, é um processo um tanto complexo. Por conta da necessidade da manipulação direta do código, não é uma atividade tão simples quanto o apertar de um botão. Mesmo que os jogadores, por conta de décadas de interação com os jogos, compreendam e dominem a linguagem e até possuam conhecimentos básicos de *game design*, poucos deles irão de fato se tornar desenvolvedores. Criar modelos interativos, mesmo que simplificados, é uma tarefa bastante complexa que requer tempo e uma boa quantidade de conhecimentos específicos. Podemos afirmar que os jogos eletrônicos possuem certas peculiaridades que os tornam uma mídia um tanto complexa. Tanto em sua recepção, que agrega o elemento interativo, quanto em seu desenvolvimento.

A relação espetacular entre a multidão e a indústria cultural é expandida na contemporaneidade. Já não parece suficiente discorrer apenas sobre as consequências sombrias da recepção passiva da cultura das massas. A multidão é por definição, carregada de ação política. “Agir” parece ser o verbo principal da multidão, e o pós-fordismo estabelece um ritmo acelerado de ação. A meritocracia empresarial não apenas recompensa os indivíduos com melhor rendimento, mas também os pressiona a desenvolver suas habilidades cognitivas. O indivíduo da multidão, para realizar as ações exigidas pelo modo de vida, recorre ao aparato midiático, a indústria das indústrias que produz o conhecimento e os valores. Se as mídias são a caixa de ferramentas da multidão, os indivíduos não as utilizam apenas para o trabalho. Mesmo do lado de fora do ambiente corporativo, a multidão continua sua ação.

A principal diferença entre a multidão e o povo reside na importância de se levar em conta as singularidades dos indivíduos. As facilidades de criação e compartilhamento introduzidas pela tecnologia parecem reforçar esse conceito. O extenso conteúdo da web nada mais é do que um compêndio de produções singulares. Os aparelhos e programas muitas

vezes procuram deixar espaço para a produção pessoal de conteúdo. Basta pensarmos em jogos que permitem a personalização de avatares, ou ainda a criação de MODs, para ilustrar o desejo da multidão de não apenas consumir um produto, mas também de exercer sua potência criativa. Aparelhos de baixo custo e serviços de armazenamento e compartilhamento de vídeo, como o *YouTube*, permitem que os usuários utilizem as mídias como ferramenta para fins diversos. Alguns usuários produzem e dividem vídeos diariamente, fazendo disso, por conta do sistema de anúncios, sua principal fonte de renda. Outros filmam seus filhos e gatos, fazem compilações de acidentes cômicos ou dividem o último episódio de uma novela. Outros, ainda, criam vídeos educativos e informativos carregados de conteúdo político.

O desenvolvimento de conteúdo independente, aquele que não é financiado por uma empresa ou corporação, também se manifesta no universo dos videogames. Com a popularização da tecnologia e do acesso à internet, grupos de desenvolvedores trabalham de lugares diferentes do mundo unindo esforços em produtos que são distribuídos gratuitamente ou comercializados, por preços mais justos, na rede. Desenvolvedores independentes, que não estão necessariamente restritos às regras da indústria, possuem mais liberdade para experimentar com os jogos.

O processo de design dos jogos de multidão parece ter início na agonia pulsante - mencionada por Virno (2013) - de um sem-casa, um pensador-estrangeiro, indivíduo da multidão. A inquietação que vem de dentro procura uma maneira de tomar forma e o designer busca a ferramenta apropriada, dentro das margens de suas próprias habilidades e interesses. Ao longo do processo de evolução da imagem e do código, como vimos com Flusser (2013), os seres humanos foram acumulando, fundindo e aperfeiçoando formas expressivas. Atualmente, a evolução tecnológica disponibiliza um cardápio de formas diversas a se escolher. Estamos cercados por aparelhos, e os aparelhos de celular não somente garantem a comunicação instantânea, mas também funcionam como um produtor e armazenador de expressões da multidão. O *smartphone* em sua função de aparelho, é um extensor das funções cognitivas do ser humano. Podemos criar, armazenar e compartilhar; fotos, gifs, vídeos e textos. Ferramentas estas que parecem, de certa forma, tentativas de simular a experiência humana. Podemos associar com facilidade a produção de conteúdo midiático pessoal com as experiências de seus indivíduos produtores. Ao menos uma parcela das muitas fotos, textos e *emoticons* compartilhados diariamente nas redes sociais, possui ligação com experiências, emoções e uma boa medida de descontentamento dos indivíduos.

A multidão, em sua busca por expressão, encontra no desenvolvimento de jogos eletrônicos a possibilidade de não apenas dividir uma agonia representada, mas de criar e compartilhar uma representação simplificada de uma situação. A inquietação do designer toma forma na criação de um programa interativo que, através de mecânicas, temáticas, metáforas e histórias, expressa e difunde seus posicionamentos sócio-políticos. Pineschi escolheu utilizar um game para transmitir a uma grande quantidade de pessoas uma informação que ele julga relevante, em prol de uma transformação social positiva. “Phone Story” e “How to Build a Better Mousetrap” - os dois games pertencem ao mesmo grupo de desenvolvimento independente - são exemplos de jogos diretamente vindos de intenções ativistas. Ao recordarmos o tópico da responsabilidade social, que acompanha o desenvolvedor-legislador de Frasca, podemos ver surgirem na multidão indivíduos que não apenas se preocupam em balancear diversão, criatividade, responsabilidade e lucro, mas que se propõe a explorar os games como ferramenta tática de seu ativismo social.

Em alguns casos, realizam obras como o game brasileiro “Chroma Squad”, que fez seu caminho até os jogadores através do financiamento coletivo e o serviço de distribuição *Steam*. “Chroma Squad” é um jogo de RPG tático sobre cinco dublês que decidem sair de seu trabalho na grande indústria e começar seu próprio programa de televisão *à la Power Rangers*. Apesar do ponto forte do jogo residir em sua divertida e desafiadora mecânica, os desenvolvedores deixam espaço para pequenas e interessantes reflexões. A própria narrativa do jogo questiona o engessamento da indústria do entretenimento e valoriza a produção de conteúdo independente. Os desenvolvedores aproveitam a veiculação de seu trabalho-obra para transmitirem também posicionamentos, certamente, políticos. Em determinado momento do game, quando os heróis decidem qual será o enredo do próximo episódio, surge uma discussão sobre papéis de gênero e a responsabilidade social da mídia. Tais posicionamentos coexistem de maneira harmoniosa com o *gameplay*, costurados na narrativa principal e sem existir em demasia, nada que prejudique a diversão.

Figura 09 – Conscientização social no jogo “Chroma Squad”



Fonte: jogo “Chroma Squad”

Outros projetos de jogos independentes, como o já citado “Molleindustria”, produzem games menos complexos, mas sobre temas mais do que complicados. No catálogo do site, jogadores podem encontrar *teorias jogáveis* que procuram informar e fazer refletir. Os jogadores, ao interagir com os produtos disponibilizados gratuitamente, são expostos a questões como a supremacia do petróleo, aquecimento global e licença *creative commons*. Apesar desses jogos elevarem sua mensagem como sua característica principal, não são, de forma nenhuma, entediantes. A utilização da mecânica e narrativa em favor da experiência criam pequenas obras interativas que se mostram bastante eficientes na transmissão de suas mensagens. Desenvolvedores independentes abrem espaço, entre a diversão, para discussões políticas e sociais. Tais jogos são muitas vezes desenvolvidos por pequenas equipes utilizando-se de programas que facilitam a codificação, um pouco de conhecimento específico e muito esforço criativo. Com o crescimento constante da indústria dos videogames, indivíduos da multidão começam a perceber o potencial dos videogames como mídia compartilhada, artística e comunicativa.

Os videogames são uma tecnologia recente. Em apenas meio século de história essa mídia cativou admiradores e estabeleceu processos, sempre inseridos no contexto da indústria cultural. O desenvolvimento dos jogos eletrônicos e de suas possibilidades, tal como os conhecemos, é ditado pelo império. Desde a invenção dos games existem indivíduos dispostos a buscar potencialidades pouco desenvolvidas nos jogos, por conta do desinteresse da indústria cultural. Apesar dos videogames apresentarem inúmeras barreiras técnicas em relação ao seu dispendioso desenvolvimento, também agregam características que fazem deles uma ferramenta criativa para as transformações almejadas pela multidão. Os games são capazes de criar realidades simuladas que permitem aos jogadores absorver experiências

virtuais que podem ocasionar transformações reais – ao menos modificar a compreensão do real. Assim, como aponta o filósofo Huizinga, os jogos têm o poder de transformar os indivíduos participantes. E os indivíduos têm o poder de transformar todo o resto.

As consequências da interação constante com os aparelhos e de todas as outras evoluções tecnológicas podem ser observadas em diversos aspectos da vida em sociedade. As fronteiras incertas entre trabalho, política e intelecto – em concordância com Paolo Virno – não apenas politizam o trabalho mas também o indivíduo como um todo. Por mais que a maioria dos indivíduos não tenha acesso a educação e cultura de qualidade, carregam em sua ação cargas elevadas de energia política. Mesmo que a força transformadora da multidão se mostre diluída entre os códigos do espetáculo, eventuais obras críticas surgem, chamando a atenção da imprensa e do público.

A proposta política da multidão diz respeito à superação de sua submissão ao império. A multidão valoriza o pensamento crítico individual e a politização da população, não no sentido partidário, mas na busca de alternativas mais justas, eficientes, e menos agressivas ambientalmente e socialmente do que o modo de produção vigente determina. A multidão, de certa forma, também busca por alternativas para o problema da complexidade no desenvolvimento de jogos eletrônicos. Desenvolvedores de software procuram soluções de programação simplificadas, seja no intuito de nutrir a multidão com ferramentas ou simplesmente por suas propriedades lucrativas. O interesse dos indivíduos da multidão por esse tipo de software facilitador fez surgir projetos como o “Construct 2”²⁷, da desenvolvedora “Scirra”, e “Game Maker: Studio”²⁸ da “Yoyo Games”. Estes softwares apresentam soluções simplificadas para o desenvolvedor de games inexperiente. A programação pode ser feita por meio de ações pré-codificadas, que podem ser unidas umas as outras, dando forma aos jogos. Apesar de contar com muito mais restrições do que uma *engine* tradicional de programação, esses softwares são capazes de proporcionar opções mais simples para o desenvolvimento de games de multidão.

Na visão de Flusser, as novas mídias possuem a função de transformar a vida do ser humano moderno, um processo que vai muito além do que apenas uma função informativa. As mídias não são apenas veículos transmissores de informação, mas se apresentam, mais do que nunca, como disseminadores de ideais. As teorias de Virno colocam as mídias como a questão central da multidão. A tecnologia de imagens e códigos são as grandes responsáveis

²⁷ Retirado de <<https://www.scirra.com/>>.

²⁸ Retirado de <<http://www.yoyogames.com/studio>>.

pela afirmação do modo de produção através da disseminação de valores favoráveis ao sistema. Questões acabam por serem refletidas e conseqüentemente discutidas através da mídias. Antigas injustiças sociais como é o caso da homofobia e do machismo são constantemente reafirmadas na mídia contemporânea. As mídias e o próprio capitalismo também são invenções artificiais, assim como a própria comunicação. Parece problemático culpabilizar “o sistema”, quando ele próprio é formado pelos mesmos indivíduos que também formam a multidão. No entanto, parece fazer sentido em nossa atual organização econômica o conceito de *oprimido* e *opressor*. Tomando certa distância de uma discussão biológica ou psicológica sobre a índole do ser humano, voltamos a atenção para os papéis sociais ocupados por eles. O modo de produção capitalista funciona ancorado em um sistema de desigualdade financeira. Como a unidade monetária é o centro de tal organização social, à maior parcela dos indivíduos não é garantido o acesso nem as necessidades básicas e muito menos as regalias que o capitalismo proporciona. Indivíduos que representam a concentração de renda assumem o papel do opressor, enquanto o restante da população é oprimida pelas regras e valores ditados por eles. Podemos dizer que tais opressões sociais são apresentadas em diversos níveis, como em uma pirâmide onde um indivíduo é oprimido pelo topo, e realiza sua opressão ao indivíduo da base. O que acontece é que o espetáculo realiza de maneira impecável sua função. A maioria dos indivíduos, distraídos em meio as telas, imagens e códigos, parece não atentar para a problemática da atual situação. No entanto, não vamos nos esquecer de que a multidão é ambivalente, e portanto, também é ambivalente o manifesto principal de sua cultura, o espetáculo. Os mesmos aparelhos, programas e códigos utilizados pela indústria cultural para estabelecer sua desigualdade social também parecem ser o caminho para a ação política efetiva da multidão. Se o império se utiliza das imagens técnicas para programar a sociedade, os indivíduos politizados da multidão carregam consigo o potencial de pegar para si os programas e os códigos e sugerir um outro tipo de programação. Uma programação que fuja do controle do aprendiz de feiticeiro e proponha reflexões, alternativas e, talvez, uma sociedade um pouco mais igualitária.

5. Referências Bibliográficas

Livros e Textos:

CALLOIS, Roger. **Man, Play and Games**. Tradução de Meyer Barash. Champaign: University of Illinois Press, 2011.

CLINE, Ernest. **Jogador número 1**. Tradução de Carolina Caires Coelho: Leya, 2012.

DYER-WITHEFORD, Nick; DE PEUTER, Greig. **Games of empire: global capitalism and videogames**. University of Minnesota Press, 2009.

FLUSSER, Vilém. **Texto/imagem enquanto dinâmica do Ocidente**. Cadernos Rioarte, Rio de Janeiro, n. 5, 1986.

FLUSSER, Vilém. **Ensaio sobre a fotografia - para uma filosofia da técnica**. Lisboa: Relógio D'água, 1998.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia**. São Paulo: Hucitec, 1985.

FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação**. Organizado por Rafael Cardoso. Traduzido por Raquel Abi-Sâmara. Cosac Naify, 2013.

FLUSSER, Vilém. **O universo das imagens técnicas: elogio da superficialidade**. São Paulo, SP: Annablumme, 2008.

FRASCA, Gonzalo. **Videogames of the oppressed: videogames as a means for critical thinking and debate**. Tese de doutorado, 2001.

GAARDER, Jostein. **O mundo de Sofia**. Tradução de Leonardo Pinto Silva: Companhia das Letras, 2012.

HARDT, Michael; NEGRI, Antonio. **Empire**. Harvard University Press, 2000.

HARDT, Michael; NEGRI, Antonio. **Multitude: war and democracy in the age of empire**. The Penguin Press, 2004.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. Tradução de João Paulo Monteiro. Perspectiva, 2008.

JOHNSON, Steven. **Cultura da interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar.** Tradução de Maria Luísa X. De A. Borges. Rio de Janeiro; Jorge Zahar Ed, 2001.

JOHNSON, Steven. **Tudo que é ruim é bom pra você: como os games e a TV nos tornam mais inteligentes.** Tradução de Sérgio Góes. Zahar, 2012.

KENT, Steven L. **The ultimate history of videogames: from Pong to Pokémon and beyond.** Prima, 2001.

LAUREL, Brenda. **Computers as theatre.** Londres: Addison Wesley, 1993.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço.** Tradução de Elissa Khoury Daher e Marcelo Fernandez Couzziol: Unesp, 2003.

NESTERIUK, Sergio. **A narrativa do jogo na hipermídia: a interatividade como possibilidade comunicacional.** Dissertação de mestrado, 2002.

PEDERCINI, Paolo. **Molleindustria: about.** Disponível em: <<http://www.molleindustria.org/blog/about/>> Acesso em: 11 jun. 2015, 13:10.

PEDERCINI, Paolo. **The protestant ethic and the spirit of capitalism.** Disponível em: <<http://www.molleindustria.org/blog/videogames-and-the-spirit-of-capitalism>> Acesso em: 18 jun. 2015, 10:55.

SHELL, Jesse. **A arte do game design: o livro original.** Tradução de Edson Furmankiewicz: Elsevier, 2011

SWINK, Steve. **Game feel: a game designer's guide to virtual sensation.** Morgan Kaufmann, 2009.

VIRNO, Paolo. **General intellect.** Tradução de Arianna Bove. Disponível em: <<http://www.generation-online.org/p/fpvirno10.html>> Acesso em: 22 mai. 2015, 17:30.

VIRNO, Paolo. **Gramática da multidão: para uma análise das formas de vida contemporâneas.** Tradução de Leonardo Palma Annablume: Annablume, 2013.

VIRNO, Paolo. **Virtuosismo y revolución: notas sobre el concepto de acción política.** Disponível em: <<http://biblioweb.sindominio.net/pensamiento/virno.html>> Acesso em: 28 mar. 2015, 14:10.

Games:

Assassin's Creed. Ubisoft. 2007

Chroma Squad. Behold Studios. 2015.

Enduring indy media. Molleindustria. 2004.

God of war. SCE Santa Monica Studio. 2005.

How to build a better mousetrap. Molleindustria. 2014.

Papers, Please. Lucas Pope. 2013.

Phone Story. Molleindustria. 2011.

The last of us. Naughty Dog. 2013.

Vídeos:

Extra credits. (publicado em 25 de outubro, 2012). **Beyond fun – why games need to be more than fun** [arquivo de vídeo]. Retirado de <<https://www.youtube.com/watch?v=HgzpgOJ2ubI>>