

**PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO**  
Programa de Pós-Graduação em História

Giuseppe Rafael Caron

Neoliberalismo em Jogo: O discurso Neoliberal nos *Vídeo Games* entre  
os anos 80 à 2000

DOUTORADO EM HISTÓRIA

**SÃO PAULO**

**2023**

**PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO**  
Programa de Pós-Graduação em História

Giuseppe Rafael Caron

Neoliberalismo em Jogo: O discurso Neoliberal nos *Vídeo Games* entre os anos 80 à 2000

DOCTORADO EM HISTÓRIA

Texto apresentado à Banca Examinadora da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, como exigência parcial para obtenção do título de Doutor em História Social sob orientação do Prof. Dra. Carla Longhi Reis

**SÃO PAULO**

**2023**

Banca Examinadora:

---

---

---

---

---

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 00

**AGRADECIMENTO:**

Primeiramente gostaria de agradecer a minha companheira, amiga e esposa Gabriela Nascimento Silva, pelo apoio nessa empreitada, pois foi sua insistência que me levou a tirar esse projeto da gaveta e leva-lo para o doutorado e me mostrar quão interessante foi essa pesquisa. A minha mãe Sueli Aparecida Vuzberg, por sempre acreditar na minha capacidade e por me animar e tranquilizar quando os bloqueios de escrita se apresentava. Ao meu pai Sergio Caron Jr, pelo apoio e principalmente pelas suas histórias do tempo em que trabalhou na IBM. Não posso esquecer também da minha professora e orientadora Carla Reis Longhi pelas aulas, conversas, indicações de leitura, que moldaram esse trabalho. Também agradeço aos revisores dessa tese que deram coerência a ela.

## RESUMO:

Esta pesquisa apresenta por tema a discussão das relações da ideologia neoliberal com a indústria de vídeo games. Para tanto foram utilizados como objetos do trabalho, jogos que demonstram relevância em seu tempo e que apresentaram inovações na narrativa, na capacidade gráfica e jogabilidade. Sendo assim os jogos selecionados foram: o *Super Mario Bros.* (NINTENDO, 1985), *Sonic the Hedgehog* (SEGA, 1991), *Doom* (ID SOFTWARE, 1993) e a trilogia da franquia *Grand Theft Auto* (ROCKSTAR) para os consoles da 6ª geração (Playstation 2, Xbox e Game Cube). Por ser uma fonte inovadora foi necessário a utilização de metodologias que pudessem conversar com minha fonte, logo foi utilizada a Retórica procedural do professor Ian Bogost e o *Worldplay* (Jogos de Palavras) do professor Christopher A. Paul no qual, foram de importância para poder entender a jogabilidade dos games. Já no caso da questão do neoliberalismo foi imprescindível as obras de Christian Laval e Pierre Dardot. Nesse sentido, por objetivo a pesquisa busca demonstrar a compreensão de como o discurso neoliberal (principalmente aquele referente ao Homem-Empresa) veio se enraizando dentro de nossa sociedade e como os as mecânicas dos jogos eletrônicos vão reforçando isso. Após quatro anos de trabalho, foi possível chegar nas seguintes hipóteses: Algumas mudanças nas narrativas e jogabilidade ocorreram por causa da crescente neoliberal no mundo, além do que a banalização da violência, principalmente na mídia digital, fato esse que se devem pelas formas não ortodoxas de como o neoliberalismo se impõem, pelas permissões do Homem-Empresa de desviar-se moralmente, e por último, como o trabalho vem se tornando mais penoso para o trabalhador em decorrência a uma “libertação” da figura de autoridade no trabalho e pelo relógio, mas que acaba substituindo por uma auto vigia. Sendo assim, como podemos ver esse trabalho conclui que o neoliberalismo já criou raízes em nossa sociedade e os jogos são um meio importante para observarmos esse processo.

**Palavra-Chave:** Neoliberalismo; Vídeo Game; Homem-empresa.

## **ABSTRACT:**

This research presents as its theme the discussion of the relations between neoliberal ideology and the video game industry. For this purpose, games that demonstrate relevance in their time and that presented innovations in the narrative, graphic capacity and gameplay were used as objects of the work. So, the selected games were: *Super Mario Bros.* (NINTENDO, 1985), *Sonic the Hedgehog* (SEGA, 1991), *Doom* (ID SOFTWARE, 1993) and the trilogy of the *Grand Theft Auto franchise* (ROCKSTAR) for the 6th generation consoles (Playstation 2, Xbox and GameCube). Because it is an innovative source, it was necessary to use methodologies that could talk to my source, such as: “Procedural Rhetoric” from Professor Ian Bogost's and the “Wordplay” from Professor Christopher A. Paul, in which they were of importance to be able to understand the gameplay of each game. In the case of the issue of neoliberalism, the works of Christian Laval and Pierre Dardot were essential. In this sense, In this sense, In this sense, the objective of the research is to demonstrate the understanding of how the neoliberal discourse (mainly that referring to the Man-Company) has been taking root within our society and how the mechanics of electronic games reinforce this. After four years of work, it was possible to achieve the following hypotheses: Some changes in the narratives and gameplay occurred because of the neoliberal growth in the world, beyond that the trivialization of violence, mainly in digital media, a fact that is due to the unorthodox forms of how neoliberalism is imposed, by the permissions of the Man-Company to deviate morally, and finally, how work has become more painful for the worker as a result of a “liberation” from the figure of authority at work and from the clock , but who ends up replacing it with a self-guard. Therefore, as you can see, this work concludes that neoliberalism has already taken root in our society and games are an important way for us to observe this process.

**Keywords:** Neoliberalism; video games; Man-Company.

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b> .....	10
<b>1 NINTENDO, SEGA E A CRISE DOS ANOS 70</b> .....	26
1.1 A GUERRA DE CONSOLES: NINTENDO VERSUS SEGA.....	26
1.2 APRESENTAÇÃO DAS FONTES: SUPER MARIO BROS. E SONIC THE HEDGEHOG .....	32
1.2.1 Super Mario Bros.....	32
1.2.2 Sonic the Hedgehog .....	35
1.3 A CRISE DA DÉCADA DE 70 E A PAVIMENTAÇÃO PARA O NEOLIBERALISMO.....	40
1.4 A BASE DO HOMEM-EMPRESA: COMPETITIVIDADE NOS JOGOS <i>SUPER MARIO BROS E SONIC THE HEDGEHOG</i> .....	47
<b>2. DOOM: GLOBALIZAÇÃO, NOVA ORFEM MUNDIAL E VIOLÊNCIA</b> .....	53
2.1 OS CONSOLES E A INDÚSTRIA DOS ANOS 90 .....	58
2.2 <i>DOOM</i> .....	60
2.3 MUDANÇA DA IDEIA SOBRE A VIOLÊNCIA.....	69
2.4 O EMPREENDEDOR EM <i>DOOM</i> .....	75
<b>3. <i>GRAND THEFT AUTO</i>: A NOVA ERA DOS OS JOGOS</b> .....	82
3.1 A INSERÇÃO DA SONY E MICROSOFT NO MERCADO DE CONSOLES. ....	82
3.2 <i>GRAND THEFT AUTO</i> .....	87
3.2.1 Grand Theft Auto III .....	91
3.2.2 Grand Theft Auto: Vice City .....	94
3.2.3 Grand Theft Auto: San Andreas.....	97
3.3 RETÓRICA PROCEDURAL DA LIBERDADE.....	105
3.4 A AUTO EXPLORAÇÃO DO SUJEITO .....	111

<b>4 CONCLUSÃO</b> .....	115
<b>5 REFERÊNCIAS</b> .....	121

## INTRODUÇÃO

O surgimento do *vídeo game* está ligado a dois momentos históricos da contemporaneidade. O primeiro é a Segunda Guerra Mundial, que levou à criação dos primeiros computadores; o segundo, a Guerra Fria, que refinou esses computadores, transformando-os em máquinas capazes de simular mundos. O primeiro *vídeo game* foi criado por William Higinbotham em um computador analógico utilizado pelo Laboratório Nacional de Brookhaven para simular a trajetória e resistência do vento. Higinbotham conseguiu fazer com que o computador respondesse a comandos de dois indivíduos, e assim surgiu, em 1953, *Tennis for Two*. O jogo era simples: cada pessoa deveria mexer nos controles a fim de impedir que uma bolinha de luz caísse no seu lado do campo. Ele foi apresentado em uma demonstração anual do laboratório e se mostrou um sucesso entre os adolescentes.

Contudo, Higinbotham não continuou a trabalhar na ideia e deixou escapar a patente do jogo; conseqüentemente, muitos consideram Ralph Baer o verdadeiro pai do *vídeo game* por criar, em 1966, o primeiro “console”<sup>1</sup>. Chamado de Brown Box devido à caixa de madeira que protegia o sistema de jogo. Era simples para os padrões atuais, porém, em seu tempo, representaria uma revolução dentro do mercado de entretenimento, ainda que Baer não acreditasse nisso. “No minuto em que jogamos pingue-pongue, soubemos que tínhamos um produto. Antes disso, não tínhamos muita certeza.” (NATIONAL MUSEUM OF AMERICAN HISTORY, [201-?]) O console contava com jogos próprios, como o clássico pingue-pongue, um jogo de tiro<sup>2</sup> e alguns de esportes. Para jogar, cada um deles, era preciso utilizar uma combinação de alavancas.

Mais seguro, Baer se junta à Sanders Associates, Inc. (uma empresa de tecnologia parceira do exército americano e da NASA) e a uma subsidiária da Philips, chamada Magnavox (fabricante de produtos domésticos como televisões, rádios e gravadores), e desenvolve uma versão comercial do Brown Box. Assim, em 1972, é lançado, na América do Norte, o primeiro console comercial caseiro, chamado de Magnavox Odyssey. Ele contava com doze jogos, ativados por seis cartões que

---

1 Nome dado para equipamentos que conseguem executar *vídeo games* e exibi-los em um aparelho de televisão.

2 O console contava com dois controles e uma espingarda que servia para apontar e “atirar” na televisão, acertando pontos de luz.

acionavam circuitos dentro do sistema, modificando o que era exibido na televisão; logo, os jogos não estavam no cartão, mas dentro do próprio aparelho. Eram bastante simples, sendo a maioria de esportes.

O aparelho chegou ao mercado custando US\$99,95 (um revólver era vendido separadamente e custava US\$25,00) e 350 mil unidades foram vendidas até o encerramento da produção. (WOLF, 2012). Sendo um dos primeiros *vídeo games* da história, ele deu o pontapé inicial ao imenso mercado que temos hoje e contribuiu para popularizar o *vídeo game*.

O Odyssey também introduziu os *vídeo games* a uma audiência internacional, já que o sistema foi exportado para México, Argentina, Austrália, Bélgica, Canadá, Egito, Alemanha, Grã-Bretanha, Grécia, Hong Kong, Israel, Itália, Japão, Suíça e Venezuela. (WOLF, 2012, p. 371–372. Tradução nossa)

Consoles posteriores da Magnavox não conseguiriam replicar o sucesso do primeiro, e o Odyssey encontraria um competidor que, graças a inovações no sistema, revolucionaria a nascente indústria dos *games*.

Coube a Nolan Bushnell deixar sua marca e virar os holofotes para os *vídeo games*. Em 1972, Bushnell e Ted Dabney fundam a Atari, empresa dedicada ao desenvolvimento de *vídeo games* para fliperamas<sup>3</sup>, como *Pong* (Atari, 1972). Já em 1977, a empresa entra no mercado de consoles caseiros lançando o Atari 2600, que contava com um sistema inovador: os jogos vinham separados em cartuchos e não embutidos na máquina. Isso pode parecer uma ideia ruim, já que, além do aparelho, vendido por US\$199,00 (WOLF, 2012), também era necessário comprar os cartuchos, contudo permitiu que o console comportasse mais jogos e levou ao surgimento de várias empresas dedicadas a desenvolver jogos para o Atari 2600. Dentre os diversos jogos produzidos, destaque *Home Pong* (Atari, 1975), *Pac-Man* (Atari, 1982)<sup>4</sup> e *Space*

---

3 Fliperamas são máquinas que funcionam como consoles com televisões embutidas, encontradas comumente em bares, *shopping centers* e estabelecimentos dedicados. Para fazer a máquina funcionar, é necessário inserir uma ficha, vendida pelo estabelecimento. Jogos para fliperama, muitas vezes, são difíceis e não apresentam final definido.

4 Baseado no jogo para fliperama, de mesmo nome, em que se controla uma bola amarela com boca e olhos, chamada Pac-Man, que deve “comer” as bolinhas luminosas (pelotas) que aparecem em um labirinto, enquanto evitam-se fantasmas que as caçam. Caso Pac-Man seja pego por um fantasma, perde uma “vida”. Se for pego três vezes, o jogo acaba. Após comer uma bolinha luminosa maior, Pac-Man consegue devorar os fantasmas por tempo limitado.

*Invaders* (Atari, 1980)<sup>5</sup>, sendo este último um dos responsáveis pelo aumento das vendas do console que levou a Atari a lucrar US\$415 milhões no ano de 1980.

Apesar do sucesso comercial obtido, desde a sua criação, a Atari era uma empresa pequena. O documentário *A Era do Videogame* (BAILEY et al., 2007), do Discovery Channel, Bushnell afirma que seus funcionários faziam seus horários e andavam com as roupas que quisessem, o que, em sua visão, devia-se à Atari ser gerida por jovens que desejavam mudar a forma como grandes corporações lidavam com o trabalho. Essa realidade começaria a se transformar, em 1976, quando Bushnell vendeu a Atari para a Warner Communications por US\$28 milhões, a fim de financiar a produção de seus consoles caseiros. Bushnell continuava como chefe executivo, mas a nova situação trouxe para a empresa um caráter mais sério. As roupas casuais foram substituídas pelos ternos, foi colocado um ponto que obrigava os funcionários a cumprir horários pré-definidos e, por fim, os jogos passaram a ter datas de lançamento exatas.

Sob o comando da Warner, a Atari ampliou a produção e compra de novos títulos para o seu console. O grande problema, no entanto, era que diversos jogos tinham qualidade muito inferior àqueles lançados anteriormente pela empresa. Em 1978, Bushnell foi demitido por criticar essa linha de atuação. Essas duas atitudes da Warner fizeram com que a Atari perdesse dinheiro (visto que muitos jogos nunca saíam das prateleiras das lojas, ou estoques das distribuidoras) e respeito (já que Nolan Bushnell era o fundador da empresa e compreendia como funcionavam o desenvolvimento e a venda de jogos).

Em meio a essa crise interna e externa, o novo CEO da Atari, Ray Kassar, junto a outros desenvolvedores, tentou reverter o quadro lançando jogos melhores. Uma tentativa foi conseguir os direitos de produção para um jogo baseado no filme “E.T.: O Extraterrestre” (*E.T.: The Extra-Terrestrial*, Steven Spielberg, 1982). Jogos baseados em longa-metragens — como “Guerra nas Estrelas” (*Star Wars*, George Lucas, 1977), “Indiana Jones e os Caçadores da Arca Perdida” (*Indiana Jones and the Raiders of the Lost Ark*, Steven Spielberg, 1981), e “Tron” (Steven Lisberger, 1982)

---

5 “O objetivo do jogo é destruir o maior número de Invasores possível. Os Invasores avançam passo a passo em direção à base *laser* enquanto se movem para a esquerda e a direita. Fortalezas são gradualmente destruídas pelo ataque dos Invasores e pelo *laser*. Conforme o número de Invasores diminui, eles se movem mais rápido.” (TAITO AMERICA CORPORATION, 1978, p. 2. Tradução nossa)

— já haviam sido produzidos anteriormente pela Atari e quase sempre se tornavam sucessos comerciais. Contudo, *E.T.* exibiria os mesmos erros dos outros jogos de má qualidade, produzidos na época, o que o transformou em um fracasso de vendas. Esse é o exemplo que melhor demonstra como a mídia dos *games* se diferencia (e muito) do cinema, visto que *E.T.* foi um sucesso como filme, porém um fracasso como jogo digital, em grande parte devido a sua *gameplay* (jogabilidade).

O jogo é bem simples, uma vez que também o era o controle do Atari 2600 (um *joystick* que movimenta o personagem, na tela, com um único botão para realizar ações). Quando se coloca o cartucho no console e ele é ligado, somos apresentados à tela inicial (figura 1):

Figura 1 — Tela de abertura de *E.T.: The Extra-Terrestrial*



Fonte: *E.T.: The Extra-Terrestrial* (Atari, 1982)

Após apertarmos o botão de iniciar, o jogo começa com o E.T. descendo de uma nave em um campo verde (figura 2) — algo que depende de um exercício de imaginação do jogador, visto que os gráficos do Atari 2600 eram muito simples e todos os jogos tinham figuras poligonais. Então, passamos a controlar o extraterrestre:

Figura 2 — E.T. chegando à Terra em *E.T.: The Extra-Terrestrial*



Fonte: *E.T.: The Extra-Terrestrial* (Atari, 1982)

Aqui já encontramos o primeiro problema do jogo: qual é o seu objetivo? Isso deixa muitos jogadores confusos, pois outros jogos lhes indicam o que devem fazer logo no início. Um exemplo é *Space Invaders*, em que fica claro, para o jogador, que ele deve impedir os alienígenas, de invadirem a Terra, atirando nas naves antes que elas consigam descer. Mas, em *E.T.*, não existe essa intuitividade, portanto o jogador tende a não saber o que fazer. Uma forma de tentar descobrir o objetivo é relacionar o jogo ao filme em que o E.T. tenta retornar para casa e, para isso, conta com a ajuda do menino terráqueo Elliott. Porém, no jogo, não se encontra, de imediato, o menino.

À época, era comum que jogos fossem vendidos, juntamente com manuais, que explicavam os controles, a jogabilidade e ofereciam dicas. Pessoas, raramente, recorriam a eles, mas o de *E.T.* é essencial para compreender o jogo:

Sua missão é ajudar E.T. a encontrar três peças de seu telefone interplanetário, ligar para sua nave, e guiá-lo para a pista de pouso a tempo de ser resgatado. Faça isso antes da energia do E.T. acabar e você ganhará a rodada e marcará pontos! (ATARI, 1982, p. 2. Tradução nossa)

Descoberto o objetivo, chegamos a outro problema: a repetição das fases. O jogo é composto por seis destas, e todas são iguais — a dificuldade varia por intermédio da introdução de cientistas e agentes do FBI que, como no filme, querem

capturar o E.T., mas são lentos e facilmente evitados — e têm o mesmo objetivo. Isso anula a sensação de progresso no jogo, levando à perda de interesse por parte de quem joga.

*E.T.* teve uma péssima recepção crítica, o que o tornou um fracasso de vendas a despeito da data de lançamento próxima ao Natal. Milhares de cartuchos ficaram “encalhados” nas prateleiras das lojas. Dessa forma, a Atari perdeu “mais de meio bilhão de dólares em 1983” (WOLF, 2012, p. 149. Tradução nossa), e pequenas empresas que produziam jogos para o Atari 2600 faliram, deixando vários programadores desempregados. Esse episódio ficou conhecido como a grande crise dos *vídeo games* de 1983 e marcou o fim de uma era dos *games*. Para muitos especialistas da época, levaria também ao fim desse mercado de entretenimento. Contudo, em 1985, a indústria voltaria a crescer muito graças a um nome novo no mercado mundial, mas com reconhecimento no Japão: a fabricante de jogos Nintendo.

Gostaria, agora, de interromper esta narrativa sobre o início da indústria de *games* para compartilhar a problemática que levou à criação dessa tese, assim como o do porquê de minha escolha dessas fontes e, por fim, apresentar a metodologia que vai ser usada no decorrer desse trabalho. Isso permitirá uma melhor compreensão deste.

A presente tese passou por algumas alterações, durante o período em que foi escrita, contudo um ponto sempre ficou presente no decorrer das transformações: a forma como a sociedade foi tratando a temática da violência, isso é, como, no decorrer dos anos, os indivíduos foram aceitando, cada vez mais, que os jogos utilizem esse tema. Ficou bem claro, enquanto ia escrevendo a tese, que essa mudança do nosso olhar sobre a violência, com o neoliberalismo, avançava tanto no campo econômico como no de costume, logo a problemática desse trabalho é compreender como algumas mecânicas de jogos acabaram adotando discursos do neoliberalismo.

Meu primeiro contato com *vídeo games* se deu quando eu tinha 8 ou 9 anos de idade. Um amigo que morava no mesmo condomínio me chamou para ver o que havia ganho de seus pais. Quando cheguei a sua casa, ele me mostrou um Master System da Sega. Passamos aquela tarde jogando os únicos dois jogos que ele tinha. Quando retornei, pedi para meus pais que me comprassem um *vídeo game* como presente de Natal. Assim, no dia 25 de dezembro daquele mesmo ano, ganhei meu primeiro *vídeo game*, um Super Nintendo. Isso me frustrou, pois imaginava que o presente seria do

mesmo modelo que eu conhecera, anteriormente, na casa do meu amigo. Na inocência da infância, acreditava que só existisse um modelo de *vídeo game* para uso doméstico. Foi aí que comecei a me interessar e procurar aprender mais sobre *vídeo games*.

Em 2007, o canal de TV Discovery Channel lançou o documentário *A Era do Videogame*, que conta a história dessa indústria por meio de um enfoque maior em seus criadores. Ele inclui entrevistas com Nolan Bushnell, Shigeru Miyamoto (criador do Mario) e Ralph Baer, além de entrevistas com estudiosos que abordam a importância dos *games* na indústria e sociedade. Foi através desse documentário que comecei a pensar em como os jogos e sua indústria tinham uma forte relação com a cultura. Com essas informações, interessei-me em desenvolver uma pesquisa na qual jogos fossem a principal fonte; contudo, tanto na graduação quanto no mestrado, não consegui encontrar problemáticas atraentes a partir das quais pudesse fazê-lo. Então, parti para o estudo de discursos políticos, concentrando-me nas falas de Benito Mussolini durante os anos iniciais da formação do movimento fascista.

Quando iniciei a produção do pré-projeto de doutorado, encontrei dificuldade em conseguir documentos para meus estudos sobre o Fascismo e suas vertentes e, por isso, decidi desengavetar minha ideia de trabalhar com jogos, agora com uma estrutura mais sólida. Os vídeos games fazem parte de um movimento importante no mundo e, principalmente, do capitalismo, tornaram-se uma revolução tecnológica. Além disso, com o surgimento dos computadores com maior capacidade de processamento, houve finalização do capital e do processo de globalização. Isso permitiu que o neoliberalismo ganhasse força, na área política, chegando a se tornar uma das ideologias dominantes do nosso tempo. Sabendo disso, por meio das orientações da professora Carla Reis Longhi, achei que fosse interessante aprofundar a relação dos vídeos games com o neoliberalismo.

Desse modo, iniciei um processo de estudos para munir-me de conhecimentos necessários para criar a base desse trabalho. Parto da leitura de *Era dos extremos* (1995), de Eric Hobsbawm, *Globalização* (1999), de Zygmunt Bauman e *Por uma outra globalização* (2000), de Milton Santos, entre outros. Essas obras foram importantes auxiliares para que eu compreendesse as dimensões política e cultural do fim da Guerra Fria e início da Era Global. Para me aprofundar sobre o neoliberalismo, utilizei as seguintes obras: *Fictitious Capital: How Finance is*

*Appropriating our Future* (2017) de Cédric Durand, no campo mais econômico. Já no campo social foi importante a leitura do *A corrosão do caráter: consequências pessoais do trabalho no novo capitalismo* (1998) de Richard Sennett e, para um panorama mais geral e da história do neoliberalismo, foram importantes e essenciais as obras *La nueva gramática do neoliberal* (2008) de José Francisco Puello Socarrás e *A nova razão do mundo*, de Christian Laval e Pierre Dardot (2016).

Lendo essas obras, pude compreender melhor o neoliberalismo e suas diferenças quando comparado ao regime liberal que vigorou até o início do século XX. Entretanto, no livro de Dardot e Laval, um fato me chamou a atenção. No quarto capítulo, intitulado “O homem empresarial”, os autores demonstram a criação de um *homo novus* no qual a lógica do mercado se mistura às ações dos indivíduos no cotidiano. Entendo que essa nova função social encontra, nos jogos eletrônicos, uma base para se popularizar. Com isso, não quero dizer que o *vídeo game* surge por causa do neoliberalismo, mas que as mecânicas dos jogos se encaixam no que o neoliberalismo compreende ser a forma como devemos agir, socialmente, e que as mudanças nos estilos dos jogos acompanhariam essa nova forma de pensar.

Certamente, trabalhar com narrativas em jogos tem suas dificuldades. Assim, grande maioria das mídias tradicionais — livros, cinema, televisão — apresentam narrativas lineares (com começo, meio e fim) nas quais o consumidor é apenas um espectador da trama que se desenrola. Já uma mídia como o *vídeo game* apresenta o caráter específico da interatividade. Para lidar com isso, devo, primeiramente, agradecer às reuniões do Laboratório de Ensino de História, Games e Simulações Digitais (LabEHGameS), quando foram promovidos debates e introduzidas obras que tratam do *vídeo game* enquanto fonte.

Quando comecei meu doutorado e iniciei a pesquisa, ignorava por completo a dimensão interativa dos jogos. Consequentemente, utilizava metodologias de análise desenvolvidas para trabalhos com cinema e literatura, por isso mostravam-se defasadas e não me auxiliavam a lidar com essa fonte, já que tornam a narrativa linear impossível:

Não importa quantas vezes um livro é lido, não importa por quantas pessoas diferentes, o texto é sempre o mesmo; mas em um *vídeo game*, duas sessões de jogo nunca serão idênticas. Quanto à narração, a natureza não fixada do texto dos *vídeo games* faz com que

seja difícil que eles tenham um único relato possível. (EGENFELDT-NIELSEN; TOSCA; SMITH, 2016, p. 203. Tradução nossa)

Nas reuniões promovidas pelo LabEHGameS, discutimos várias obras que apresentam metodologias para o trabalho com *vídeo games*. Após quatro meses de discussões com os colegas, duas me pareceram se encaixar na minha pesquisa: *Wordplay and the discourse of video games*, de Christopher A. Paul (2012), e *Persuasive games: the expressive power of videogames*, do *game designer* Ian Bogost (2007).

A obra de Paul apresenta uma perspectiva que ele acredita ser a mais produtiva para a análise de um *vídeo game*. Chamada de *wordplay* (“jogo de palavras”, em tradução literal), ela pretende trabalhar, conjuntamente, o jogo e tudo que o envolve (jogadores, *game designers*, *marketing* e, por fim, a sociedade). Essa união possibilitou uma compreensão bem mais ampla de como os jogos influenciam e são influenciados pelo cotidiano:

Olhar para as palavras, *design*, e o jogar dos *vídeos games* facilita o entendimento do que os torna únicos e de como funcionam. Palavras dentro e em torno dos jogos ajudam a construir o que *games* são enquanto objetos culturais, definindo e redefinindo sua relação com a sociedade mais ampla e delineando as bases para como jogos funcionam e para que fins são feitos. O *design* de jogos demonstra as escolhas feitas e as peças que são omitidas, ambas partes cruciais para entender como jogos são icônicos e como eles persuadem, criam identificações e circulam significados. O *design* da sociedade também exerce força sobre os jogos, delineando as bases para quais jogos são feitos e quais não são. Finalmente, um dos elementos singulares dos jogos, o jogar, aborda questões como: como jogamos? Quem joga? E o que jogamos? (PAUL, 2012, p. 171. Tradução nossa)

Jogar vai além de apertar alguns botões e esperar que o avatar virtual responda a seus comandos. Paul tenta demonstrar que jogar é um ato social que envolve várias questões. Primeiro, o próprio ato de jogar: normalmente, aqueles que já estão inseridos na prática de jogar *vídeo games* há algum tempo compreendem os controles e o que se deve fazer em, basicamente, todos os jogos, já que as mecânicas não se diferenciam tanto assim. Um exemplo são os jogos de tiro em primeira pessoa, em que os botões usados para atirar sempre são os “gatilhos” do controle (no console da Sony seria o botão “R2”; no da Microsoft, “RT”) ou, no computador, o botão esquerdo do mouse. Logo, não importa se tratamos de títulos de franquias concorrentes ou

épocas diferentes: esses botões não mudam, o que leva o jogador a se adaptar mais facilmente e possa aproveitar o jogo. Para aqueles que estão começando, os *game designers* criam rápidos “tutoriais” explicando os comandos e o que se deve fazer em determinadas situações.

O *marketing* também é um aspecto importante no estudo de jogos, uma vez que, como produtos, eles devem ser tão vendáveis quanto possível. São os comerciais que apresentam o estilo do jogo (aventura, terror, esporte, tiro em primeira pessoa), o público-alvo (como o jogo se apresenta, quem são seus personagens e, principalmente, como a história será abordada são elementos que auxiliam as pessoas a entenderem que jogo estão comprando e para quem, para além das classificações indicativas) e um pouco do enredo, quando aplicável. Uma tática comum na indústria de *games* há algum tempo é a utilização de celebridades: bons exemplos são encontrados em *Call of Duty: Advanced Warfare* (Sledgehammer Games, 2014), décimo primeiro jogo da franquia — em que, aproveitando o bom momento do ator Kevin Spacey na série *House of Cards* (Beau Willimon, 2013–18), a desenvolvedora digitalizou-o e o transformou em antagonista do jogo — e na franquia de jogos de futebol *FIFA* (Electronic Arts, 1993–) — que, a cada lançamento, escolhe-se um “garoto-propaganda” para a capa do jogo, como o jogador do Real Madrid Eden Hazard, em 2019 e 2020, e Kylian Mbappé, do Paris Saint-Germain, em 2021.

Por fim, a própria jogabilidade serve para atrair novos consumidores. Nos últimos três anos, por exemplo, o gênero *battle royale* tem chamado a atenção dos interessados em jogos multijogador *online*. Nele, vários avatares são lançados em território inóspito e devem se armar para matar um ao outro, enquanto a área de jogo diminui, progressivamente, de tamanho, forçando os jogadores a se encontrarem até só restar um sobrevivente. O precursor desse estilo foi *PlayerUnknown's Battlegrounds* (PUBG Studios, 2017), mais conhecido como PUBG, mas *Fortnite* (Epic Games, 2011) — originalmente um *survival online* quando quatro jogadores reúnem recursos para sobreviver a ataques de zumbis que tentam destruir sua base e matar seus avatares — recebeu um modo *battle royale* após sua desenvolvedora Epic Games perceber o sucesso de PUBG e se tornou um sucesso absoluto.

Se jogos moldam e são moldados pela sociedade, como conseguem fazer isso? Quais mecânicas um jogo utiliza a fim de modificar costumes? Aqui, tomei a liberdade de fazer uma intersecção do trabalho de Paul com o do *game designer* lan

Bogost. Para ele, a resposta é simples, ainda que de demonstração complexa, os jogos se utilizam da retórica persuasiva. Em sua obra, Ian Bogost se preocupa em situar os leitores, traçando um histórico sobre a origem dos estudos e sobre a retórica que vem, desde os gregos antigos, ao mesmo tempo que demonstra as outras áreas de estudo sobre esse assunto. A primeira é sobre a retórica oral, aquela que os gregos desenvolveram e utilizavam, principalmente, nas reuniões da *Ágora*. Na segunda, ele apresenta a retórica visual, por exemplo, que seria importante para compreender o papel da imagem na imposição de padrões na era global. (BOGOST, 2007). Contudo, ela não dá conta de explicar os jogos, pois deixa de lado os fatores que fazem dos *vídeo games* uma mídia diferente de revista, televisão e cinema; por isso, Bogost propôs um novo campo da retórica, que chamou de *retórica procedural*,

*Retórica procedural* é a prática de usar processos persuasivos, assim como a retórica verbal é a prática de usar a oratória persuasivamente e a retórica visual é a prática de usar imagens persuasivamente. Retórica procedural é como chamamos a prática de argumento de autoria através do processo. Seguindo o modelo clássico, a retórica procedural implica em persuasão – para mudar opinião ou ações. Seguindo o modelo contemporâneo, a retórica procedural implica em expressões – para transmitir ideias efetivamente. Retórica procedural é um subdomínio da autoria procedural; esse argumento é feito não através da construção de palavras ou imagens, mas através da autoria das regras e comportamento, a construção de modelos dinâmicos. Em computação, essas regras são de autoria em código, através da prática da programação (BOGOST, 2007, p. 29. Tradução nossa)

Como o próprio nome diz, a retórica procedural seria a retórica do processo, extremamente ligado à computação e, por isso, como o autor afirma, acredito que seja uma das expressões que melhor representa o nosso tempo. Além disso, computadores são máquinas que mais se utilizam de processos para poderem funcionar, já que toda ordem fornecida, utilizando o teclado ou o mouse, cria-se uma cadeia de processos para que possam abrir programas e rodar as suas funções.

Para Bogost, os vídeos games são a forma mais expressiva sobre como funcionam os processos em um computador “vídeo games são, geralmente, um subgênero mais expressivo da mídia computacional que outros tipos, por exemplo, software de produtividade” (BOGOST, 2010, p.45), isso porque ele não apresenta, para aquele que o joga, as linhas de códigos ou por meio de ícones na tela, mas ações de um avatar (nome se dado ao personagem o qual o jogador controla), ou seja, ao apertar de um botão, inicia-se uma cadeia de processos que resultará no ato realizado

na tela, por ser uma forma mais lúdica de demonstrar como funciona o processo, levando, assim, a uma forma mais poderosa da retórica procedural.

Ao propor que os *vídeos games* são a forma “mais perfeita” da retórica procedural, Bogost parte para exemplos de como podemos utilizá-la. Um deles é *The McDonald's Videogame* (Molleindustria, 2005), em que o objetivo é gerir uma rede de lojas do McDonald's. O jogo apresenta as ferramentas necessárias para que a franquia cresça, dentre elas: comprar carne de fazendas que apoiam ou participam do desmatamento de florestas; contratar imigrantes ilegais como funcionários a fim de pagar menores salários e fazer *lobby* político para favorecer a empresa. O jogo não obriga o jogador a se valer de todos os métodos escusos disponíveis, mas, não os usar, torna, consideravelmente, mais difícil garantir o lucro da empresa. Essa mecânica tem, como objetivo, transmitir um discurso sobre as condições de trabalho na rede de *fast food* e sua postura frente a questões ambientais.

Como podemos ver, o jogo propõe essa discussão sem abordá-la, diretamente, sem apelar para imagens ou discursos de especialistas falando sobre os malefícios do *fast food* tanto para a saúde quanto para os direitos trabalhistas e ambientais. Em vez disso, o jogo coloca, nas mãos do jogador, o controle da empresa para que se sinta “livre” para escolher o que fazer com sua rede de *fast food*. Logo, as ações tomadas partem do usuário e as consequências são geridas também por ele.

Contudo, essa ideia de liberdade é falsa, já que nenhum jogo (como programa computacional) pode criar processos infinitos, logo o desenvolvedor (ou empresa) deve limitar o seu jogo, direcionando para as mecânicas (jogabilidade, desenvolvimento gráfico, tipo de jogo) que deseja e isso faz com que surjam as regras e a forma como se deve jogar (saber que os botões fazem e que momento os usar, além de entender qual estilo do jogo). Então, o jogador acha, muitas vezes, que está fazendo o que deseja, mas, na verdade, está fazendo escolhas em opções limitadas, o que acarretam consequências também previstas e geridas pelo desenvolvedor, permitindo que ele controle os processos do jogo e consiga passar a sua mensagem. Voltando para *McDonald's Videogame*, o jogo não permite muitas opções para gerir o negócio e aquelas que se tomam, para seguir “as regras” previstas pelas leis de mercado, acaba tornando o jogo mais difícil, ou até impossível atingir o objetivo final (de tornar o seu negócio o maior do mundo), mas, já no outro caso, se o jogador quebrar algumas regras, consegue, com mais facilidade, atingir esse objetivo. Logo,

a retórica procedural se mostra eficiente, pois, além de mostrar os caminhos que as redes de *fast food*, muitas vezes, tomam para garantir mercado e lucro, o jogo também demonstra os processos que ela faz para isso, além das consequências que outras áreas sofrem.

Por mais que esse jogo citado por Bogost tem um objetivo claro: criticar as redes de *fast food*, ele se preocupa em apontar que todos os jogos passam pela retórica procedural, uns mais claros e outros mais escondidos. Dessa forma, sempre devemos lembrar que esses discursos partem de um lugar, mesmo sendo da forma procedural e é a partir daí que o trabalho de Paul acaba se tornando necessário ao ponto de ele traçar as relações que o jogo tem com a sociedade que o produz.

Dito isso, os objetivos desse trabalho são esses: como a indústria de tecnologia (aqui subentendem-se as próprias empresas de games) andou lado a lado com a implementação do neoliberalismo como ideologia dominante. Como a indústria de jogos e, principalmente, os games designer (aqueles que produzem os jogos) vão colocando em seus jogos alguns discursos do neoliberalismo, como a ideia de competitividade e sobre empreendedorismo. Por último, busco discutir as novas dinâmicas do trabalho que vêm sendo impostas pelo neoliberalismo e como isso vem prejudicando as diversas áreas de nossa vida. Assim, este presente trabalho trata do tema, ora descrito, da seguinte forma:

No primeiro capítulo, abordarei os jogos *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1983) e *Sonic the Hedgehog* (Sega, 1991). Essa escolha se deve à importância que esses títulos tiveram, em suas épocas, e para suas desenvolvedoras. Assim sendo, o final dos anos 1980 e início dos 90 foram marcados pela disputa entre duas empresas que se destacavam graças a seus consoles caseiros: as japonesas Nintendo e Sega que dominaram o mercado de *games*, simbolicamente representado pelas suas principais mascotes, Mario (Nintendo) e Sonic (Sega). A própria proposta de uma mascote, que represente a empresa e seus produtos, passou a ser obrigatória em todas as companhias de *games*. Relacionarei isso ao momento histórico que o mundo está passando, a crise econômica de 1970, ao desenvolvimento tecnológico computacional e à implementação do neoliberalismo como ideologia dominante, na maioria dos governos no mundo, ao mesmo tempo que podemos observar a diminuição de países que adotaram o Estado de bem-estar social. No mesmo capítulo, aproveitarei para

traçar um histórico do neoliberalismo, buscando demonstrar seus principais ideais e como eles irão se encaixar à minha pesquisa.

No segundo capítulo, avanço para o período que vai dos anos 1990 aos anos 2000 e abordo *Doom* (id Software, 1993). Sua escolha se deve ao fato de representar o estilo de jogo que se tornou dominante nessa época. Nela, vemos um retorno das empresas americanas para o mercado de *games*, com uma juventude que cresceu jogando *vídeo games*, nos anos 1970, tendo agora a possibilidade de desenvolver seus próprios jogos. John Romero, o principal *game designer* de *Doom*, tinha 24 anos quando fundou a id Software junto com seus colegas John Carmack (21 anos), Tom Hall (27 anos) e Adrian Carmack (22 anos). Eles são considerados os pais do gênero *first-person shooter* (tiro em primeira pessoa), pois, antes de *Doom*, criaram *Wolfenstein 3D* (id Software, 1992), o primeiro jogo do gênero.

Em um jogo que envolve tiros, temos uma escalada do uso de violência e sangue como forma de atrair novos consumidores e mudar a maneira como a indústria de jogos trata esse tema. Além disso, a história e o protagonista de *Doom* fogem dos padrões que Mario e Sonic estabeleceram em jogos anteriores. Entretanto, isso vem com um custo: nunca antes os jogos foram tão criticados pela mídia tradicional, sendo relacionados ao massacre de Columbine, por exemplo. Esse fato leva o governo americano a estabelecer o primeiro sistema de classificação indicativa para *vídeo games*, a Entertainment Software Rating Board (ESRB). O fato de *Doom* apresentar um protagonista solitário que resolve tudo sozinho, numa certa alegoria do empreendedor e sua força como explorador, também indica um aprofundamento do neoliberalismo na sociedade.

No terceiro capítulo, salto para os anos 2000, quando a indústria de jogos está consolidada como uma das mais importantes no meio do entretenimento. No final dos anos 1990, empresas como Sony e Microsoft entraram no mercado de desenvolvimento de consoles, concorrendo com a Nintendo. Os jogos escolhidos para a análise desse período fazem parte da franquia *Grand Theft Auto* (GTA)<sup>6</sup>, que marcou a indústria de *games* por alguns motivos. Em primeiro lugar, por sua mecânica de *non-player characters* (personagens não jogáveis): os jogos se passam em grandes

---

6 Optei por *Grand Theft Auto III* (DMA Design, 2001), *Grand Theft Auto: Vice City* (Rockstar North, 2002) e *Grand Theft Auto: San Andreas* (Rockstar North, 2004) porque foram esses títulos, publicados pela Rockstar Games, que consolidaram a franquia no mundo todo.

centros urbanos dos Estados Unidos da América (EUA). Esses cenários são repletos de vida, com carros e pedestres circulando constantemente, algo quase impossível de ser realizado antes de GTA. Em segundo lugar, pela mudança de protagonismo, no livro *O grande fora da lei*, David Kushner (2014) conta a história da criação dessa franquia, e aponta que, no início da criação do primeiro título, os desenvolvedores (Sam Houser e David Jones) imaginavam um jogo em que o jogador escolheria ser policial ou ladrão. Mas Houser chegou à conclusão de que jogar com os “bandidos” era muito mais atrativo do que jogar com os policiais. Assim nasceu a franquia. Assim sendo, vemos o homem-empresa ser finalizado e o neoliberalismo se enraizar, profundamente, em nossa sociedade, pois o jogo dá ao jogador uma falsa liberdade de se aventurar, já que os desenvolvedores lhe impõem barreiras, inclusive, na narrativa. Esta, como veremos, está totalmente direcionada para a ideologia neoliberal. Além do que, neste capítulo, ainda pretendo abordar os malefícios que as transformações do neoliberalismo, principalmente no campo do trabalho, e como este fato está afetando os indivíduos e suas outras relações.

Na conclusão, revisito as três décadas de jogos para mostrar, em linha cronológica, como as transformações ocorreram.

Por fim, gostaria de chamar a atenção para a questão da espacialidade da minha fonte. Durante muito tempo, mantive o foco primário nos EUA e no mercado estadunidense, deixando o Japão em segundo plano, no entanto, uma vez que *vídeo games* são pensados como produtos mundiais (desde os anos 1970 consoles e jogos são lançados em várias regiões do mundo, principalmente Europa, Ásia e Américas do Norte e Sul) devendo agradar o máximo de consumidores possível, optei por abandonar essa restrição geográfica. Além disso, outros fatores corroboram com a ideia de uma mundialização da fonte. Para Renato Ortiz, por exemplo, o cinema conseguiu ganhar o mundo quando produziu personagens que se inserem numa cultura capaz de ser absorvida pela maioria da população global:

Afirmar a existência de uma memória internacional-popular é reconhecer que no interior da sociedade de consumo são forjadas referências culturais mundializadas. Os personagens, imagens, situações vinculadas pela publicidade, história em quadrinhos, televisão, cinema constituem-se em substratos desta memória. Nela se inscrevem as lembranças de todos. As estrelas de cinema, Greta Garbo, Marilyn Monroe ou Brigitte Bardot, cultuadas nas cinematecas,

pôsteres e anúncios, fazem parte de um imaginário coletivo mundial. (ORTIZ, 1994, p. 126)

Personagens como Sonic e Mario são reconhecidos ao redor do globo — este último foi até mesmo utilizado pelo primeiro-ministro japonês Shinzo Abe, nos jogos olímpicos do Rio de Janeiro, para promover as Olimpíadas de Tóquio, em 2020. Eles se assemelham a atrizes e atores de cinema ou grandes esportistas, sublinhando que *vídeo games* são produtos mundializados. Por isso, não vejo necessidade de concentrar-me em um único país.

## 1 NINTENDO, SEGA E A CRISE DOS ANOS 70

### 1.1 A GUERRA DE CONSOLES: NINTENDO VERSUS SEGA

A história da Nintendo começa antes dos *vídeos games*. Fundada por Fusajiro Yamauchi, em 1889, a empresa se especializou em produzir jogos de cartas, área na qual se manteria até 1960, quando esses jogos começam a perder popularidade no Japão, o que a obriga a buscar novas oportunidades. A partir de 1970, passa a se concentrar na produção de brinquedos e jogos eletrônicos, sendo o mais conhecido *Donkey Kong* (Nintendo, 1981), do *game designer* Shigeru Miyamoto. Nele, o jogador controla *Jumpman*, um homem bigodudo e baixinho que consegue saltar grandes alturas; futuramente, ele receberia o nome de Mario e se tornaria personagem importante do mundo dos games — e desta pesquisa. *Jumpman* teve sua namorada Pauline sequestrada por um gorila chamado Donkey Kong, numa alusão ao filme *King Kong* (Cooper e Schoedsack, 1933). Para resgatar Pauline, *Jumpman* deve escalar uma construção enquanto desvia de barris arremessados pelo gorila (figura 3).

Figura 3 — Primeira fase de *Donkey Kong*



Fonte: *Donkey Kong* (Nintendo, 1981)

O jogo, produzido para fliperamas, foi bem recebido pelo público, tanto no Japão quanto nos Estados Unidos, e versões para Atari 2600 foram eventualmente lançadas.

Após a crise dos *vídeo games* de 1983, que levou boa parte das fabricantes de consoles dos Estados Unidos à falência e deixou a Nintendo sem plataformas para as quais lançar jogos, a empresa decidiu ampliar seu investimento nesse mercado, deixando de ser apenas uma desenvolvedora de jogos para terceiros para criar seu próprio console. Em 1983, foi lançado, no mercado japonês, o Famicom, o primeiro sistema de jogos doméstico da Nintendo. Ele foi um sucesso de vendas na terra do sol nascente. Isso impediu que a crise que havia estourado, nos EUA, chegasse com a mesma força ao Japão, salvando várias desenvolvedoras de jogos locais. Ao mesmo tempo, a Nintendo via o mercado norte-americano livre para uma investida que revivesse os *vídeo games* por lá. Em 1985, ela reformula o Famicom, deixando-o com aspecto mais moderno, e muda seu nome para o lançamento nos EUA. Por lá, o console foi chamado de Nintendo Entertainment System ou, mais popularmente, NES. O NES salvou o mercado de *games* nos Estados Unidos e expandiu-o pelo mundo, sendo lançado, no mesmo ano, na Europa, América do Sul e Oceania. De acordo com dados da própria Nintendo, o número de vendas do NES, durante o período em que foi produzido, alcançou “34 milhões de unidades na América e 61,91 milhões de unidades no mundo todo” (WOLF, 2012, p. 450. Tradução nossa).

Para reerguer o mercado de *games*, a Nintendo investiu tanto na produção de jogos por terceiros quanto no desenvolvimento interno. Na própria empresa, este último se mostrou seu maior acerto. Com o sucesso de *Donkey Kong*, a empresa deu carta branca a Shigeru Miyamoto para produzir mais títulos para o NES. Suas principais obras iniciariam franquias que sobrevivem até os dias atuais: *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1985) e *The Legend of Zelda* (Nintendo, 1986).

Estes títulos deixariam sua marca nos anos 1980, já que *Super Mario Bros.* foi o jogo mais vendido do NES. Muito desse sucesso se deve à boa jogabilidade e à narrativa. Trabalhar com roteiros era uma perspectiva que ainda engatinhava na indústria, visto que a tecnologia, encontrada nos consoles da Atari, permitia apenas a criação de jogos simples e rápidos, no entanto, os cartuchos que continham os jogos do NES também carregavam chips para o armazenamento de dados, o que permitia

que o progresso do jogador fosse “salvo” e retomado em outro momento, viabilizando jogos mais longos.

A história da Sega é mais recente. Fundada no Havaí dos anos 1940 com o nome de Standard Games, o foco da companhia era o desenvolvimento de máquinas de *pinball*<sup>7</sup> e caça-níqueis. Nos anos 1950, o governo dos Estados Unidos alterou a legislação que regia a produção desse tipo de máquina, fazendo com que o fundador da Sega, Martin Bromley, levasse a companhia para o Japão. Lá, ela mudou de nome para Service Games of Japan. Na década seguinte, quando o Japão passava por um período de acelerado desenvolvimento tecnológico, especialmente no tocante à produção de aparelhos televisivos e de entretenimento eletrônico, a empresa se fundiu-se com a Rosen Enterprises Ltd., passando a se chamar, simplesmente, Service Games ou, na abreviação que ficou famosa, Sega. A fusão colocou Dave Rosen na presidência da companhia e, graças a sua experiência positiva de alguns anos antes com a importação de fliperamas dos EUA para o Japão, ele decide concentrar todos os esforços da Sega no campo de *games*.

No ano de 1969, a Sega foi adquirida pela Gulf+Western, uma gigante do petróleo, e tornou-se um braço da Paramount Group. O dinheiro injetado pelos novos donos por meio da produção de fliperamas e jogos para outros sistemas eletrônicos, como o Atari 2600 e o Intellivision da Mattel. Em 1982, a receita da empresa chega a US\$214 milhões. (WOLF, 2012, p. 553) No ano seguinte, ela se aventura na produção de consoles domésticos para o público japonês com o lançamento do SG-1000, cujo razoável sucesso viabilizou a produção de seu sucessor, o SG-1000 Mark II.

Quando a crise do mercado de *games*, nos Estado Unidos, estourou, a Gulf+Western decidiu se livrar da Sega para evitar perdas. A produção norte-americana foi vendida para a desenvolvedora de *pinballs* Bally, enquanto a parte japonesa foi adquirida por US\$38 milhões por Dave Rosen, Hayao Nakayama (diretor de operações no Japão) e o presidente do conglomerado CSK<sup>8</sup>, Isao Ohkawa. Assim, Nakayma se tornou presidente; Ohkawa, presidente administrativo; e Rosen, chefe da divisão americana. Para agradar seus novos donos da CSK, a Sega lançou, em 1984,

---

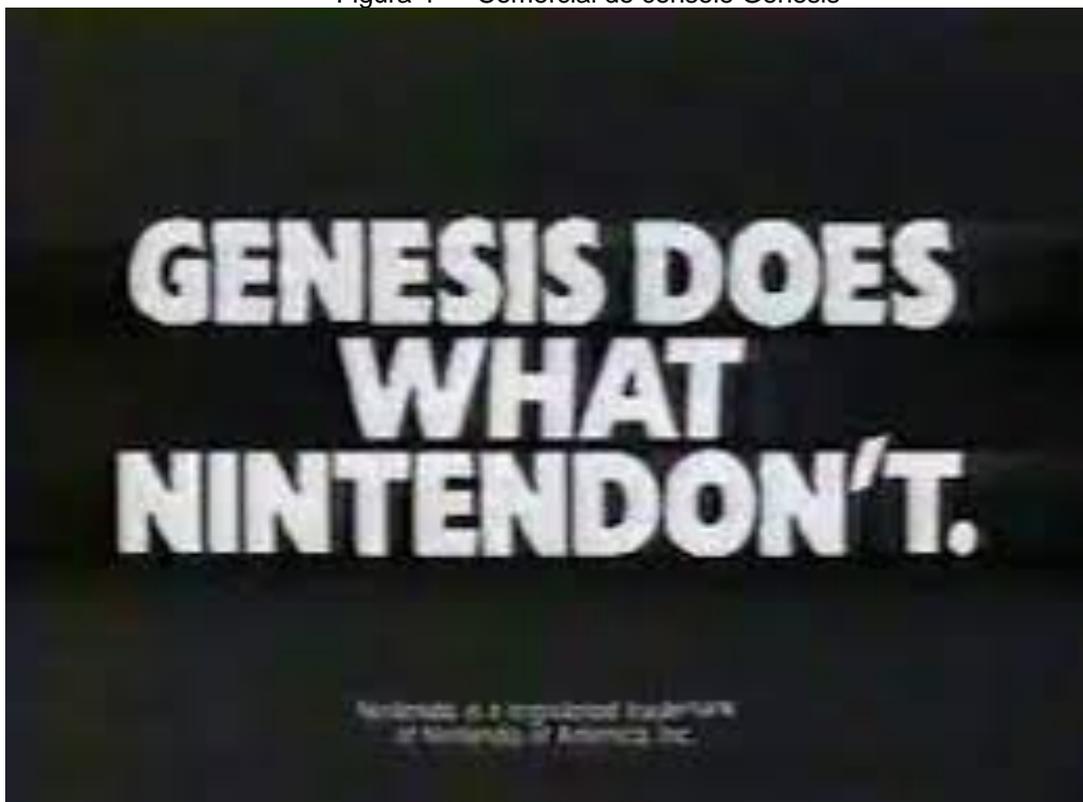
7 Jogos em que o jogador deve impedir que uma bolinha metálica caia na parte inferior da máquina através do uso de “alavancas” que são usadas para lançar a bolinha. O jogador acumula pontos de acordo com as partes da máquina que a bolinha toca após ser lançada.

8 CSK ou SCSK é uma companhia de tecnologia e informática criada nos anos 1960 e sediada no Japão desde então.

seu novo console doméstico: o SG-1000 Mark III. A exemplo da Nintendo, a empresa leva-o para Estados Unidos e Austrália, renomeado como Master System. O novo console foi bem recebido pelo público devido à biblioteca de jogos produzidos pela própria Sega, dentre eles, os famosos *Shinobi* (Sega, 1987) e *Alex Kidd* (Sega, 1986). Esse fato possibilitou a produção e lançamento, em 1988, de um novo console, o Mega Drive — conhecido nos EUA como Genesis, uma vez que o nome “Mega Drive” era propriedade da Atari.

Nintendo e Sega seriam as principais competidoras, no mercado de consoles, em fins dos anos 1980 no início dos anos 90, exemplificado pelo *frame* final de um comercial do Genesis na TV americana (figura 4):

Figura 4 — Comercial do console Genesis



Fonte: MEMÓRIA BIT, 2018. Tradução: “Genesis faz o que a Nintendo não.”

O comercial destaca a principal vantagem do Genesis sobre seu concorrente direto, o NES: enquanto o console da Nintendo conseguia reproduzir jogos de 8 bits<sup>9</sup>,

---

<sup>9</sup> 9 Bits são a menor unidade de armazenamento de dados digitais. Nos consoles, serviam para compreender a qualidade gráfica dos jogos.

o da Sega executava jogos de 16 bits, permitindo a este último um nível de detalhamento visual superior, como visto na figura 5:

Figura 5 — *Ghosts 'n Goblins* no NES e *Ghouls 'n Ghosts* no Genesis



Fonte: *Ghosts 'n Goblins* (Capcom, 1985); *Ghouls 'n Ghosts* (Capcom, 1988)

Aqui, importa destacar os avanços tecnológicos que vinham ocorrendo ao longo da década de 1980. No final da década anterior, apesar de os computadores estarem presentes nas grandes empresas, serviam unicamente para realizar cálculos complexos. Em outras palavras, eram calculadoras gigantes. Com o passar do tempo, computadores mais poderosos foram lançados, como o Burroughs 6000 da International Business Machines (IBM), que fazia cálculos e contabilidade de pequenos estoques<sup>10</sup>. Apesar de ainda terem menos potência de *mainframe* (capacidade operacional) que os celulares atuais, instalar essas máquinas em residências era impossível, visto que tinham o tamanho de uma sala de estar. Esse cenário muda, em meados dos anos 1980, com a revolução idealizada por Apple e IBM, o *personal computer* (PC):

O conceito de computador pessoal (PC) firmou-se como ferramenta de uso profissional a partir da 2ª metade da década de 1970, com o microcomputador da Apple e a planilha eletrônica (na época o *Visicalc*). Contudo, o grande salto em sua disseminação ocorreu no início dos anos 80, quando a IBM lançou sucessivamente o *IBM PC* (1981), o *PC XT* (1983) e o *PC AT* (1984). O PC representou uma atraente alternativa para os usuários e as empresas, em termos de desempenho (considerando hardware e software) e de custo. (LAURINDO; CARVALHO, 2003, p. 364)

<sup>10</sup> Nesta discussão, devo muito a meu pai, formado em análise de sistemas computacionais e funcionário por 23 anos da IBM Brasil. Boa parte da história dessas máquinas e sua adoção no Brasil foi presenciada por ele; logo, ele se tornou fonte essencial para meu entendimento desse processo.

Com os computadores pessoais, vemos a revolução tecnológica fazendo parte dos lares das pessoas. As novas máquinas têm o tamanho de uma mesa de escritório, graças ao *hardware*<sup>11</sup> menor, mas com potência similar ou mesmo superior à de computadores anteriores. Graças a isso, o regime de trabalho passa a englobar também o espaço de seus lares. Contudo, alguns problemas só seriam solucionados posteriormente: o estabelecimento de uma integração entre as máquinas que possibilitasse às empresas controlar o tempo de trabalho do funcionário em *home office*, e o fato de que, a maior parte dos trabalhadores, não compreendia, plenamente, o funcionamento dos *softwares*<sup>12</sup> do computador. À época, só havia um tipo de sistema operacional, o Disk Operating System (DOS), e cada PC usava sua própria versão, como o Atari DOS e o Apple DOS. Os computadores da IBM usavam o MS-DOS, produzido pela empresa parceira Microsoft.

Fundada em 1975 pelos jovens Bill Gates e Paul Allen — à época, com 20 e 22 anos de idade, respectivamente —, a Microsoft, inicialmente, produzia sistemas operacionais para os computadores disponíveis no mercado. Na década de 1980, a empresa faz seu “acordo da vida”, firmando uma parceria com a IBM em que se comprometia a produzir, com exclusividade, os sistemas operacionais da linha de PCs da parceira. Isso possibilitou à Microsoft concentrar-se somente na produção desses sistemas e, em 1985, lançar o Windows 1.0, que revolucionou a forma como interagimos com computadores. Diferentemente do DOS, o Windows substituíam os comandos via teclado por imagens na tela. Assim, se desejássemos acessar um arquivo, por exemplo, bastaria que clicásemos em uma representação gráfica dele. Essa inovação tornou os computadores mais acessíveis a leigos, levando-os a mais lares. Discutirei esse fato, de forma mais abrangente, no segundo capítulo, quando abordarei um jogo produzido para PCs.

Voltando à discussão sobre Nintendo e Sega. Não eram somente as capacidades gráficas dos dois consoles que norteavam a competição no mercado mundial de *games*. De fato, quando os *gamers* dos anos 1990 debatiam qual era o melhor console, esse aspecto ficava em segundo plano. A Nintendo devia boa parte de seu sucesso a seu “garoto-propaganda” Mario. O personagem se tornou o mascote oficial da empresa, presente não apenas nos jogos nos quais era protagonista, mas

---

11 Peças que compõem um computador, como placa-mãe, memória RAM etc.

12 Programas que permitem a indivíduos, através do teclado, executar comandos na máquina.

também em outros títulos da companhia. Isso fez a equipe de *marketing* da Sega despertar para a necessidade de criar uma figura similar. Sua primeira tentativa foi o protagonista homônimo de *Alex Kidd*, mas ele não foi bem recebido. Então, por intermédio de uma pesquisa de campo, os desenvolvedores chegaram a um personagem que, para eles, representaria os jovens de 15 a 20 anos do início dos anos 1990. Assim, surgiu *Sonic the Hedgehog*, que se tornaria a face da Sega perante seus consumidores.

## 1.2 APRESENTAÇÃO DAS FONTES: SUPER MARIO BROS. E SONIC THE HEDGEHOG

A parte interessante da história dessas duas companhias é que elas inauguraram um período durante o qual todas as fabricantes de consoles precisavam de um mascote. Algumas falharam na empreitada (como a Commodore, com o personagem Oscar) e outras tiveram certo sucesso (como a Sony, com Crash Bandicoot da franquia homônima e Kratos, de *God of War*, e a Microsoft, com Master Chief, de *Halo*), mas poucas chegaram ao patamar dos adversários Mario e Sonic, que representavam muito bem o estado da indústria de jogos em sua época.

É necessário, então, destrinchar, em detalhes, os dois jogos protagonizados por esses personagens, uma vez que muitos de vocês, leitores, podem não tê-los jogado ou mesmo ouvido falar deles — este último é menos provável, uma vez que sua fama extrapola o mundo dos *games*. Compreender os detalhes dos jogos não só auxilia na imersão como também irá ajudá-los a entrar na “sociedade dos jogadores” (PAUL, 2012) e, assim, enxergar com maior facilidade como esses jogos influenciam e são influenciados pela comunidade que os cercam.

### 1.2.1 Super Mario Bros

O jogo foi desenvolvido por Shigeru Miyamoto por solicitação da Nintendo, que desejava um grande sucesso para o NES. Miyamoto decidiu reutilizar o protagonista de *Donkey Kong*, *Jumpman*, agora chamado de Mario, dando início à construção de um novo mundo no qual se desenrolaria a história do jogo. *Super Mario Bros.* suporta até dois jogadores, um controlando Mario e o outro, seu irmão, Luigi. Os dois

personagens têm a mesma aparência, com exceção das cores, que os diferenciam: Mario usa vermelho e Luigi, verde, como vemos na figura 6:

Figura 6 — Mario e Luigi na fase 3 do mundo 1 em *Super Mario Bros.*



Fonte: *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1985)

Como na maioria dos jogos da época, é preciso consultar o manual para conseguir um resumo da história. Quando o jogo é iniciado, o jogador é apenas levado à tela inicial, onde escolhe iniciar o jogo com um ou dois jogadores. Nesse momento, é informado de que Mario está no “Mundo 1, fase 1” (figura 7) e podemos começar a jogar (figura 8).

Figura 7 — Telas iniciais de *Super Mario Bros.*



Fonte: *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1985)

Figura 8 — Início do jogo em *Super Mario Bros.*



Fonte: *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1985)

O jogo pertence ao gênero aventura e subgênero plataforma. Há uma história que se desenrola ao longo de cada fase completada; nestas, o jogador deve desviar de inimigos e buracos e saltar em pequenas plataformas para alcançar seus objetivos. Como o controle do NES era bem simples — um controle direcional e quatro botões (*start*, que inicia o jogo; *select*, que seleciona opções na tela inicial; A e B, que realizam ações dentro do jogo) —, as ações disponíveis em *Super Mario Bros.* eram limitadas. O personagem podia ser movido para a direita e para a esquerda — com a tela acompanhando o movimento para a direita, “rolando”, nessa direção, como uma câmera e impedindo o retorno do jogador para a esquerda —, correr, usando o botão B, e pular, com o botão A — ação mais comum após o movimento horizontal.

No manual, encontramos as seguintes informações sobre a história do jogo:

Um dia, o reino do pacífico povo cogumelo foi invadido pelos Koopa, uma tribo de tartarugas famosas pela sua magia negra. As quietas e amantes da paz pessoas-cogumelo foram transformadas em meras pedras, tijolos e mesmo em ervas-crina do campo, e então o Reino do Cogumelo caiu em ruínas.

A única que consegue desfazer a magia lançada sobre as pessoas-cogumelo e retorná-las ao seu estado normal é a Princesa Toadstool, a filha do Rei Cogumelo. Infelizmente, ela está atualmente nas mãos do grande rei tartaruga Koopa.

Mario, o herói de nossa história (talvez) ouve sobre os apuros do Povo Cogumelo e parte em uma missão para libertar a Princesa Cogumelo do malvado Koopa e restaurar o reino do Povo Cogumelo. Você é Mario! Cabe a você salvar o Povo Cogumelo da magia negra dos Koopa! (NINTENDO, 1985, p. 2. Tradução nossa)

O jogo é dividido em oito mundos com quatro fases cada um. Cada fase apresenta desafios diferentes, com inimigos, progressivamente, mais difíceis de derrotar<sup>13</sup> e sequências de plataforma mais complexas de atravessar. Mas também são encontrados itens que auxiliam o jogador: o cogumelo (faz com que Mario cresça e suporte encostar em um inimigo sem morrer<sup>14</sup>), a “flor de fogo” (que tem o mesmo efeito do cogumelo, mas também permite a Mario lançar bolas de fogo que derrotam inimigos) e a estrela (que permite que Mario corra mais rápido e se torne invencível por tempo limitado).

Ao fim de cada mundo — isto é, na quarta fase dele — temos que enfrentar um “chefe”, o próprio rei dos Koopa, Bowser. Contudo, ao derrotá-lo no primeiro mundo — escapando das bolas de fogo que arremessa e pegando o machado atrás dele. Esse instrumento derruba a ponte sobre a qual se encontra e o lança na lava —, descobre-se, então, que ele era uma cópia e que o verdadeiro estava em outro castelo com a princesa. Isso se repete, nos próximos seis mundos, e apenas no oitavo Mario, finalmente, resgata a princesa e salva o reino das pessoas-cogumelo.

### 1.2.2 Sonic the Hedgehog

Criado, em 1991, pela Sonic Team<sup>15</sup>, liderada por Yuji Naka, o jogo foi lançado para o console Genesis. Como seu concorrente direto, *Super Mario Bros.*, encaixa-se no gênero de aventura e plataforma 2D (bidimensional), mas as semelhanças terminam por aí; *Sonic* pretendia atrair um público mais velho, que sentia que Mario era feito para crianças. Isso é percebido já no *design* do protagonista: Sonic é um porco espinho (*hedgehog*) azul, com “cabelos” similares a um moicano, como os de

---

13 O jogo permite que o jogador “mate” inimigos, ganhando pontos e removendo obstáculos que atrapalhavam a progressão pelas plataformas. A principal forma de fazê-lo é pular sobre suas cabeças.

14 Há duas formas de “morrer” em *Super Mario Bros.*: cair em um buraco faz com que o jogador perca uma vida instantaneamente, e encostar em um inimigo (exceto pulando sobre sua cabeça) faz com que Mario morra se estiver “pequeno”, ou fique pequeno caso tenha ativado o efeito do cogumelo ou da flor de fogo.

15 Originalmente chamada de Sega AM8 (1988) e renomeada após o sucesso da franquia.

*punks*. A jogabilidade também é marcante: Sonic consegue correr muito rápido sem que isso atrapalhe os jogadores, pois as mecânicas construídas pelos *game designers* deixavam o jogo fluido e evitavam que o jogador se sentisse perdido. Para evitar acidentes, por causa da velocidade do personagem, há não apenas plataformas verticais, mas também horizontais; logo, mesmo que o jogador erre um pulo e caia de uma delas, pode ser salvo da morte aterrissando em outra, posicionada mais abaixo. A câmera do jogo também mantém Sonic sempre no meio da tela da TV, possibilitando que o jogador veja buracos e inimigos com antecedência suficiente para reagir. Por fim, como em *Super Mario Bros.*, é possível derrotar inimigos pulando sobre eles.

Quando colocamos o cartucho no console, somos apresentados ao logotipo da Sega e, logo depois, à tela inicial do jogo (figura 9). Aqui, não é possível escolher a quantidade de jogadores; o jogo foi projetado para apenas um. Jogando, é possível usar o controle direcional para andar para a direita, para a esquerda — sem limites quanto ao movimento para a esquerda, diferentemente de *Super Mario Bros.* —, para cima e para baixo. Para atacar inimigos, o jogador usa o *Super Sonic Spin Attack*, movimento no qual Sonic se encolhe e gira seus espinhos (figura 10). Ele é realizado apertando qualquer um dos botões A, B, ou C — que também servem para saltar —, ou apertando para baixo no controle direcional enquanto Sonic corre.

Figura 9 — Tela inicial de *Sonic the Hedgehog*



Fonte: *Sonic the Hedgehog* (Sega, 1991)

Figura 10 — Sonic executando o *Super Sonic Spin Attack*

Fonte: *Sonic the Hedgehog* (Sega, 1991)

Sonic pode morrer, caso sofra algum dano, encostando nos adversários, enquanto corre, ou sendo atingido por projéteis lançados por eles. Para evitar isso, o jogador deve coletar argolas douradas, que também lhe concedem pontos. Caso Sonic seja atingido, enquanto carrega argolas, ele as perde, mas não morre; caso colete cem argolas, ganha mais uma vida, o que permite ao jogador morrer mais uma vez antes de perder o jogo.

Além das argolas, o jogador pode encontrar alguns itens úteis em TVs espalhadas pelas fases (figura 11). Há cinco deles: “Super Argola”, que concede ao jogador dez argolas; “Escudo”, que permite que Sonic seja danificado uma vez sem morrer, mesmo sem carregar argolas; “Tênis Poderosos”, que fazem Sonic correr mais rápido; “Vida Extra”, que concede uma vida a mais; e “Invencível” que, temporariamente, protege Sonic de todos os inimigos.

Figura 11 — Itens em *Sonic the Hedgehog*

Fonte: SEGA, 1991, p. 6

Esse arsenal é utilizado para derrotar os robôs que inundam as diversas fases. Ao destruí-los, Sonic salva os animais capturados e usados para fazê-los funcionar pelo gênio maligno Dr. Robotnik, o arquirrival de Sonic:

Dr. Ivo Robotnik, o cientista louco, está raptando animais inocentes e transformando-os em robôs malignos! Somente um cara durão pode pôr fim as ao plano diabólico do cientista demente. Esse é Sonic, porco-espinho realmente maneiro com seu cabelo espetado e seus tênis poderosos que lhe dão supervelocidade. Ajude Sonic a lutar contra hordas de maníacos de metal e fazer *loops* com o *Super Sonic Spin Attack*. Acelere ao longo de túneis retorcidos e salte sobre armadilhas perigosas. Pule sobre poços de lava e desvie de rochas em chamas. Então atravesse as águas congelantes em uma caverna subterrânea. [...] Seu maior desafio esconde-se em um laboratório secreto onde você fica cara a cara com o próprio Dr. Robotnik! (SEGA, 1991, p. 2. Tradução nossa)

O jogo é dividido em seis zonas com três fases cada. Quanto mais Sonic avança pelas fases e zonas, mais complexas elas ficam. Na última fase de cada zona, o jogador enfrenta o Dr. Robotnik, que pilota uma de suas invenções (figura 12). Sempre que é derrotado, Robotnik consegue fugir, mesmo na última fase.

Figura 12 — Sonic enfrenta Robotnik na fase 3 da zona 1 e na fase 3 da zona 6



Fonte: *Sonic the Hedgehog* (Sega, 1991)

Ao derrotar Robotnik, Sonic liberta diversos animais. Ao fim do jogo, o usuário é apresentado a uma tela de encerramento onde Sonic e os animais libertados comemoram o fim temporário da opressão de Robotnik (figura 13).

Figura 13 — Tela de encerramento de *Sonic the Hedgehog*



Fonte: *Sonic The Hedgehog* (Sega, 1991)

Essas descrições extensas dos jogos, que tornarão a surgir nos capítulos seguintes, demonstram a principal dificuldade de uma pesquisa como esta: traduzir uma mídia audiovisual interativa para o papel. Mas são necessárias, pois, como indiquei antes, é preciso envolvê-los no “mundo” ou “sociedade” *gamer*, pois como cita Christopher A. Paul, os jogos

começam com o uso de palavras e *design* para trazer o jogador para o mundo do *game* e preparar o contexto para o jogar. Ao socializar os jogadores no jogo, os desenvolvedores lhes dão direcionamento e a

habilidade de sobreviver e atingir os próprios objetivos (ou os dos jogos). (PAUL, 2012, p. 38. Tradução nossa)

Nesse primeiro momento, concentrei-me em fazer com que vocês, entendam quase totalmente como esses jogos funcionam, suas mecânicas e jogabilidade, uma vez que esse é o aspecto mais fundamental: além de determinar a interatividade de um *game*, é essencial para a perspectiva teórica de Ian Bogost, que abordarei mais adiante. Essa foi minha forma de tentar trazê-los para dentro dos jogos sem que precisem jogá-los.

### 1.3 A CRISE DA DÉCADA DE 70 E A PAVIMENTAÇÃO PARA O NEOLIBERALISMO

Gostaria, agora, de avançar para a segunda parte da discussão, quando pretendo abordar a relação entre o jogo e a sociedade que o consome.

Palavras dentro e em torno dos jogos ajudam a construir o que *games* são enquanto objetos culturais, definindo e redefinindo sua relação com a sociedade mais ampla e delineando as bases para como jogos funcionam e para que fins são feitos. O *design* de jogos demonstra as escolhas feitas e as peças que são omitidas, ambas partes cruciais para entender como jogos são icônicos e como eles persuadem, criam identificações e circulam significados. O *design* da sociedade também exerce força sobre os jogos, delineando as bases para quais jogos são feitos e quais não são. Finalmente, um dos elementos singulares dos jogos, o jogar, aborda questões como: como jogamos? Quem joga? E o que jogamos? (PAUL, 2012, p. 171. Tradução nossa)

Múltiplos fatores determinam se um jogo será produzido ou bem-sucedido e, muitas vezes, esquecemos que a sociedade também deve ser observada quando pensamos no processo de desenvolvimento de um *vídeo game*. Ela é relevante não apenas para compreender o que é produzido, mas também para entender casos em que jogos sofrem boicotes de grupos específicos que terminam por frustrar suas pretensões ao sucesso comercial. Logo, cabe responder à pergunta: que sociedade é essa dos anos 1980?

Os anos 80 são marcados muito pelos acontecimentos da década anterior, ou seja, as crises econômicas da década de 70. Para muitos economistas, a causa dessa crise seria o aumento do preço do barril de petróleo pela OPEP (Organização dos Países Exportadores de Petróleo) em 1973, esse preço foi ocasionado pela guerra

entre Israel e seus vizinhos, o que levou esses países a elevarem o preço para custear as perdas. Outro fator, apontado por especialistas, foi a perda de valor do dólar diante do ouro. Devemos lembrar que, desde de 1944, após o acordo Bretton Woods, os países aliados da segunda guerra (e posteriormente aqueles que foram “libertados” por eles) aceitaram substituir o ouro pelo dólar como moeda corrente mundial, isso se devia ao papel dos Estado Unidos como maior potência econômica entre as nações aliadas e pela quantidade de ouro que ele tinha em sua reserva nacional, logo qualquer alteração do valor dessa moeda acabava afetando o preço de produtos em escala global e foi isso que vimos na década de 70.

Hobsbawm destaca que os especialistas em economia evitavam usar o termo “crise” e preferiam usar a palavra “recessão”, a fim de evitar, ou afastar as lembranças da grande crise de 1929 e isso é compreensível, já que “as ‘recessões’ da década de 1980 fossem as mais sérias em cinquenta anos” (HOBSBAWM, 1995, p.394). A citação em si descreve o período da crise como “recessões da década de 1980”, apontando para um fator inovador em relação às crises econômicas, ou seja, elas deixaram de ser pontual e de curto prazo e passaram a ser longas e apresentar vários fatores que levaram à crise, isto é, a crise durou todo os anos 70 e houve ainda respingos nos anos 80 e 90.

No entanto não seria somente o mundo capitalista que sentiria a crise do petróleo. Os blocos socialistas, principalmente a URSS, sofreria com alguns reverses. Já havia sinais, nos anos 60, de que os países socialistas precisavam passar por reformas se quisessem “sobreviver” nos próximos anos. Com a morte de Mao Tsé Tung, na China, o partido escolheria o Deng Xiao Ping para comandar o país, nos próximos anos, e, como primeiras medidas, ele decide abrir, parcialmente, o sistema socialista chinês, permitindo a entrada de capital e empresas estrangeiras. O plano era fazer com que o país conseguisse acompanhar o ocidente nas questões tecnológicas. Já a URSS decide entrar, no final da década de 60, no mercado internacional, exportando seus grãos para outros países. Esse fato levou “o fim do ‘campo socialista’ como uma economia regional, praticamente autossuficiente, protegida dos caprichos da economia mundial” (HOBSBAWM, 1995, 408). Mas essa entrada teve, como consequência, que ambos os países sofressem abalos da crise dos anos 70, sabendo-se que a URSS foi a nação que mais sofreu com essa problemática. Esse fato também demonstra que as crises econômicas agora ganham

contesto global, não havendo país algum, no mundo, que não sofra alguns dos males produzidos por ela.

Por mais que a crise se aprofundasse, no capital, muitos governos e empresas do primeiro mundo passaram a modificar suas estratégias econômicas a fim de reverter esses problemas. Assim, fica evidente a ocorrência de aplicações de métodos neoliberais no campo econômico.

As grandes empresas de tecnologia aproveitaram esse momento e levaram boa parte da produção de hardwares para os países do terceiro mundo, principalmente para o sudeste asiático. Isso só foi possível graças aos avanços tecnológicos, principalmente aqueles relacionados à comunicação, fato que discutirei mais no próximo capítulo, porém, outros fatores também permitiram essa migração das indústrias para fora do primeiro mundo, a financeirização do capitalismo no primeiro mundo.

A financeirização é o processo de realizar ganhos capitais por meio de investimentos no mercado financeiro, ou seja, grandes detentores de uma quantidade de dinheiro passam a investi-lo em diversos setores privados esperando que, no futuro, ele passe a crescer, elevando, assim, o seu valor, fato que acarretariam retornos lucrativos para esses investidores (seja pela venda de ações, ou retorno em fatias pelo capital investido). Por mais que fossem ações corriqueiras no capitalismo (veja que Marx já discutia isso em sua obra *O Capital*), o professor Cédric Durand aponta que há um aumento desse processo, na metade do século XX, por causa do acordo Bretton Woods: “Diferentemente do sistema padrão ouro, dinheiro não tem sustentação a não ser pela aceitação social, garantida pelo Estado e regulado pelas políticas do banco central. Em tal sistema, o dinheiro – que, principalmente, circula entre contas bancárias de agentes econômicos – vem de empréstimos concedidos pelo banco.” (DURAND, 2017). Mesmo que a financeirização já houvesse se tornado uma das práticas do capital, somente, após os anos 70, ver-se-ia um aumento ainda maior dessa prática, nas principais potências do mundo (para chegar a essa conclusão, Durand utilizou-se de dados da Alemanha, França, Japão, Inglaterra, Reino Unido e os 11 países mais ricos) “boom em créditos para setores privados não-financeiro vem se tornando um fenômeno geral desde 1970. Nesse tempo, isso equivalia a 72% do PIB Médio, sofrendo um aumento de 174% em 2007”(DURAND, 2017). Essa realidade pode indicar que o fluxo de capital só se tornou maior por causa

de sua abertura para o mercado, ou seja, percebe-se, cada vez mais, as regras, criadas pelo estado de bem estar social, perdendo força e o neoliberalismo tomando o controle, o que também nos leva a pensar como a financeirização é mais um ponto central, para o neoliberalismo, ao permitir que o mercado vá se tornando, cada vez mais, essencial para nossa sociedade. Logo, a crise, como pode-se perceber, tornou-se uma oportunidade para que os detentores de capitais modificassem a prática econômica vigente.

Desse modo, o ponto ao qual pretendo aprofundar-me é as consequências dessa crise, no campo ideológico, cultural e mesmo econômico. Sobre isso, os professores Gilmar Antonio Bedin e Joice Graciele Nielsson destacam que:

No que se refere à grande mutação, quer se indicar principalmente que ela (a crise) gerou o desenvolvimento de um novo padrão tecnológico – baseado nas descobertas da microeletrônica e novos avanços da informática – e um novo modelo de produção – denominado modelo toyotista. Em relação à notável virada histórica, quer se dizer que a crise referida levou, por um lado a uma crescente relativização das ideias socialistas, a uma forte crítica da participação das ideias socialistas, a uma forte crítica da participação do Estado na economia (BEDIN e NIELSSON, 2013, p.28/29)

Sobre o desenvolvimento tecnológico e suas mudanças, no mercado, deixarei para explicar melhor, no capítulo dois, dessa tese, mas aqui gostaria de aprofundar-me no debate que surgiu, nesse período, que consistia em substituir o Estado de bem estar social que havia se tornado quase que “absoluto”, nas principais potências ocidentais, pós-Segunda Guerra.

As crises econômicas, no mundo capitalistas, são constantes, mas poucas delas levaram os governantes e intelectuais a repensarem o papel do mercado e do próprio Estado sobre como evitar ou amenizar futuras crises. Em 1929, houve a “grande crise” a qual levou os Estado Unidos e a Europa à falência, perda de dinheiro, de postos de trabalho e à incapacidade de assegurar uma vida melhor aos seus cidadãos. Assim sendo, sabe-se que, após essa problemática, houve uma movimentação contra a ideologia liberal, vista por muitos como a principal responsável pela crise. A Itália e a Alemanha colocaram governos autoritários e contrários a prática do livre mercado e ao liberalismo em geral, já países como Inglaterra e Estados Unidos buscaram no keyniano uma alternativa para a crise que passavam e, após o fim

da Segunda Guerra Mundial, a maioria da Europa ocidental também adotou esses ideais. Entretanto, nos anos 70, estamos vivendo um efeito contrário.

As perdas constantes de poder de compra, por parte do primeiro mundo, mais o aumento do desemprego, abalam as políticas econômicas abrindo espaço para contestação:

O zelo ideológico dos velhos defensores do individualismo era agora reforçado pela visível impotência e o fracasso de políticas econômica convencionais, sobretudo após 1973. O recém-criado (1969) Prêmio Nobel de economia deu apoio à tendência liberal após 1974 premiando Friedrich von Hayek em 1974 e dois anos depois a um defensor do ultraliberalismo econômico igualmente militante, Milton Friedman. Após 1974, os defensores do livre mercado estavam na ofensiva, embora só vissem a dominar as políticas de governo na década de 1980, a não ser no Chile, onde após a derrubada do governo popular em 1973. (HOBSBAWM, 1995, p. 398/399)

Assim, não estávamos percebendo o retorno do liberalismo clássico, mas o surgimento de uma novidade, na época, o neoliberalismo. Para compreender como surgiu esse ideal, devemos retornar um pouco no tempo.

Como já foi explicado nesse trabalho, para muitos, a crise de 1929 significou o fim do liberalismo, mas, para muitos dos intelectuais dessa vertente, havia uma chance de retorno dessa ideologia, entretanto, para isso, era necessário rever os próprios ideais do liberalismo. Muitos trabalhos apontam para a Sociedade Mont-Pélerin (1947) como a fundadora do neoliberalismo, contudo, em 1938, tivemos o Colóquio Walter Lippmann realizado, em Paris. Lá se encontraram vários intelectuais conhecidos, no meio liberal, como: Friedrich Hayek, Wilhelm Röpke e Raymond Aron. Nos cinco dias que ocorreram nesse encontro, debateu-se sobre a possibilidade de criar uma “internacional liberal” (DARDOT; LAVAL, 2016) e, em contrapartida, realizar encontros constantes a fim de revisitar os ideais liberais, assim como já se discutira nas reuniões anteriores.

É importante ressaltar que o termo “Neoliberalismo” não foi criado nessa reunião, visto que essa pauta não era o objetivo inicial, mas propor reflexões sobre o motivo de o liberalismo haver falhado, em 1929. Assim, um dos pontos abordados foi o conceito de *laissez-faire*.

*Laissez-faire* (deixe fazer) é uma expressão que comporta a ideia da liberdade do mercado e a não intervenção estatal, na economia, tema do qual todos presentes

não discordavam, porém havia alguns assuntos que incomodavam como, por exemplo, a visão natural que os liberais clássicos davam para ela. Para os pensadores do século XVII e XIX, o mercado surgia de forma natural entre os seres humanos, visto que isso estava na natureza delas, logo ideais como lucro, propriedade privada e livre comércio eram tão naturais quanto o ar que respiramos. No entanto, nos Colóquios, muitos apontavam para o fato de que muito do que foi dito como natural tinha apoio do aparato jurídico estatal, um exemplo era o conceito de propriedade privada que existia somente por intermédio de títulos e documentações criadas e asseguradas pelas leis estatais. Essa reflexão levou alguns membros dessa reunião a proporem que o liberalismo devesse criar um plano político. Dessa forma, “A novidade do neoliberalismo ‘inventado’ reside no fato de se poder pensar a ordem de mercado como uma ordem construída, portanto, ter condições de estabelecer um verdadeiro programa político (uma ‘agenda’) visando a seu estabelecimento e sua conservação permanente” (DARDOT; LAVAL, 2016)

Entretanto, essa visão não era compartilhada por todos, por exemplo Friedrich Hayek e Ludwig Von Mises acreditavam que não havia possibilidade de ter uma relação entre economia e o Estado. Eles comporiam a ala mais “conservadora” do liberalismo, visando pouca modificação do ideal dos séculos XIX, mas ambos defendiam uma “guerra ideológica” contra as políticas e governos de esquerda. Já Alexander Rüstow acreditava que era possível haver uma aliança entre mercado e Estado, sendo esse último um guia para o primeiro, sua ala se auto determinava “intervencionistas liberais”. Essa passagem demonstra um pressuposto importante para aqueles que estudam, ou pretende estudar o neoliberalismo, as diversas formas como essa ideologia pode se apresentar: “Antes que comprometermos com alguma classe preconceito monolítico frente a seus estudos, partimos das múltiplas expressões que continuam a encorajar. O neoliberalismo não possibilita enclausurá-lo, exclusivamente, em um plano” (PUELLO-SOCORRÁS, 2008)

Por causa dessas múltiplas formas como o neoliberalismo se apresenta, seria impossível traçarmos o que realmente ele é. Na verdade, há conceitos para a qual as múltiplas correntes convergem e é nesse ponto que a maioria dos estudiosos vão se basear. De uma forma resumida, o professor José Francisco Puello-Socarrás descreve uma versão geral do que seria essa ideologia: “neoliberalismo em um único evento de natureza tecnocrática, distorce suas capacidade para provocar uma

verossimilhança consistente no sentido de construir e construir as realidades sociais” (PUELLO-SOCORRÁS, 2008) e essa mesma visão estão presentes nos estudos de Pierre Dardot e Christian Laval como também nas obras do professor Vladimir Safatle.

Logo, nesta tese, busco entender o neoliberalismo como ordem social, como os próprios intelectuais dessa corrente também se preocupavam em construir, fato evidente no seguinte trecho:

O neoliberalismo repousa sobre a dupla constatação de que o capitalismo inaugurou um período de revolução permanente na ordem econômica, mas que os homens não se adaptam espontaneamente a essa ordem de mercado cambiante, porque se formaram num mundo diferente. Essa é a justificação de uma política que deve visar à *vida individual e social como um todo*, como dirão os ordoliberalis alemães depois de Lippmann (DARDOT; LAVAL, 2016)

O ideal neoliberal precisava se enraizar dentro dos indivíduos e se tornar um costume. Nesse ponto, eles estavam prontos para levar essa batalha para os campos da cultura. Mas quais seriam esses ideais? A resposta se encontra dentro da lógica econômica que eles acreditavam, pois, para eles, não deveria haver separação entre a economia e a cultura. Logo, o indivíduo deveria agir, em seu cotidiano, como uma empresa, em outras palavras, precisavam se tornar um *Homem Empresarial*.

O Homem empresa é aquele que interioriza os ideais do mercado em suas ações (não somente no trabalho, mas também no ciclo social, nos relacionamentos amorosos e familiares, na própria educação e até em *seus momentos de lazer*) e dentre esses atos podemos encontrar a ideia de competitividade como um ponto positivo e que deve ser reforçado, pois, somente assim, podemos atingir o nosso melhor, tanto no trabalho, quanto em nossa vida fora dele. Além disso, há uma reforço do ideal individualista que já vinha presente, no próprio liberalismo, mas aqui, elevado para todos os aspectos da vida, além do que, em conjunto com a ideia de competitividade, faz com que esses indivíduos enxerguem uns aos outros como “adversários”.

Também é importante ressaltar que o homem empresarial baseou-se no homem empreendedor, logo quando paramos para analisar o discurso sobre o trabalho, encontramos que o indivíduo neoliberal deve buscar se livrar das amarras do relógio (entende-se aqui como as horas trabalhadas) como o próprio ambiente de trabalho (a necessidade de comparecer a um lugar específico, assim como a presença

de um “chefe”), pois, somente assim, esse novo trabalhador pode entregar tudo de si. Como atrativo, os lucros desse trabalho, assim como o reconhecimento, não precisam ser divididos com a empresa, ou colegas.

Esse novo indivíduo, que acabamos de descrever, vem ganhando forma e espaço nos últimos anos. Em 2017 o governo federal brasileiro aprovou a nova BNCC (Base nacional curricular comum) que reformulava os currículos escolares de todas as escolas brasileira. Dentre as modificações, estavam a criação do novo ensino médio que visava preparar os jovens para o mercado de trabalho, o que levou, além de um rearranjo dos conteúdos, a criação de outros novos como o ensino do empreendedorismo, no qual se apresenta da seguinte forma no site da BNCC: “De fato, atividades empreendedoras são extremamente engajadoras e estimulantes por serem naturais em uma grande parte das pessoas” (BNCC, 2017), mas a educação é somente uma das áreas no qual essa nova ideologia vem se enraizando.

Não é somente a crise dos anos 70 que permitiu o desenvolvimento do neoliberalismo, pois ele nunca poderia se tornar, de certa forma, global sem apoio do desenvolvimento tecnológico que vinha ocorrendo, desde os anos 50, na área da informática. Por isso, compreendo que esse ideal não só depende, como estimula o desenvolvimento dessa área para sua própria sobrevivência, logo não é nenhuma ousadia pensarmos o relacionamento que os vídeos games terão com essa ideologia.

#### 1.4 A BASE DO HOMEM-EMPRESA: COMPETITIVIDADE NOS JOGOS SUPER MARIO BROS E SONIC THE HEDGEHOG

Em uma palestra proferida no *Bafta Guru*, o game designer Will Wirght apresenta sua versão sobre o que seriam os vídeos games, uma união entre a mídia e o jogar, pois os *games* têm a capacidade de contar uma história como fosse um livro, ou filme, oferecendo ao indivíduo uma oportunidade de participar dela. Por isso, acho importante citar Johan Huizinga (1872 – 1945).

Johan Huizinga foi um historiador e linguista holandês que focou seus trabalhos no campo cultural. O seu livro mais conhecido é o *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura* que, como o próprio título já indica, pretende trabalhar não somente o jogo, como também o ato de jogar, uma manifestação cultural humana.

Uma das formas como os jogos são utilizados, na nossa sociedade, é a preparação dos jovens para suas tarefas futuras:

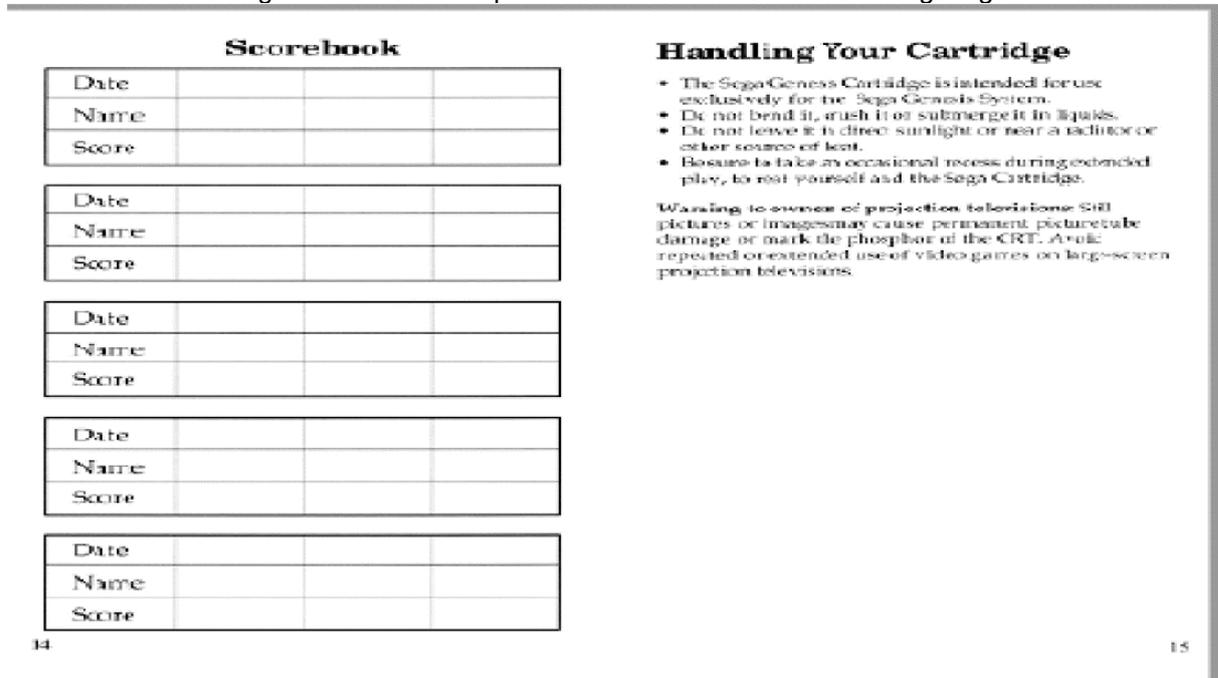
Segundo uma teoria, o jogo constitui uma preparação do jovem para as tarefas sérias que mais tarde a vida dele exigirá [...]. Outras vêem o princípio do jogo como um impulso inato para exercer uma certa faculdade, ou como desejo de *dominar ou competir*. (HUIZINGA, 2007, p. 4. Grifo nosso)

Como podemos observar, a competitividade está presente nos jogos, isso não é novidade pois boa parte deles tem, como objetivo, competir um com o outro, portanto, nos vídeos games, não é diferente, muito embora eles apresentem uma pequena diferença, enquanto jogos de tabuleiros, cartas entre outros jogos comuns, a competição ocorre entre jogador e jogador, os vídeos games apresentam não somente uma competição entre os indivíduos, mas também contra a própria “inteligência artificial” dos jogos. Mesmo nos jogos com os quais estamos trabalhando aqui, como *Sonic the Hedgehog* e *Mario Bros* que têm, como objetivo, fazer com que os jogadores derrotem os vilões para salvarem seus respectivos mundos, apresentam mecânicas de competitividade comuns em jogos: a contagem de pontos.

Sistemas de contagem de pontos existem desde os primeiros *games*. Em meados dos anos 1980, essas pontuações tinham o propósito de definir quão habilidoso era um jogador. Fliperamas, por exemplo, armazenavam as pontuações de cada jogador e exibiam as mais altas na tela, enquanto o jogo não era iniciado, instigando o próximo jogador a passar as principais pontuações para ter seu “nome”<sup>16</sup> salvo na máquina até que outros viessem e conseguisse passá-lo, fazendo que os superados voltassem para melhorarem suas pontuações. Essa tática era utilizada para que os jogadores gastassem mais dinheiro comprando fichas para gastar nas máquinas. Mas, quando direcionamos para o console caseiro, não havia essa necessidade de obrigar o jogador a comprar fichas, já que, uma vez adquirido, poderia inicializar o jogo infinitamente sem gasto, contudo essa mecânica está presente, como se pode perceber, no manual de *Sonic the Hedgehog* onde havia uma seção reservada para a contagem de pontos, vista na figura 15:

---

<sup>16</sup> Normalmente, as máquinas de Fliperamas não tinham muita capacidade de armazenamento, logo era permitido que os jogadores colocassem, pelo menos, três letras. Assim, muitos usuários colocavam as iniciais, ou apelidos.

Figura 15 — Livro de pontos no manual de *Sonic the Hedgehog*

Fonte: SEGA, 1991, p. 14-15

Essa contagem não serve somente para o jogador recordar de suas pontuações (pois, diferente dos fliperamas, os consoles da antiga geração, em geral, não conseguiam salvar esses dados), mas também era uma forma de o jogador demonstrar, para os outros, quantos pontos ele havia feito (novamente, explorando a competição entre indivíduo e indivíduo). Já no jogo *Mario Bros*, o manual não apresenta essa possibilidade de escrever os pontos, mas o jogo demonstrava, no campo superior esquerdo, a quantidade de pontos que o jogador estava fazendo até o fim.

Para adquirir pontos, ambos os jogos apresentam mecânicas parecidas. Em ambos, era preciso coletar de itens (em *Mario Bros* eram moedas de ouro e em *Sonic the Hedgehog* são anéis dourados), derrotar os inimigos e terminar a fase o mais rápido possível. No entanto, há algumas especificidades, em cada jogo, como no *Mario Bros* que, ao quebrar alguns itens, também podem-se adquirir pontos, enquanto em *Sonic the Hedgehog*, dependendo dos itens que forem encontrados, na fase, podem ser levados a uma fase bônus, na qual o único objetivo é fazer pontos.

Como se pode notar, os jogos de vídeo games também incentivam a competitividade, como os jogos tradicionais (tabuleiros e cartas), mas como guardam

essa pontuação, permitem que um número maior de pessoas possa visualizar e, ao mesmo tempo, incentivar para que se jogue cada vez mais, atingindo uma pontuação maior a cada jogo. Ao mesmo tempo, os jogos, feitos para os consoles caseiros, incentivam que o indivíduo repita as jogadas para, assim, atingirem pontuações maiores. Logo, os vídeos games apresentam, em certo ponto, um incentivo mais enfático à competitividade.

Compreendam que, quando explico sobre a competitividade, estou partindo para uma ideia distorcida do neoliberalismo. A competição sempre existiu na história humana e entre os indivíduos, entretanto, no novo regime, ela se molda para se encaixar a essa nova realidade que vem sendo construída:

Ela é a expressão de uma forma de violência. A competição empresarial não é um jogo de críquete, mas um processo de relação fundado na ausência de solidariedade (vista como entrave para o funcionamento da capacidade seletiva do progresso), no cinismo da competição que não é competição alguma (pois baseada na flexibilização contínua de normas, nos usos de toda forma de suborno, corrupção e cartel), na exploração colonial dos desfavorecidos, na destruição ambiental e no objetivo monopolista final (SAFATLE; DA SILVA JUNIOR; DUNKER, 2020)

Nesse trecho, o professor Vladimir Safatler exemplifica muito bem a lógica competitiva do neoliberalismo: uma competição de mercados, mas aos moldes imperialistas europeus, em que as regras são rasgadas e só importa a vitória, não as consequências de seus atos. Nesse contexto, como os indivíduos agora devem agir como empresas, devem-se valer dessa regra e, aqueles que se negarem a agir dessa maneira, ou questionarem, estão sofrendo de algum desvio moral.

Quando retornamos para *Sonic the Hedgehog* e *Mario Bros*, fica difícil encontrarmos brechas para vermos essa lógica de competitividade apresentada por Safatler, ainda mais que a história dos personagens principais é de dois seres idôneos que buscam derrotar o vilão que, muitas vezes, apresenta-se como um mal absoluto sem justificativas, ou camadas mais profundas para entendermos seus atos<sup>17</sup>. Quando passamos a olhar para as mecânicas e jogabilidades, podemos encontrar algumas possibilidades interessantes, como formas de “trapacear”, tornando, assim, o jogo mais fácil, ou até mesmo conseguindo terminar fases de forma mais rápida, para, assim, adquirir os tão desejados pontos.

---

<sup>17</sup> Algo que sofrerá alterações, como irei apresentar nos capítulos posteriores.

Em 1990, aconteceu o *Nintendo World Championships*, em 29 cidades dos Estados Unidos, um campeonato direcionado para jogos eletrônicos da companhia japonesa, que dava, ao vencedor, prêmios importantes. Esse tipo de competição não era uma novidade, já que, no passado, já havia outros campeonatos, desse tipo, bancados por outras empresas, mas esse se tornou o mais simbólico, lembrado, inclusive, nos dias atuais. Esses campeonatos levaram vários jogadores a se prepararem e estudarem os jogos. Alguns perceberam que, executando certas sequências de movimentos, poderiam levar o jogo a um *Bug*. A tradução exata é “inseto”, porém não é este o significado para a linguagem da informática. Para eles, *Bug* significa falha, ou seja, quando o programa não responde como deveria, ou deixa de funcionar. Assim, isso ocorre, porque há um problema, na linha de código. Em jogos eletrônicos, essas falhas podem ocorrer com mais facilidade, visto que o jogador tem ações mais livres dentro do programa, podendo, assim, criar mais falhas, ou até mesmo realizar ações que o programador não previu e não permitiu, por causa disso muitos jogadores se aproveitavam dessa possibilidade para levar alguma vantagem dentro do jogo. Evidentemente, em competições oficiais, isso era extremamente proibido e, caso alguém fosse pego cometendo a infração, seria expulso, entretanto o rigor não impedia que os jogadores tentassem para garantir vantagem nos jogos.

Mas fora dos campeonatos, esses jogadores *bugadores* (termologia criada entre a comunidade para denominar aquele que se utiliza muito das falhas do jogo) utilizavam suas novas descobertas, desenvolvendo uma nova forma de jogar e demonstrar sua habilidade diante dos outros jogadores, os chamados *Speedrun* (correr contra o relógio) tentam terminar os jogos o mais rápido possível. Depois da criação de sites que guardam e transmitem vídeos para o mundo todo (como o Youtube), transmitem seus feitos para que todos possam ver e tentar quebrar o recorde deles. Jogos como *Mario Bros* e *Sonic the Hedgehog* estão presentes entre esses vídeos. Dessa forma, é possível ver vários deles utilizando os bugs dos jogos (como atravessar paredes, serem “teletransportados” para outra área da fase, entre outras ações, dentro do jogo, para finalizá-lo mais rapidamente). Contudo, hoje, essa comunidade não aceita muito bem jogadores que utilizam essa prática e alguns *Speedrun* são até desconsiderados pelo uso delas, contudo a própria ideia de *Bug* é muito vaga para jogadores e desenvolvedores, pois, quando aparecem jogadas que utilizam alguns exemplos anteriores são consideradas *bugs*, outras que usam um

conjunto de ações para conseguir uma velocidade anormal, para o seu personagem, podem passar despercebido.

Por mais que a utilização dos *bugs* não caiba muito bem na metodologia de Ian Bogost, já que passa despercebido pelos desenvolvedores e pela empresa, ou seja, não é um processo intencional, achei interessante trazer isso para a tese, por dois motivos. Primeiro, a utilização das falhas só ocorrem para favorecer jogadores e, assim, conseguem derrotar seus adversários (sejam eles humanos, ou a própria máquinas), logo, aquela semente que vem sendo plantada, desde o surgimento dos jogos, e reforçada, durante as décadas que incentivaram o jogador a se tornar competitivo, acarretou uma consequência, já alertada por Vladimir Safatler, que demonstra como o competidor, na lógica neoliberal, busca caminhos “alternativos” para assegurar a vitória. Já o segundo motivo é que as empresas, futuramente, deixarão essas falhas em seus jogos e até permitirão que sejam exploradas pelos jogadores para que, assim, eles dediquem mais tempo aos jogos para encontrar meios de se aproveitarem, ou até mesmo contra-atacar essas falhas.

## 2. DOOM: GLOBALIZAÇÃO, NOVA ORFEM MUNDIAL E VIOLÊNCIA

Neste capítulo, trabalharei com o jogo *Doom*, um dos mais importantes de seu período histórico, responsável por popularizar o gênero de tiro em primeira pessoa (*first-person shooter*). Além disso, na mesma época em que *Doom* é lançado, a ideia de “globalização” surge e, como demonstrarei, graças aos avanços tecnológicos da virada do século, transforma não só a política, o espaço e a economia, mas também nosso modo de enxergar o mundo.

A reunificação da Alemanha marcou o início da derrocada socialista na URSS. No início dos anos 1990, a situação política e econômica da Rússia e das outras repúblicas socialistas era insustentável. Mikhail Gorbatchov aprova, então, reformas visando reestruturar a economia para se aproximar do capitalismo (*Perestroika*) e abrir a política russa, dando fim à estrutura de partido único (*Glasnost*). A abertura econômica do bloco socialista europeu é parte do processo de desagregação da URSS, essencial para que o neoliberalismo possa existir. Além da antiga União Soviética — agora Federação Russa —, diversos países, ao redor do mundo, viram-se abrindo suas economias e pondo fim a proteções nacionais e impostos de importação. No entanto, isso simboliza apenas uma pequena parte desse movimento socioeconômico:

Viveríamos hoje uma realidade na qual teria ocorrido uma estandardização dos produtos consumidos em escala mundial, homogeneizando de maneira irrevogável nossas necessidades. Seria ingênuo se contrapor acriticamente a esta perspectiva globalizante. Ciência, tecnologia e consumo são vetores importantes no processo de formação de uma sociedade globalizada. Há de fato uma estandardização de diferentes domínios da vida moderna. (ORTIZ, 1994, p. 31-32)

Como apontado no primeiro capítulo, o neoliberalismo vai além dos aspectos econômicos, procurando entranhar-se também, no campo cultural, proposta complexa de realizar se considerarmos todas as sociedades existentes pelo globo, mesmo se baseada na busca do denominador comum do consumo. Logo, cabe refletir sobre os métodos utilizados pelo ideário neoliberal a fim de assegurar seu domínio sobre as mentalidades.

Uma das ferramentas utilizadas pelo neoliberalismo, nesse empreendimento, é a indústria do entretenimento. Misturar propaganda com diversão não só faz sua absorção mais palatável, mas também torna os interesses ideológicos de fundo frequentemente imperceptíveis, afinal, como algo tão “inocente” e “bobo” poderia carregar interesses tão obscuros? Destaco como mídias utilizadas com esse fim o cinema (SHAUGHNESSY, 2017; RYMAJDO, 2017 e PADUA, 2021), a televisão (SILVA, 2018) e, agora, os *vídeos games*.

Outro fator importante na expansão do neoliberalismo, através da globalização, é o uso da tecnologia. Assim, criar uma rede global de informação e política era tarefa impossível nos anos 1970 e começo dos 80, mas, como apontado no capítulo anterior, em 1985, a IBM desponta como líder, nas indústrias de tecnologia, produzindo uma série de computadores pessoais (PCs) que chegam à maioria dos lares estadunidenses. Nos anos seguintes (finais da década de 1980 e início da década de 90), a IBM começa um processo de terceirização (*outsourcing*) a fim de baratear a produção, além de se concentrar no desenvolvimento de outras tecnologias. Como citado anteriormente, a Microsoft foi a primeira empresa para a qual a IBM concedeu direitos de desenvolvimento de *software* para os seus PCs. Nesse novo momento, a Intel ficaria responsável pelo desenvolvimento de processadores, peças conhecidas como “cérebros” dos computadores.

A terceirização do desenvolvimento vem acompanhada da terceirização da produção, com fábricas sendo levadas para o sudeste asiático, principalmente Taiwan. Isso barateia ainda mais a produção de peças de computador, mas também altera a lógica da produção e do trabalho:

A lógica de localização da indústria de PCs não envolve somente o aspecto escala, mas também a legislação tributária e os custos de administração da logística. Toda a concentração que tem ocorrido gera externalidades, promovendo *expertise* local e abundância de mão-de-obra qualificada [...]. Lundvall (1992) destaca que a atividade inovadora é um processo intrinsecamente social e coletivo, depende fundamentalmente das interações entre os agentes e é chamado de aprendizado pela interação (*learning-by-interaction*). (LAURINDO; CARVALHO, 2003, p. 366)

Essa padronização da mão de obra ia além do mero estabelecimento de regras para a realização do trabalho. Agora, filiais de empresas espalhadas pelo mundo

podiam ter contato direto com suas sedes, realizando reuniões via internet e revisando, relatórios em tempo real, permitindo uma economia mais interligada e uma expansão do poder empresarial em escala global. Isso também sublinha a mudança na política tecnológica dos EUA: se, nos anos 1970 e 80, ela era protecionista a fim de evitar que a URSS adquirisse tecnologia, através de espionagem, com o fim do conflito ideológico a prioridade é buscar baixos custos de produção.

Em meados dos anos 1990, a Microsoft rompe a parceria com a IBM, deixando de produzir, exclusivamente, *software* para os computadores pessoais da empresa, e se junta à Intel. “Grande parte do sucesso da Intel se deve à parceria com a Microsoft, pois os requisitos dos novos sistemas operacionais alavancaram novas funcionalidades de processadores.” (LAURINDO; CARVALHO, 2003, p. 366) O Windows é desenvolvido para todas as plataformas de PC, uma vez que a IBM começaria a perder força no campo da produção destes, sofrendo concorrência de empresas como Dell e Hewlett-Packard. Eventualmente, as concorrentes substituem a IBM como principais fabricantes de PCs, e esta passa a se concentrar, exclusivamente, na produção de sistemas para grandes empresas, deixando o mercado de PCs.

Se, no campo do *hardware*, a concorrência aumentava, no desenvolvimento de sistemas operacionais a Microsoft não via nenhuma ameaça a seu reinado, situação que pouco mudou até os dias de hoje<sup>18</sup>. Esse quase monopólio faz com que a Microsoft seja uma das empresas mais ricas e influentes no mundo empresarial e doméstico.

Mas qual é a relação entre desenvolvimento de PCs e *software* e a fonte que trabalhada aqui? Para os envolvidos com a sociedade *gamer*, a resposta pode parecer óbvia: atualmente, um PC *gamer*<sup>19</sup> está entre as melhores plataformas disponíveis para jogar *vídeo games*, seja por sua performance — capaz de extrair o máximo em qualidade visual e, em alguns casos, jogabilidade —, seja pela variedade de títulos disponíveis. Além de jogos exclusivos, alguns, originalmente lançados para consoles,

---

18 Existem dois outros sistemas operacionais no mercado: o macOS é exclusivo para computadores da Apple, e não pode ser instalado (processo que faz o *software* funcionar no computador) em máquinas de outras fabricantes. A segunda alternativa, o Linux, é pouco utilizada a despeito de ser gratuita.

19 PCs com *hardware* escolhido especificamente com o intuito de executar *vídeo games*. Além das peças já citadas, são importantes nesse contexto as placas de vídeo, que permitem a execução de jogos com gráficos melhores, processadores específicos para a execução de jogos etc. Interessante destacar que um equipamento, originalmente projetado para fins profissionais, vem ganhando espaço como máquina de entretenimento.

estão disponíveis em PCs e, desde 2003, plataformas de distribuição digitais eliminam a necessidade de mídias físicas, barateando o custo do produto final. No passado, havia jogos disponíveis, exclusivamente, para PCs, mas eram poucos em comparação com os encontrados no Atari 2600 e no NES. Esse cenário começa a mudar a partir dos anos 1990.

Em 1995, a Microsoft estava prestes a lançar o seu mais recente sistema operacional, o Windows 95. Em um evento interno da companhia, seu então presidente, Bill Gates, apresenta um vídeo curto onde faz algumas observações sobre o que espera do novo produto. Por algum tempo, poucas pessoas souberam da existência desse vídeo, já que, à época, apenas funcionários da empresa o assistiram; mas, como hoje é muito fácil disponibilizar vídeos *online* em plataformas como o YouTube, não demorou para que ele se tornasse público. No vídeo de menos de dois minutos, Gates aponta o seguinte:

Esses jogos estão ficando realmente... Realistas. [...] Vocês podem estar se perguntando o que eu estou fazendo aqui. Bem, estou tendo um tipo de visão “de dentro” de alguns desses jogos novos. Acho que vocês ficarão maravilhados com todos os jogos novos que vamos lhes mostrar essa noite. Temos alguns pontos-chave para lembrar: primeiro, o Windows 95 é a plataforma de jogos. Não importa se é a melhor performance, a melhor configuração, a melhor a melhor integração; com as ferramentas que estamos montando, vamos garantir que as pessoas estejam muito concentradas no Windows 95. No DOS, tem sido impossível instalar os jogos: difícil para os desenvolvedores, para os usuários, problemas de suporte técnico, e nada próximo da performance gráfica que conseguimos hoje, com nossas APIs [*application programming interface*, interface de programação de aplicativos] DirectX. Um segundo ponto chave é que acreditamos que *o PC realmente é a plataforma de entretenimento do futuro*. Teremos a melhor performance, a forma de fazer jogos multijogador, vários novos periféricos e as melhorias continuam vindo. Nosso compromisso é tornar as ferramentas, tornar a plataforma melhor e melhor. [Inimigo do jogo se aproxima. Gates atira nele] Não me interrompa! E um terceiro ponto é que eu quero realmente agradecer todos os *terceiros* que tornaram isso possível. A reação da comunidade *gamer* tem sido fantástica. Vou lhes mostrar setenta e cinco novos jogos, todos dos quais serão lançados até o fim do ano. Nós realmente acreditamos que, com a ajuda deles, conseguiremos limpar essa bagunça do DOS e concentrar tudo no Windows. E nosso comprometimento é continuar seguindo em frente e fazendo isso. (GATES apud LA MAZMORRA ABANDON, 2014. Tradução nossa. Grifos nossos)

A fala em si é já bastante interessante, mas outro detalhe deve ser destacado: Gates fala de dentro do jogo *Doom*, com o intuito de transformar o discurso corporativo mais divertido e descontraído. É um claro exemplo de *gamificação*, tão discutida hoje nos campos educacional e empresarial:

Para gerar mais produtividade, o capitalismo da emoção também se apropria do jogo, daquilo que seria, na verdade, o *outro do trabalho*. Ele “gamifica” o mundo do trabalho e da vida. O jogo emocionaliza e até dramatiza o trabalho, criando assim mais motivação. Através da rápida sensação de realização e do sistema de recompensas, o jogo gera mais desempenho e rendimento. O jogador com suas emoções está muito mais envolvido do que um trabalhador meramente funcional ou que atua apenas no nível racional. (HAN, 2018, p. 69)

Esse repensar do trabalho, buscando as mecânicas do jogo para, em tese, torná-lo mais “divertido”, não o torna menos opressivo, pelo contrário, o tempo de trabalho é ampliado e a responsabilidade pelos resultados é transferida, integralmente, para o trabalhador. Além disso, para o filósofo sul-coreano, a imposição dessa nova perspectiva pelas empresas também obriga seus funcionários a se autocontrolarem. Essas ideias vão ao encontro das modificações que o neoliberalismo começa a impor.

Como apontado no primeiro capítulo, o neoliberalismo é mais que um projeto econômico, buscando também se enraizar nos campos político e social. A gamificação pode ser associada a este último, e é também nele que podemos encontrar o homem-empresa. Esse seria o “homem novo” da sociedade neoliberal, cujo fundamento “reside na valorização da concorrência e da empresa como forma geral da sociedade” (DARDOT; LAVAL, 2016, p. 162). No liberalismo clássico, vemos uma separação entre o liberalismo econômico, exemplificado nos ideais de Adam Smith, e sua parte social, idealizada por John Locke. Já, no neoliberalismo, não há separação: o social é economia e a economia depende do social. O indivíduo deve agir como se fosse uma empresa sobrevivendo no mercado. Com o “Estado mínimo” deixando o trabalhador sem direitos e abandonado à própria sorte, a necessidade de buscar seu próprio rendimento lutando contra tudo e todos estimula os indivíduos do final do século XX a abraçarem o ideal do homem-empresa. No entanto, essa realidade é somente metade do caminho; no restante, encontram-se os meios para cristalizar esses valores na

mentalidade. Jogos já eram um meio interessante para atingir esse fim, mas ainda faltava um detalhe que mudaria com *Doom*.

## 2.1 OS CONSOLES E A INDÚSTRIA DOS ANOS 90

No início dos anos 1990, Nintendo e Sega eram as principais empresas do mercado de *games*. A Nintendo lança, em 1990, no Japão, seu novo console, destinado a substituir o NES: o Super Famicom. Em 1992, o console chega aos EUA com o nome de Super Nintendo Entertainment System (SNES). A principal novidade estava em sua capacidade gráfica. Se, antes, a Sega usava o poder do seu console, nessa área, para apresentá-lo como superior ao da concorrente, agora encontrava um adversário à altura, já que o SNES também executava jogos a 16 bits. Sem esse diferencial, os jogos se tornaram o fator determinante para consumidores escolherem qual console comprar. Tanto Sega, quanto Nintendo, mantinham a mesma estratégia dos anos 1980: lançar exclusivos e concentrar-se nos personagens principais. O SNES ganhou a sua versão dos irmãos Mario com *Super Mario World* (Nintendo, 1990), e o Genesis recebeu uma continuação de *Sonic the Hedgehog* intitulada *Sonic the Hedgehog 2* (Sega, 1992). Ambos, como seus antecessores, foram bem-sucedidos no mercado.

A essa altura, já haviam se passado, aproximadamente, 20 anos desde a popularização inicial dos *vídeo games*. Os jovens que jogaram os primeiros *games*, quando tinham 11 ou 12 anos, agora eram adultos, trabalhavam e tinham famílias. Muitos haviam deixado de jogar *vídeo games*, vendo-os como “brincadeira de criança”, mas outros continuavam jogando e os viam como oportunidades rentáveis. É esse contexto, aliado a PCs capazes de levar a potência tecnológica, antes restrita a empresas como a Atari, a uma garagem, em um subúrbio dos EUA, que deu origem à id Software.

Se nos anos 1980 o Japão salvou a indústria de *games* da crise provocada pela Atari, nos anos 90 os Estados Unidos reinventariam os jogos, e jovens de 20 a 30 anos de idade seriam os responsáveis. Suas criações representariam seus anseios, desejos e alguns dos ideais do homem-empresa. John Romero e John Carmack são bons exemplos desses jovens: com pouco mais de 20 anos de idade, entram “de cabeça” no desenvolvimento de jogos. Como aponta David Kushner em seu livro

sobre a criação da id Software, *Masters of Doom* (2003), ambos tiveram contato com *vídeo games* desde a infância — Romero passou boa parte dela em fliperamas — e, como alguns de sua geração, continuaram a jogar, durante adolescência, e na época da faculdade. Abandonando cursos superiores, tanto Carmack, quanto Romero decidiram investir todo seu tempo no trabalho com *games*. Mas se engana quem acredita que isso era mera tentativa de seguir um sonho de infância, ou abraçar o mantra “trabalhe com o que gosta e não trabalhará um dia de sua vida”; para eles, era a chance de construir renome e riquezas no campo.

Uma passagem de Kushner chama a atenção: “Para uma nova geração, Carmack e Romero personificavam o sonho americano: eles eram indivíduos que fizeram a si próprios e tinham transformado suas paixões pessoais em um grande negócio.” (KUSHNER, 2003. Tradução nossa) O conceito de “sonho americano” — que podemos chamar de “sonho liberal”, logo reaproveitado pelo neoliberalismo — é um dos fundamentos que populariza a ideia do homem-empresa. Romero, mais do que Carmack, representava essa ideia: “Como Carmarck colocou pouco após de sua separação: ‘Romero quer um império, eu só quero criar bons programas’.” (KUSHNER, 2003. Tradução nossa) Seu estilo de vida girava em torno de consumir produtos caros e sair com modelos, sendo ele, então, o exemplo perfeito do que o homem-empresa pode conquistar.

Romero se encaixa em um subtipo do homem-empresa, o “empreendedor”. Compreendo o empreendedor como aquele que foge à lógica clássica do trabalho assalariado e busca “ser dono do próprio destino” sem as amarras de um patrão: um aventureiro que se atreve a desvendar a “selva” do mercado para encontrar recursos que ninguém encontrou ainda. Nos últimos anos, essa figura tem ganhado relevância, principalmente em momentos de alto desemprego, os quais surgem como saída para esse problema — ou, melhor dizendo, mascara-o, transferindo a responsabilidade para o indivíduo, já que ele continuaria sem trabalho a despeito das oportunidades oferecidas pelo mercado. Ao mesmo tempo, é banalizada: basta não ter um “chefe” para ser considerado um empreendedor, ludibriando motoristas e entregadores de aplicativos com a esperança de maior controle sobre a própria renda e tempo livre, quando, na verdade, tornam-se subempregados.

Além dessa definição de “empreendedor”, temos a de Jean-Baptiste Say, que

dividiu a noção de trabalho — homogênea demais em sua opinião — em três funções: a do especialista que produz os conhecimentos, a do empreendedor que põe os conhecimentos em prática para produzir novas utilidades e a do operário que executa a operação produtiva. (DARDOT; LAVAL, 2016, p. 181)

A definição de Say enquadra-se, quase com perfeição, às posições de Carmack e Romero na indústria de desenvolvimento de jogos: o primeiro é o especialista, enquanto Romero é o empreendedor que sempre estampou “a cara dos jogos” e comparecia a lançamentos vestido de roqueiro.

Com indivíduos como esses no comando da indústria de *games*, cada vez mais jogos diferentes chegariam às prateleiras das lojas. Além disso, se essas figuras eram a semente do homem-empresa e seus subtipos, também seus jogos seguiriam o ideário neoliberal.

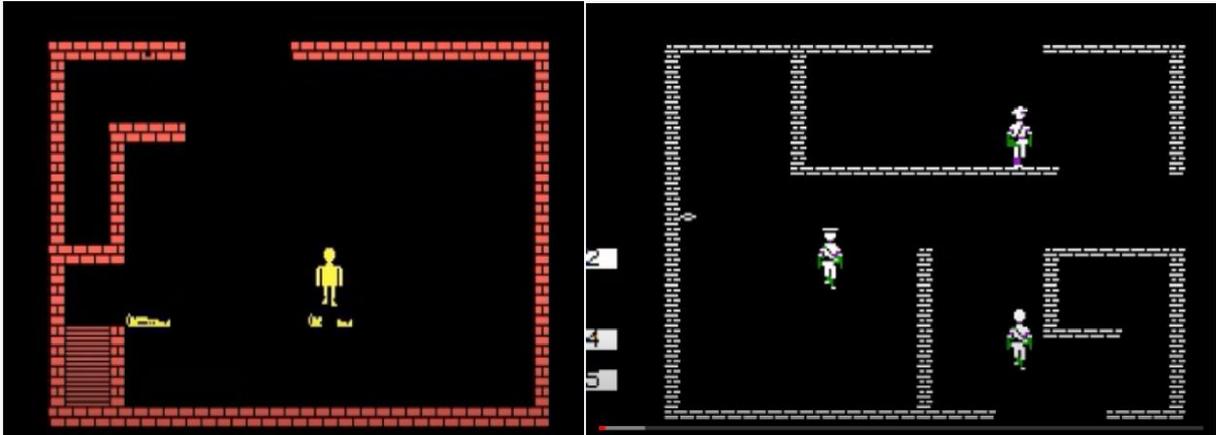
## 2.2 DOOM

Antes de chegarmos à produção de *Doom*, precisamos passar por *Wolfenstein 3D*. Ele é o terceiro título de uma franquia iniciada com *Castle Wolfenstein* (“Castelo Wolfenstein”; Muse Software, 1981) e continuada com *Beyond Castle Wolfenstein* (“Além do Castelo Wolfenstein”, Muse Software, 1984). Seus dois predecessores tinham jogabilidades similares: passam em um mundo bidimensional e, como na maioria dos jogos do tipo, o personagem do jogador só se move em duas dimensões (para cima, para baixo, para a direita e para a esquerda). Contudo, diferentemente de *Super Mario Bros.* e *Sonic the Hedgehog*, não são jogos do gênero plataforma, mas *stealth*<sup>20</sup> (“furtivo”); logo, o personagem não nomeado não é capaz de pular. Quando o jogador move o controle direcional para cima, ele se move para cima, com o jogador tendo uma visão de cima para baixo do cenário (figura 16):

---

<sup>20</sup> Esse estilo de jogo preza menos pelo conflito e mais pela tentativa de esconder-se e desviar-se dos inimigos. *Castle Wolfenstein* foi um dos primeiros jogos do gênero, mas é *Metal Gear* (1987) que o populariza.

Figura 16 — Segundas salas de *Castle Wolfenstein* e *Beyond Castle Wolfenstein*



Fonte: *Castle Wolfenstein* (Muse Software, 1981); *Beyond Castle Wolfenstein* (Muse Software, 1984)

Além de se mover em quatro direções, o personagem do jogador também pode revistar corpos e baús para achar munição, granadas e vestimentas — uniformes militares para passar despercebido por inimigos e coletes à prova de bala que permitem que sofra mais dano antes de morrer.

Os jogos se passam, durante a Segunda Guerra Mundial, e o avatar é um agente americano infiltrado atrás das linhas inimigas. Em *Castle Wolfenstein*, seu objetivo é fugir da prisão e explorar o castelo em busca de documentos secretos dos alemães enquanto evita os soldados inimigos. Caso seja encontrado por eles, o jogador ainda pode tentar rendê-los, ou matá-los para evitar a derrota. Já em *Beyond Castle Wolfenstein*, o agente se encontra no *bunker* secreto de Hitler, que está repleto de bombas como armadilhas para eventuais invasores. O jogador deve coletá-las e deixá-las, na porta da sala onde Hitler está reunido com seus generais, de forma a matá-los quando explodirem. O primeiro jogo teve recepção aceitável, mas o segundo deixou a desejar, principalmente devido à falta de inovações na jogabilidade. Com isso, a Muse Software foi à falência e a propriedade da franquia ficou livre no mercado.

Em 1991, a id Software, a fim de aumentar sua biblioteca de jogos, decide criar um jogo inspirado nessa franquia da década anterior. Carmack queria usar um novo motor gráfico que possibilitasse cenas tridimensionais, já Romero queria um jogo mais violento, mirando um público mais velho que veria nele temáticas mais condizentes com sua idade. Voltarei à questão da violência posteriormente.

Com a equipe empenhada no desenvolvimento, o jogo ficou pronto, em maio de 1992, e foi lançado para PCs com o nome de *Wolfenstein 3D*. Como podem ver, os desenvolvedores desejavam destacar a inovação já no título. Mas, como ela

funcionava? Logo após iniciar o jogo e começar a primeira fase (figura 17), o jogador já consegue perceber as mudanças trazidas pelo motor gráfico 3D: as paredes tinham profundidade e, pela primeira vez, era possível andar em um ambiente tridimensional, entrando em salas, abrindo portas e procurando tesouros e segredos no castelo Wolfenstein.

Figura 17 — Primeiros segundos de *Wolfenstein 3D*



Fonte: *Wolfenstein 3D* (id Software, 1992)

Como é perceptível, na imagem, não conseguimos ver nosso personagem, que agora tem um nome: William Joseph "B. J." Blazkowicz.<sup>21</sup> Vemos seu rosto, no centro da "barra de itens", na parte de baixo da tela, onde também encontramos a fase (andar) atual, pontuação, número de vidas restantes, quantidade de saúde<sup>22</sup> do personagem, munição e arma utilizada no momento. Em princípio, a situação pode deixar o jogador desorientado, uma vez que os jogos anteriores colocavam o

21 Blazkowicz foi baseado no ator e fisiculturista Arnold Schwarzenegger, muito popular por seus papéis, em filmes de ação, nos anos 1980.

22 Além do indicador numérico de saúde, o rosto de Blazkowicz também indica sua situação: sua aparência muda conforme sofre dano, com manchas de sangue surgindo e a expressão se modificando para indicar dor.

protagonista visível no centro da tela. Aqui, vemos a sala e uma mão segurando uma pistola. Ao apertar a seta para frente, no teclado, a câmera se mexe e os objetos se aproximam, e então fica claro: estamos vendo o que Blazkowitz vê. Neste jogo, o jogador é Blazkowitz.

Colocar o jogador “dentro do personagem” foi uma jogada inteligente de Carmack e Romero, valorizando o motor gráfico 3D ao mesmo tempo em que aumentava a imersão. Isso revolucionaria a indústria de *games*, criando um novo gênero de jogos, o “*first-person shooter*” (tiro em primeira pessoa). Se voltarmos ao trabalho de Bogost, percebemos que as mecânicas desse gênero facilitam um discurso voltado para a violência. Nesse ponto, cabe destacar que outra novidade também surge logo no início do jogo: próximo à porta, podemos ver o corpo ensanguentado de um guarda alemão, provavelmente morto por Blazkowitz para conseguir a pistola que empunha. Essa é a violência que John Romero defendia como forma de dar um caráter mais adulto ao jogo.

Com essas mudanças, o jogo deixa de lado o foco na furtividade, abraçando o confronto direto. Blazkowitz era um exército de um homem só, enfrentando sozinho ondas de soldados, cães de guarda e mesmo — enveredando pela ficção científica — androides e outros experimentos nazistas (figura 18).

Figura 18 — Combate em *Wolfenstein 3D*



Fonte: *Wolfenstein 3D* (id Software, 1992)

A boa recepção do jogo levou ao lançamento de uma continuação, chamada *Spear of Destiny* (id Software, 1992) no mesmo ano. Depois disso, contudo, a franquia

“ficaria na geladeira” pelos próximos nove anos. As mecânicas criadas para *Wolfenstein 3D* seriam reaproveitadas por John Romero no desenvolvimento de um jogo mais autoral, *Doom* (id Software, 1993), lançado originalmente para PCs e posteriormente — graças a seu sucesso comercial — em versões para diversos consoles, incluindo SNES e Genesis. Seu sucesso levou-o a ser, erroneamente, creditado como inventor do gênero de tiro em primeira pessoa.

Enquanto *Wolfenstein 3D* busca inspiração no passado para seu enredo, *Doom* imagina um futuro distante, onde a humanidade começou a explorar o espaço e usar outros planetas como fonte de energia. Aqui, assumimos o papel de outro personagem anônimo, carinhosamente chamado pelos fãs da franquia de *Doom Guy* (“Cara do Doom”), que, apesar de ser um dos melhores soldados que a Terra já produziu, foi transferido de seu batalhão de *Space Marines* (“Fuzileiros Espaciais”) para defender os interesses da empresa privada Union Aerospace Corporation (UAC) após uma briga com seu superior. Em Marte, *Doom Guy* começa a se inteirar do que a UAC vem produzindo:

A UAC é um conglomerado multiplanetário com instalações de resíduos radioativos em Marte e suas duas luas, Phobos e Deimos. Sem qualquer ação num raio de cinquenta milhões de milhas [80 milhões de quilômetros], seus dias consistiam em aspirar poeira e assistir filmes restritos na sala de recreação.

Ao longo dos últimos quatro anos os militares, os maiores fornecedores da UAC, tem usado as instalações em Phobos e Deimos para conduzir vários projetos secretos, inclusive pesquisas sobre viagem espacial interdimensional. Até agora, foram capazes de abrir portais entre Phobos e Deimos, jogando algumas bugigangas em um e assistindo-as saírem pelo outro. Recentemente, no entanto, os Portais se tornaram perigosamente instáveis. “Voluntários” militares que entraram neles ou desapareceram, ou foram afligidos por uma estranha forma de insanidade — balbuciando vulgaridades, batendo em qualquer coisa que respire, e finalmente sofrendo mortes prematuras via explosão do corpo inteiro. Combinar cabeças e torsos para mandá-los às famílias tornou-se um trabalho em tempo integral. Os relatórios militares mais recentes declaram que as pesquisas estão sofrendo um pequeno contratempo, mas tudo está sob controle.

Há poucas horas atrás, Marte recebeu uma mensagem distorcida de Phobos. “Solicitamos apoio militar imediato. Algo maligno está saindo dos portais! Sistemas computacionais enlouqueceram!” O resto era incoerente. Pouco depois, Deimos simplesmente sumiu do céu. Desde então, tentativas de restabelecer contato com qualquer uma das luas foram malsucedidas.

Você e seus amigos, a única tropa de combate num raio de cinquenta milhões de milhas, foram enviados prontamente a Phobos. Você foi

instruído a proteger o perímetro da base enquanto o resto da equipe entrava. Por várias horas, seu rádio captou os sons de combate: armas disparando, homens gritando ordens, berros, ossos se quebrando e, finalmente, silêncio. Parece que seus amigos estão mortos. É Com Você

As coisas não parecem boas. Você nunca vai conseguir encontrar um caminho para fora do planeta sozinho. Além disso, todas as armas pesadas foram levadas pela equipe de assalto, deixando-o com apenas uma pistola. Se, pelo menos, você pudesse pôr suas mãos em um rifle de plasma ou mesmo uma escopeta, poderia derrubar alguns no caminho. Seja lá o que foi que matou seus amigos, merece umas balas na testa. Ajustando seu capacete, você deixa a plataforma de pouso. Com sorte, você pode encontrar poder de fogo mais substancial dentro da estação.

Enquanto você atravessa a entrada principal da base, ouve rugidos animais ecoando pelos corredores distantes. Eles sabem que você está aqui. Não há volta agora. (ID SOFTWARE, 1993, p. 1. Tradução nossa)

Ainda que, à primeira vista, a história sugira o gênero “terror”, a possibilidade é descartada quando, nas primeiras fases, vemos nosso personagem destruir seus inimigos com suas armas e serra elétrica. Logo, não podemos encaixar *Doom* no gênero *Survival Horror*<sup>23</sup>.

Como *Doom* aproveita várias mecânicas de *Wolfenstein 3D*, não há muitas diferenças a destacar. Como visto na figura 19, a perspectiva do jogador é semelhante nos dois títulos:

---

23 Gênero também originado nos anos 1990, por *Alone in the Dark* (Infogrames, 1992), e popularizado por *Resident Evil* (Capcom, 1996). Nele, o jogador se depara com temáticas típicas do gênero cinematográfico do “horror”. Em *Alone in the Dark*, por exemplo, enfrenta criaturas demoníacas, fantasmas e zumbis; os últimos também são os adversários em *Resident Evil*. O que justifica o termo “*survival*” no título é a quantidade de recursos (munições, remédios etc.) limitada disponível para o jogador, que o obriga a fazer escolhas difíceis e reservá-los para as situações mais complicadas.

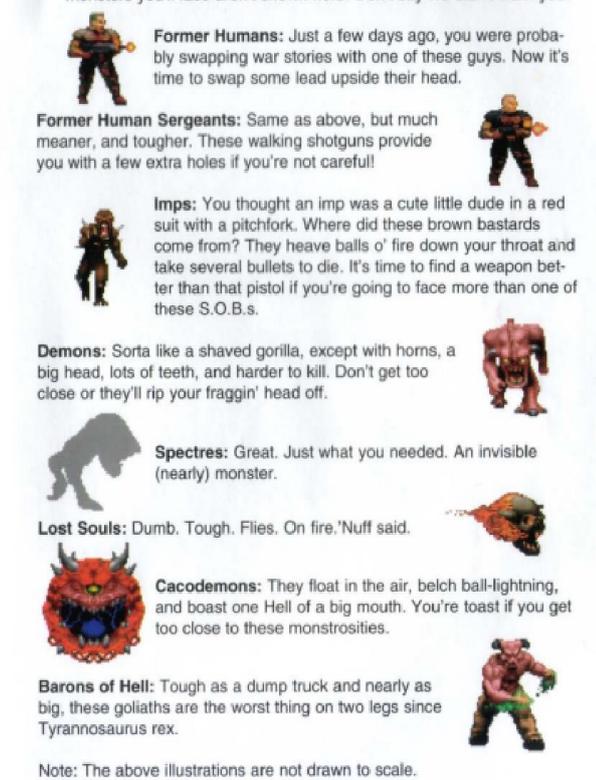
Figura 19 — Primeiros momentos de *Doom*

Fonte: *Doom* (id Software, 1993)

As novidades ficam por conta de um novo contador de “armadura” (*armor*) — reduzido antes da saúde conforme o personagem sofre dano, protegendo esta última — e do estilo das armas usadas para destroçar demônios e sobreviver, que agora é mais futurista e inclui *lasers*.

Como qualquer jogo, *Doom* é dividido em fases, e quanto mais o jogador avança, mais difícil elas ficam. Isso é definido pelos tipos de inimigos enfrentados. No início, *Doom Guy* luta contra seus antigos companheiros possuídos por demônios, mas, posteriormente, encontra novos adversários, como *imps* e *cacodemons*, como visto na figura 20. Inimigos diferenciam-se no tocante à velocidade e resistência a dano, e chefes exigem que o jogador use toda sua habilidade para derrotá-los.

Figura 20 — Seção sobre tipos de inimigos no manual de *Doom*



Fonte: ID SOFTWARE, 1993

Por fim, assim como *Wolfenstein 3D*, *Doom* apostou no uso da violência como forma de promover o jogo. Além das armas, sangue e violência gráfica, isso é perceptível no fato de que os cadáveres de inimigos mortos permanecem nos ambientes (figura 21), bem como os restos mortais de aliados.

Figura 21 — Cadáveres de inimigos mortos pelo jogador em *Doom*



Fonte: *Doom* (id Software, 1993)

Com fases mais elaboradas, inimigos mais marcantes e uma trilha sonora única — Romero, fã de *heavy metal*, escolheu esse estilo para as músicas do jogo —, *Doom*

foi um sucesso de vendas, marcando os anos 1990 e a indústria de *games* como um todo. O *first-person shooter* é até hoje um dos gêneros mais bem-sucedidos comercialmente, com franquias como *Call of Duty* (Activision Blizzard, 2003–) e *Battlefield* (Electronic Arts, 2002–) entre as mais lucrativas da atualidade.<sup>24</sup> Em seu tempo, *Doom* deu origem a jogos que ficaram conhecidos como “clones de *Doom*”: usavam o mesmo código-fonte do original, mas alteravam o aspecto visual, mantendo a jogabilidade, mas mudando inimigos, armas e protagonista. Um dos mais famosos exemplos foi *Chex Quest* (Digital Café, 1996), distribuído, gratuitamente, em caixas de cereais da marca Chex. No jogo, que servia como propaganda do produto<sup>25</sup>, o personagem principal (o “Cara do Chex”) devia livrar um planeta da invasão de criaturas gosmentas. A violência de *Doom* foi removida neste clone, visto que ele visava atingir um público maior. Dessa forma, distribuído, gratuitamente, com caixas de cereais, havia maior preocupação com a idade de quem o jogaria: em vez de matar as criaturas, os jogadores as teletransportava de volta para seu planeta natal.

Outra medida do sucesso de *Doom* é a quantidade de plataformas para as quais foi lançado. Nesse sentido, o jogo foi, originalmente, produzido para PCs, plataforma que recebeu atenção especial de Bill Gates. No entanto, versões foram, posteriormente, lançadas para Genesis, Sega Saturn, Sony PlayStation, Atari Jaguar (último console da empresa), 3DO Interactive Multiplayer (console de vida curta da Panasonic) e SNES. Esta última, em particular, sublinha o sucesso do título, uma vez que, em 1982, a Nintendo of America “pedia que desenvolvedores removessem qualquer conteúdo que não se encaixasse na política ‘amigável para a família’ da Nintendo” (WOLF, 2012, p. 452. Tradução nossa). Dentre o conteúdo que deveria ser removido estavam referências à morte, tema bastante presente em *Doom*, porém

---

24 Segundo o último relatório da Activision Blizzard, distribuidora da franquia, *Call of Duty Mobile* (Tencent Games, 2019), lançado para celulares, arrecadou cerca de US\$1 bilhão (R\$5,4 bilhões) no ano de 2020. (ACTIVISION BLIZZARD, INC., 2021) Já a Electronic Arts não especificou em seu relatório quais jogos foram responsáveis pelo lucro de US\$5,4 bilhões (R\$29,16 bilhões) em 2021, mas aponta que *Battlefield* está entre suas principais franquias. (ELECTRONIC ARTS, 2021)

25 Mesmo não sendo objeto desta pesquisa, é interessante destacar o fato de empresas que não atuam nos ramos de entretenimento ou tecnologia começarem a enxergar o potencial dos *video games* como meios de propaganda. Como abordado na introdução e no primeiro capítulo, o potencial de envolvimento do indivíduo com um *game* é maior do que com mídias tradicionais, e não demoraria para que grandes conglomerados, principalmente no ramo de alimentos, contratassem empresas para produzir jogos a fim de propagar suas marcas. Exemplos são *M.C. Kids* (Virgin Games, 1992), financiado pelo McDonald’s e lançado para NES, e *Pepsiman* (KID, 1999) lançado para o PlayStation da Sony.

entre manter essa política e atender à vontade do mercado, a Nintendo escolheu a segunda opção.

### 2.3 MUDANÇA DA IDEIA SOBRE A VIOLÊNCIA

O Sucesso de *Doom* fez com que outras empresas de jogos olhassem para algumas franquias que tinha e exigiam que redesenhasse para se aproximar do jogo da *Id Software*. Um exemplo desse caso é o jogo *Duke Nukem* (3D Realms, 1991) que sofreu algumas alterações. Sua primeira versão de 1991 era um jogo de aventura de estilo tiro de plataforma. A história era bem simples, controlávamos Duke Nukem, um agente, convocado pela CIA, para combater um cientista maluco que pretendia dominar o mundo através de robôs. A jogabilidade também era simples: era possível andar para a direita e para a esquerda, usar o pulo para atingir plataformas superiores. Para derrotar inimigos, usava-se uma arma que também podia abrir passagens secretas e destruir obstáculos com os tiros. Para poder concluir as fases, era necessário encontrar certos itens, logo o jogo permitia que o jogador explorasse o mapa, portanto o jogo não era linear. A capacidade destrutiva do jogo chamou atenção da crítica, na época, rendendo ao jogo uma continuação. Em 1993, saiu *Duke Nukem II* (3D Realms, 1991) que, em geral, não apresentava muitas novidades diante de seu antecessor, tanto a jogabilidade como os objetivos das fases não alteraram muito, mas a personalidade do protagonista sofreu bastantes alterações.

Duke Nukem era inspirado, visualmente, no ator Arnold Schwarzenegger, mas, no primeiro jogo, não havia diálogos e sabia-se pouco sobre o personagem, contudo, no segundo, os desenvolvedores buscaram fazer com que Nukem fosse um típico *Macho Man* dos filmes dos anos 80. Ele passava a usar óculos escuros, a falar com frases de efeito, a beber e usar um charuto. Outra modificação foram os inimigos que deixaram de ser robôs e passaram a ser aliens (algo que se manteria nos próximos jogos da franquia). Como houve poucas modificações, na jogabilidade, a crítica acabou sendo mais pesada e as vendas também não foram significativas o que levou a desenvolvedora a mudar, completamente, o jogo a fim de reerguer a empresa. *Duke Nukem 3D* (3D Realms, 1996) é lançado e logo, nos primeiros minutos, percebem-se as alterações do jogo que deixava de ser de aventura e passava para o tiro em primeira pessoa. As mecânicas eram similares as de *Doom* com quase nenhuma

diferença, contudo o jogo da 3D Realms buscou focar na personalidade de seu personagem, na violência gráfica e uso de nudez feminina<sup>26</sup> para fazer o seu jogo mais atrativo e conseguir parte do público de *Doom*.

Temos, então, dois jogos apostando na violência gráfica para impulsionar as vendas, fato que, como visto no capítulo anterior, pode se tornar um problema para produtores e desenvolvedores de *games*. Este caso não seria diferente. Na manhã do dia 20 de abril de 1999, dois adolescentes estadunidenses, Eric Harris e Dylan Klebold, entraram em sua escola, Columbine High School, armados com submetralhadoras e bombas, com o objetivo de matar o maior número de estudantes possível e explodir algumas estruturas a fim de causar maiores danos e maximizar o número de vítimas. Até certo ponto, foram bem-sucedidos: as bombas não explodiram, mas vinte pessoas foram feridas e doze alunos e um professor, mortos. Com a chegada da polícia, Harris e Klebold cometeram suicídio. O episódio chocou a sociedade americana pela brutalidade e pelo envolvimento de adolescentes. Não demorou para um culpado ser encontrado: os *vídeo games* foram parar no olho do furacão, pois os dois perpetradores jogavam muito *Doom*.

A mídia televisiva fez uma série de reportagens sobre jogos violentos e seus malefícios para os jovens, motivando membros da comunidade conservadora e religiosa a começar uma “cruzada” contra esses jogos, realizando passeatas e acionando políticos para exigir investigações, na indústria, em uma caça às bruxas. As grandes empresas queriam se manter longe da situação, enquanto muitos jogadores sugeriam que ela desviava o foco de questões que mereciam a real atenção das autoridades, como *bullying* — ambos os jovens eram, socialmente, afastados dos colegas e havia indícios que eram homossexuais, além disso, foi descoberto, algum tempo depois do ocorrido, que eles haviam adquirido armamento de alto calibre pela internet.

Columbine foi um divisor de águas para a indústria. Até aquele momento, nenhuma autoridade política dava a devida atenção a *games* de modo geral, principalmente, por serem considerados brinquedos para crianças. Após o massacre, vários políticos passaram a ter opiniões sobre *vídeo games*. Em sua maioria, acreditavam que eles eram “fábricas de assassinos a sangue frio” e que algo devia

---

<sup>26</sup> A primeira fase se passa em uma boate de stripper de onde pode-se resgatar garotas com a nudez da parte superior.

ser feito para dar uma resposta ao público. Nesse contexto, os senadores John McCain (republicano) e Joe Lieberman (independente) apresentaram uma solução:

a Lei de Responsabilidade Midiática do Vigésimo Primeiro Século, um projeto formidável que estabeleceria um sistema de classificação padronizado para filmes, músicas e *vídeo games*. Se o projeto passasse, varejistas que vendessem jogos violentos para menores encarariam multas de dez mil dólares. Ninguém na indústria de *games* se opunha a classificações. (KUSHNER, 2003. Tradução nossa)

Surgiu, assim, o Entertainment Software Rating Board (ESRB), que tem como objetivo classificar jogos com base na análise de seu conteúdo por voluntários e especialistas. Ele inclui as categorias E (*Everyone*) — jogo para maiores de seis anos ou livre, sem nenhuma restrição —, E 10+ (*Everyone 10+*) — para maiores de 10 anos —, T (*Teen*) — para maiores de 13 anos —, M (*Mature 17+*) — para maiores de 17 anos — e AO (*Adults Only 18+*) — somente para adultos, maiores de 18 anos.

Considero importante destacar a proporção global que esse debate tomou. No Brasil, *Doom* foi banido, por algum tempo, devido à temática violenta. Seguindo os passos dos Estados Unidos, eventualmente, o Brasil também classifica jogos por faixas etárias, mas, diferente de lá, aqui foi reaproveitado o sistema de classificação de filmes, o Sistema de Classificação Indicativa Brasileiro. Já, na Europa, até 2003, cada país tinha o seu próprio sistema de indicação, mas, com o surgimento da União Europeia, foi criado o Pan European Game Information (PEGI).

A lucratividade dos títulos, mesmo sob ataque da mídia e pressão política, confirma não somente uma tendência de consumo, mas uma mudança na mentalidade da sociedade — principalmente dos “jovens” entre 15 e 30 anos — acerca dessa temática. Por mais que a mensagem da classe política fosse “controlem a produção de jogos violentos”, o efeito acabou sendo o contrário: títulos que usavam a violência como estratégia de *marketing* se multiplicaram. Como exemplos, temos *Splatterhouse* (Namco, 1988), *Mortal Kombat* (Midway Games, 1992), *Resident Evil* (Capcom, 1996), *The House of the Dead* (Wow Entertainment, 1996) e *Carmageddon* (Stainless Games, 1997).

Como destacado por Paul, *vídeo games* são artefatos culturais e importantes meios de socialização. Nos anos 1990, este último aspecto já era mais pronunciado que na década anterior, principalmente graças à criação da E3 Eletronic Entertainment

Expo (E3), uma exposição em que empresas exibem seus últimos lançamentos para a mídia e fãs e o público em geral se encontram e discutem seus jogos favoritos. Além disso, a internet dava seus primeiros passos, e começavam a surgir fóruns de discussão onde jogos eram assunto frequente. Esse novo contexto apresenta oportunidades para que jogadores e *game designers* troquem experiências, critiquem jogos e debatam as intenções de seus desenvolvedores. Quais seriam as intenções de Romero e companhia ao destacarem a violência em seus jogos? Por que isso agradavam jogadores, a despeito das críticas? Acredito que entender essas questões vai além da discussão mercadológica.

John Romero e John Carmack, Ed Boon (desenvolvedor do *Mortal Kombat*) tinham entre 23 e 30 anos quando começaram a produzir seus próprios jogos. Adentraram no mercado de trabalho no final dos anos 1980 e início dos 90, experimentando assim as mudanças do fim da Guerra Fria e início dos novos tempos que, esperava-se, seriam de prosperidade. Contudo, a crise que havia se iniciado nos anos 70 ainda persistia (sendo até aprofundada por uma nova crise dos barridos de petróleo. em 79, quando o preço disparou com a continuidade, nos conflitos no Oriente Médio, afetando produção de energia na Europa e Estados Unidos), fazendo que os países desenvolvidos do Ocidente passassem por complicações como problemas no desenvolvimento de seu PIB. De acordo com os dados do Banco Mundial, a Inglaterra teve uma queda de 9% de seu PIB entre os anos de 1970 à 1980 e os Estados Unidos de 6% no mesmo período. Esse fato acarretou a fuga de capital e de emprego para os países do terceiro mundo como aponta o historiador Eric Hobsbawm:

Três aspectos da economia mundial de fins do século XX davam motivos para alarme. Primeiro, a tecnologia continuou a forçar a mão-de-obra na produção de bens e serviços, sem proporcionar trabalho suficiente do mesmo tipo para os que expulsava nem assegurar uma taxa de crescimento econômico suficiente para absorvê-los. Muito poucos observadores esperariam seriamente um mero retorno temporário ao pleno emprego da Era de Ouro no Ocidente. Segundo, enquanto a mão-de-obra continuava sendo um fator político importante, a globalização da economia transferiu a indústria de seus velhos centros nos países ricos, com mão-de-obra de alto custo, para países cuja principal vantagem, sendo tudo demais igual, eram mãos e cabeças baratas. Devem seguir-se uma ou ambas de duas consequências: a transferência de empregos de regiões de altos salários para outras de baixo salário e, com base em princípios de livre mercado, a queda de salários nas regiões de altos salários. (HOBSBAWM, 2009, p. 549–550)

A transferência de indústrias para países do terceiro mundo foi negativa para trabalhadores, mas o neoliberalismo tenta apresentar como um novo período, durante o qual, poderiam aproveitar maravilhas e descansar do trabalho pesado, que ficaria a cargo dos trabalhadores do terceiro mundo. Além disso, não precisariam se preocupar com o aumento de preço dos produtos, pois a globalização eliminaria barreiras alfandegárias. No fim, com a saída de empresas dos países do primeiro mundo, milhares de trabalhadores ficaram desempregados e a nova geração não encontrava um caminho pavimentado para estabelecer suas vidas. Chamo também a atenção para a busca por “mãos e cabeças baratas”, mostrando que até o “acordo” inicial, segundo o qual o trabalho “mais leve” e intelectual ficaria no primeiro mundo, não foi cumprido: não é difícil encontrarmos engenheiros e CEOs vindos de China, Índia e Brasil.

Assim engana-se quem acredita que a situação do terceiro mundo melhoraria com a chegada dessa combinação de tecnologia e vagas de emprego do primeiro mundo. Retomando a fala de Hobsbawm, boa parte desses novos empregos eram subempregos, com salários mais baixos e menos direitos trabalhistas que seus análogos do primeiro mundo, pois é essa possibilidade que torna o terceiro mundo atrativo para os grandes complexos industriais. Ao mesmo tempo, a promessa de compartilhamento tecnológico se demonstrou falsa: “a periferia do sistema capitalista acaba se tornando ainda mais periférica, seja porque não dispõe totalmente dos novos meios de produção, seja porque lhe escapa a possibilidade de controle.” (SANTOS, 2002, p. 20) Fábricas montavam e desmontavam seu maquinário quando bem entendessem, abandonando países assim que estes deixavam de ser, economicamente, atraentes.

A globalização afetaria também o desenvolvimento tecnológico do terceiro mundo. Segundo os professores Fernando José Barbin Laurindo e Marly Monteiro de Carvalho, o Brasil caminhava na direção do desenvolvimento tecnológico próprio graças à Política Nacional de Informática (PNI) e à Secretaria Especial de Informática (SEI), cuja imposição de uma reserva de mercado obrigava a produção de microcomputadores por fabricantes nacionais e determinava que empresas estrangeiras realizassem seus próprios projetos totalmente em território nacional. Dessa forma, com a chegada da globalização e a abertura dos mercados, veríamos

uma mudança da política nacional: “com o fim da reserva de mercado no início dos anos 90 e a consequente súbita abertura aos concorrentes externos, houve desmantelamento da indústria brasileira de PCs e de semicondutores.” (LAURINDO; CARVALHO, 2003, p. 370) Por mais que os esforços governamentais tentassem estimular o desenvolvimento tecnológico nacional, isso não era suficiente para competir com os quase cinquenta anos de desenvolvimento nessa área de Estado Unidos e Europa.

Nunca ficou tão clara a frase de Karl Marx: “Trabalhadores do mundo, uni-vos!” No primeiro ou no terceiro mundo, todos se sentiam prejudicados de alguma forma, seja pela perda de postos de trabalho ou pela precarização do emprego. Logo, a união dessas classes, em escala global, deveria se tornar mais fácil, principalmente, com o avanço dos meios de comunicação. Contudo, como quero demonstrar, o neoliberalismo transforma a racionalidade social, afetando a sociabilidade humana. A exaltação da competitividade, própria do neoliberalismo e promovida pelos *vídeo games*, contribui com profundas alterações da subjetividade humana e, ao potencializar a ideia do homem-empresa, prejudicam a construção da ideia de coletividade.

Também ajudam a entender esse desânimo geracional os conflitos armados que fecharam o final do século XX:

Os anos que se seguiram a 1989 viram mais operações militares em mais partes da Europa, Ásia e África do que qualquer um pode lembrar, embora nem todas elas fossem oficialmente classificadas como guerras: na Libéria, em Angola, no Sudão e no Chifre da África, na ex-Iugoslávia, na Moldávia, em vários países do Cáucaso e Transcáucaso, no sempre explosivo Oriente Médio, na ex-soviética Ásia Central e no Afeganistão. (HOBSBAWM, 2009, p. 538–539)

A guerra dos Bálcãs traria de volta para o continente europeu o fantasma dos conflitos na região, marcada, principalmente, pela perseguição religiosa e o genocídio na Bósnia. Já a Guerra do Golfo daria início a uma série de incursões da Organização do Tratado do Atlântico Norte (OTAN) no Oriente Médio que continua até os dias de hoje. Essa deveria ser uma nova era de paz, visto que o principal gerador de conflitos das cinco décadas passadas, a URSS, não existia mais, e a possibilidade de uma nova guerra mundial estava distante. Mas pequenos conflitos ao redor do mundo atrasavam a possibilidade de uma era de paz para, quem sabe, o século seguinte.

Esse “caos” dos anos iniciais servia à implementação do neoliberalismo. Como aponta o filósofo Byung-Chul Han (2018), o regime neoliberal opera através do choque, ou seja, a desestruturação dos sistemas econômicos e sociais prepara o terreno para seu desenvolvimento. Como pode-se perceber, a crise econômica que se inicia, na década de 70, colocou, em “xeque”, a Era de Ouro do keynismo o que permitiu uma abertura para que os neoliberais começassem a impor seu projeto nos países do primeiro mundo, contudo essa transição foi turbulenta e teve mais cara de imposição.

Nas obras dos filósofos Byung-Chul Han e Vladimir Safatler, entre outros estudiosos do neoliberalismo, concordam que a ideologia se impõe de forma violenta. Basta olharmos para o laboratório que foi criado na América Latina, durante as ditaduras militares, o caso mais conhecido a ditadura chilena de Augusto Pinochet quando “após a derrubada do governo popular em 1973, uma ditadura militar terrorista permitiu a assessores americanos instalar uma economia de livre mercado irrestrita, demonstrando assim, que não havia ligação intrínseca entre o livre mercado e democracia política”(HOBSBAWM, 2009, p.399) e por mais que na Inglaterra e os Estados Unidos não tivessem passado por uma ditadura como o caso latino americano, não podemos negar que as políticas de Margaret Thatcher e de Ronald Reagan foram de totalmente impopulares, sofrendo críticas, principalmente, pela falta de diálogo com a população e outros partidos políticos.

Logo podemos relacionar que o aumento de violência, nos jogos, com a política neoliberal, mas podemos aprofundar essa discussão a partir de outras práticas dos neoliberais.

## 2.4 O EMPREENDEDOR EM *DOOM*

Assim como outros jogos, *Doom* inclui, ao fim de cada fase, uma contagem de pontos baseada no desempenho do jogador, e uma pontuação total ao fim do jogo. Essa mecânica indica o quão “bom no jogo” cada jogador é, e tem o intuito de possibilitar comparações entre jogadores. Como apontado, a competição é elemento central no desenvolvimento da sociedade neoliberal, já que é uma das premissas mais importantes para o funcionamento saudável do mercado, mas a construção da narrativa por trás do *Doom Guy* traz ainda outros aspectos interessantes.

Em *Super Mario Bros* e *Sonic the Hedgehog*, os protagonistas eram motivados pela solidariedade, visto que buscavam ajudar um grupo que era prejudicado pelo antagonista. No jogo da Nintendo, o rei tartaruga Bowser havia transformado os habitantes do Reino do Cogumelo em tijolos e raptado sua princesa, enquanto Sonic luta para salvar os animais capturados por Robotnik, que os utilizava como “combustível” para suas máquinas de guerra. Mas o *Doom Guy* é motivado apenas por sua própria sobrevivência: “se, pelo menos, você pudesse pôr suas mãos em um rifle de plasma ou mesmo uma escopeta, poderia derrubar alguns no caminho.” (ID SOFTWARE, 1993, p. 1. Tradução nossa). É interessante observamos as semelhanças entre o protagonista de *Doom* e a geração que produziu o jogo: ambos foram postos em uma situação desfavorável que não escolheram enfrentar e precisam lutar com as armas disponíveis. Em outras palavras, as dificuldades devem ser superadas pelo indivíduo.

Para o neoliberalismo, o individualismo é uma característica tão importante quanto a competitividade. É por meio dele que o neoliberalismo ganha força e consegue montar o seu homem-empresa, ao mesmo tempo em que mina qualquer forma de resistência à sua ideologia ou ao próprio capitalismo. A construção do individualismo está presente desde o liberalismo clássico de John Locke e Adam Smith; contudo, o aspecto social, enfatizado por Locke, é deixado de lado, e as regras econômicas se tornam as mais importantes — se não as únicas — no pensamento neoliberal.

Nesse contexto, os neoliberais projetam a figura do empreendedor como o exemplo de trabalhador. O empreendedor se assemelha à figura do *Self Mad Man* dos Estados Unidos, já que ambos representam o crescimento individual e a conquista materialista, contudo a primeira figura é mais “globalizada” e tem fortes ligações com o mercado e, principalmente, com a competição. O empreendedor é comparado ao desbravador: um aventureiro que deve buscar novas áreas de atuação, novos investimentos e novas ideias. Para economistas liberais, empreendedores são vistos, muitas vezes, como salvadores: “desde o século XVIII, o homem de projetos (*projector*) já aparece como o verdadeiro herói moderno para alguns, como Daniel Defoe.” (DARDOT; LAVAL, 2016, p. 181) Mas, ainda que haja uma legião de empreendedores, estes são incapazes de trabalhar em grupo, visto que a competição está no âmago do empreendedor: “é um combatente, um competidor, que gosta de

lutar e vencer, e cujo sucesso financeiro é apenas um símbolo de seu sucesso como criador.” (DARDOT; LAVAL, 2016, p. 183) Esse fator impede um empreendedor de ter contato com outros, visto que competem entre si em busca de superioridade, também está presente no jogo *Doom*. Logo, podemos trazer dois pontos para discutir aqui, o primeiro é como os protagonistas e suas ações se aproximam da figura do empreendedor e como o jogo ilustra práticas violentas do mercado neoliberal e do empreendedorismo.

O manual do jogo descreve um pouco do passado do *Doom Guy* e de suas características: “Você é um fuzileiro espacial, um dos mais durões da Terra, endurecido em combate e treinado para a ação.” (ID SOFTWARE, 1993, p. 1. Tradução nossa) O protagonista foi transferido para a base de operações, em Marte, após agredir um oficial que exigiu que seus subordinados, ele incluso, abrissem fogo contra civis. Isso motiva o jogador a criar certa simpatia pelo personagem, contudo, nessas breves palavras, já temos o estabelecimento de seu caráter solitário. Ele é descrito como o melhor dos melhores, posição que alcançou devido a seu esforço próprio no treinamento. Isso, somado à maneira como age, durante o jogo, sublinha que o *Doom Guy* não se interessa por trabalho em equipe. Assim, torna-se mais fácil entender por que se encontra sozinho no início do jogo: segundo o manual, ele foi ao local do incidente com uma companhia de soldados, mas só descobriu que estavam mortos pela falta de comunicação via rádio. Isso indica que estava separado dos demais.

Para além da história contada, no manual, as mecânicas de *Doom* também sublinham o caráter solitário de seu protagonista. Durante todo o jogo, *Doom Guy* não tem contato com nenhum personagem que não seja seu inimigo, logo não conta com aliados para auxiliá-lo, ponto do qual se diferencia dos protagonistas dos jogos que discuti anteriormente. Em *Super Mario Bros.*, Mario recebe auxílio de seu irmão Luigi, que é controlado por um segundo jogador. Ainda que Sonic atue sozinho, no primeiro jogo da franquia, na continuação recebe ajuda de Tails, uma raposa de três caudas capaz de voar<sup>27</sup>. Com o passar do tempo, e o lançamento de mais títulos, nas duas franquias, outros aliados dos protagonistas são introduzidos; *Doom* segue o caminho inverso, apresentando o protagonista como um “lobo solitário”.

---

27 A criação de Tails foi uma tentativa de estabelecer um “análogo” de Luigi na franquia Sonic.

Em termos de liberdade, o jogo não oferece muito ao jogador, uma vez que a capacidade do *software* era limitada, se comparada ao que temos hoje, ou mesmo há vinte anos. *Doom* possibilita uma exploração básica das fases. Assim, encontrar segredos deixado pelos desenvolvedores, como armas, recursos e itens especiais que conferem invencibilidade limitada, pode facilitar a jornada do jogador. Contudo, isso não se compara ao que os jogos discutidos, no capítulo seguinte, oferecem no tocante a representar a ideia neoliberal de liberdade.

As transformações analisadas demonstram como o homem-empresa, cada vez mais, toma forma nos *vídeos games*. Em parte, isso se deve aos desenvolvimentos tecnológicos da era discutida, que permitem a globalização do capitalismo e a reprodução do neoliberalismo. Culturalmente, o termo “empreendedor” é popularizado, pois aquela seria uma época de oportunidades para quem estivesse disposto a assumir riscos. A própria indústria de *games* seria um símbolo disso. Após o *crash*, da década de 1980, o desenvolvimento de *games* retorna com toda a força, impulsionado pelos PCs, pelas empresas de *software*, como a Microsoft, e pelas já consolidadas Nintendo e Sega. Alguém como John Romero, que trabalhou nessa situação, passa a se sentir o próprio homem-empresa, que abraça o novo e desdenha do passado, valoriza as conquistas individuais, acima das coletivas, aponta para o fracasso do passado e tenta abrir caminho, mesmo que inconscientemente, para a novidade neoliberal. Como artista, aborda, em sua obra, seus sentimentos e crenças, criando o *Doom Guy*, protagonista do jogo que marcaria a era.

Podemos, então, concordar que as ações do protagonista também devem ser levadas em conta por ele apresentar características de um empreendedor. Como foi demonstrado, o jogador tem um único objetivo: escapar do complexo e não ser morto pelos monstros, mas o jogador não é um alvo fácil, já que está controlando um militar e tem, em punhos, um arsenal gigantesco para poder contra-atacar. O que estou buscando demonstrar é que a ação individualista que estamos tomando (salvar a própria pele), leva, indiretamente, à salvação da humanidade (estamos impedindo uma invasão de demônios que poderiam chegar à Terra). E esse segundo ponto é reforçado quando enfrenta-se o último “chefe” e se consegue fugir da base lunar para a terra.

Mas não é somente a questão sobre individualidade e a luta pelos interesses próprios que o jogo se aproxima da lógica empreendedora, também é importante

destacar o aumento abrupto da violência. Evidentemente, o jogo sofreu críticas severas tanto em relação à violência gráfica (corpos e sangue) quanto à jogabilidade (o jogo dava a visão do personagem ao jogador, o que dava uma sensação de que era o jogador que estava manipulando as armas), mas, ao mesmo tempo, a violência se tornava um fator atrativo, tanto que os próximos títulos da franquia os mantiveram. Isso demonstra uma mudança na visão dos indivíduos sobre esse tema em jogos.

Em 1983, saiu para o Atari 2600 o jogo *The texas chainsaw massacre* (Wizard Video, 1983), que buscava aproveitar o sucesso do filme de mesmo nome. Nele controlávamos o assassino (*Leatherface*) que buscava matar o maior número de mulheres até que o combustível do motosserra acabasse, pondo fim ao massacre (já que vemos uma cena de *Leatherface* sendo chutado, para fora da tela, por uma de suas vítimas) como do jogo, logo o que temos aqui é um fliperama do qual o principal objetivo é atingir a maior pontuação (que aqui é representado pelo número de vítimas). Como se tratava de uma companhia pequena, não houve uma repercussão negativa na grande mídia, contudo os lojistas se negavam a colocar o jogo na prateleira por achar que ele era violento demais, portanto afastaria o público de seu estabelecimento, logo uma das formas de adquiri-lo era encomendando, com antecedência, o que permitia que o vendedor entregasse, diretamente, ao consumidor impedindo que os outros vissem. Essa dificuldade afetaria as vendas e a saúde financeira da própria empresa. O cenário fica mais evidente quando observamos o último título produzido pela *Wizard Video* antes de sua falência. Novamente, buscando o gênero terror, é lançado *Halloween*<sup>28</sup> (Wizard Video, 1983), mas, para evitar novos problemas, eles decidem dar ao jogador o controle da vítima que tenta fugir do assassino, acreditando que, assim, podiam contornar o problema que havia surgido com o título anterior, contudo os lojistas mantiveram a tática, o que fez as vendas do jogo ser tão baixa quanto seu antecessor levando ao fim da *Wizard Video*.

Contudo, como podemos observar, *Doom* não sofreu com nenhum boicote dos lojistas e, por mais tenha sofrido ataques da mídia tradicional, não teve um jogo recolhido das lojas, ou censura por algum órgão do governo nos EUA (somente a classificação indicativa). Essa mudança demonstra como a sociedade vem

---

<sup>28</sup> Novamente é possível ver aqui uma movimentação dos desenvolvedores de aproveitar o sucesso de um filme. Entretanto, a empresa não tinha dinheiro para poder pagar pelos direitos autorais, logo tirando o título do jogo, o resto seria somente uma referência: os personagens não têm nome e a música não é do filme.

compreendendo a violência naquela época (e até os dias atuais) e, como destaca Christopher A. Paul, os jogos irão acompanhar essa mudança. A meu ver esse cambiamento sobre o tema se deve ao neoliberalismo, aqui se destacando na figura do empreendedor, pois, como demonstrarei, ela é violenta.

Em uma das passagens da obra de Dardot e Laval, podemos encontrar uma comparação entre o empreendedor e os esportistas da atualidade e participantes de reality show:

Os esportistas são encarnações perfeitas do empreendedor de si, que não hesitam um instante sequer em se vender quem pagar mais, *sem muitas considerações a respeito da lealdade e da finalidade*. Mais ainda, o cuidado com o corpo, o aprimoramento de si mesmo, a procura de sensações fortes, o fascínio pelo “extremo”, a preferência pelo lazer ativo e a superação idealizada dos “limites” indicam que o modelo esportivo não se reduz ao espetáculo recreativo de “poderosos” devorando uns aos outros. Alguns jogos televisivos, os chamados “reality TV” *também ilustram essa “luta pela vida”, em que apenas os mais espertos e, com frequência, os mais cínicos conseguem “sobreviver”* (DARDOT; LAVAL, 2016, p. 346. Grifo nosso)

A individualização, marca do neoliberalismo, faz com que o empreendedor, no fim, só se preocupe consigo, levando-o a não ter nenhum vínculo com um grupo, ou comunidade. Isso favorece o discurso de lobo solitário e de sobrevivente, o qual encontra ecos no jogo aqui trabalhado. Por estar só, ele se vê “obrigado” a competir de forma mais agressiva, nem que, para isso, precise se utilizar de métodos não ortodoxos e que não respeitem as éticas morais, como já apontado no capítulo anterior na citação do professor Vladimir Safatle. A quebra das regras morais abre caminho para a relativização da violência, ao permitir que, se for usar para atingir fins próprios, que leve à vitória própria e ascensão monetária. Essa lógica é transportada para o próprio jogo, quando temos uma jogabilidade violenta, mas que é aceita, já que nosso personagem está só contra uma legião de inimigos, e sua vitória é a própria sobrevivência.

Há um outro ponto que, a meu ver, o empreendedorismo se aproxima de ações violentas, a individualização, proposta pelos neoliberais e representada, na figura do empreendedor, tem um lado violento como aponta Safatle: “É cada vez mais evidente como lutas políticas tendem a não ser mais descritas a partir de termo eminentemente políticos, como justiça, equidade, exploração, espoliação, mas através de termos emocionais, como ódio, frustração, medo, ressentimento” (SFATLE, Vladimir;

JUNIOR, Nelson da Silva; DUNKER, Christian (orgs.), 2021). As transformações do nosso ser político passam pelo reforço da individualização, pois, a partir dela, enxergamos o meio público como origem e soluções de nossos problemas individuais, tornando-nos mais agressivos diante das exigências públicas “A fala ofensiva é astuta. Ela procura, inicialmente, quebrar uma espécie de solidariedade genérica diante de uma injustiça feita não apenas contra um, mas contra todos ou, antes, contra todos através de um. A fala ofensiva visa quebrar a emergência da reação de ‘todos’, pois ela singulariza” (SFATLE, Vladimir; JUNIOR, Nelson da Silva; DUNKER, Christian (orgs.), 2021), a interiorização das ações públicas permite também um aumento da violência, já que vemos os ataques às nossas crenças políticas e pessoais, isto é, o neoliberalismo conseguiu, em certo ponto, fragilizar a democracia, visto que os cidadãos estão mais dispostos a apoiarem líderes com tendências ditatoriais, destacando a defesa de interesses privados e de crenças de determinado grupos. Ao mesmo tempo, como busco demonstrar, o enraizamento dos ideais neoliberais, no consciente dos indivíduos, faz com que qualquer contestação sobre ele se torne uma ofensa pessoal.

Enfim, o que gostaria de demonstrar é essa correlação entre o uso da violência e as práticas ideológicas do neoliberalismo. Meu foco aqui é o empreendedorismo com enfoque às práticas de conquistas pessoais e individualismo como condutores dessa mudança de mentalidade. A bestialidade vai continuar sendo um enfoque, no próximo capítulo, mas, dessa vez, levando-a para campo do trabalho e da saúde individual, ao mesmo tempo que trabalharemos o jogo que mais relativizou essa prática.

Um novo momento dos *games* estava surgindo, aproximando-se ainda mais em direção ao homem-empresa. Um dos últimos, pois, como veremos, os jogos do início do século XXI dariam a forma final para essa criatura do neoliberalismo, através de uma empresa chamada *Rockstar*. O nome é apropriado: como Romero, seus criadores buscavam reconhecimento e adoração. As coincidências podem parecer um roteiro cinematográfico, mas são somente as ideias propostas no Colóquio Walter Lippmann e pelos neoliberais tomando forma nas relações sociais dos indivíduos.

### 3 **GRAND THELF AUTO: A NOVA ERA DOS OS JOGOS**

#### 3.1 A INSERÇÃO DA SONY E MICROSOFT NO MERCADO DE CONSOLES

Como foi discutido no capítulo anterior, os PCs reformularam o mercado de game, não só por permitir que esse maquinário, destinado para o trabalho, pudesse também representar um momento de descontração, mas também pela capacidade de hardware que elevava as capacidades gráficas dos jogos lançados nessa plataforma. Já os mesmos títulos que receberam versões para os consoles da Nintendo (o *Super Nintendo*) e da SEGA (*Genesis*) acabavam tendo algum rebaixamento, seja na área gráfica (os *pixels* ficavam mais aparentes nos jogos em consoles do que no computador), sonora (ambos os consoles tinham chips muito simples fazendo que o som do jogo saísse com uma qualidade inferior). Por causa dos processadores, os jogos também tinham dificuldade para “rodar liso”<sup>29</sup>. Para conseguirem acompanhar esse desenvolvimento, tanto a Nintendo quanto a SEGA tiveram que reavaliar os seus sistemas e se prepararem para oferecer novidade para manter seus consumidores ainda vidrados em suas marcas.

A SEGA queria manter o Genesis ainda vivo, no mercado, por um tempo e, para isso, lançou alguns periféricos que aumentavam a capacidade de software do console. O primeiro ficou conhecido como SEGA CD e foi lançado em 1991 no Japão. Para muitos, o sucesso dos computadores também estava na forma que os jogos eram armazenados. Normalmente, os consoles caseiros usavam cartuchos, contudo a capacidade de armazenamento deles era muito pequena o que impedia os jogos de serem mais longos e de contarem com melhores desempenhos gráficos, já, no CD-ROM, havia um espaço maior de armazenamento, mas não a mecânica de salvar<sup>30</sup>, mas isso não era problema, nos computadores, já que a própria máquina guardava essas informações. Logo, usar CDs seria um passe natural para os consoles e foi isso que SEGA fez, vendendo um acessório separado que o jogador poderia plugar no

---

<sup>29</sup> Termo usado pelos jogadores para dizer quando um computador ou console consegue funcionar sem nenhum problema (travamento, perda de performance, ou perda de quadros por segundo, quedas momentâneas do gráfico e etc...).

<sup>30</sup> Mecânicas usadas em jogos para poderem deixar o jogador parar o *game* em uma parte específica e desliga-lo, podendo assim retornar momentos depois de onde havia parado.

console gênese fazendo-o ler CDs. Contudo, eles continuariam a criar periféricos a fim de expandir ainda mais a vida útil do Genesis.

Esse segundo periférico recebeu o nome SEGA 32 X, lançado, em 1994, nos EUA e Japão. Ele era uma extensão para os cartuchos. O 32 X melhorava o desempenho dos jogos fazendo que o console reproduzisse a capacidade gráfica do Super Nintendo, mas o problema é que esse dispositivo não melhorava os jogos já existentes, ele só fazia o Genesis conseguisse ler os cartuchos produzidos para esse acessório.

Ambos os periféricos se mostraram um péssimo investimento, visto que eles contavam com uma biblioteca própria de jogos e ela era muito curta (o 32 X contava unicamente com 39 títulos) o que afastava os compradores em potencial. Outro motivo para o fracasso deles foi o preço de compra, o SEGA CD chegou às prateleiras custando por volta U\$300,00 (WOLF, 2012, p.555. Tradução nossa) o que era inviável, já que o preço de um console variava entre U\$100,00 à U\$350,00. Dessa forma, o último prego do caixão do Genesis foi posto pela própria SEGA que lançou, entre 1994 e 1995, o seu novo console o SEGA Saturno, muito mais potente que o anterior. Como esse lançamento já era previsto, em 1993, fez com que os acessórios do Genesis se tornassem obsoletos antes de eles, realmente, chegarem ao mercado. Entretanto, o próprio Saturno foi um fracasso de venda, pois a empresa japonesa investiria pesado no hardware do seu novo console e, por causa disso, ele sofreria do mesmo mal que o SEGA CD. Ele chegou às lojas com um preço muito alto diante de seus concorrentes e, para piorar, o que deveria ser seu trunfo, diante das outras empresas, tornou-se seu ponto mais fraco. Como o SEGA Saturno usava dois processadores para melhorar a performance, ele também se tornava um quebra-cabeça para os desenvolvedores que preferiam não lançar jogos para essa plataforma. Esses fatores levaram a SEGA a perder força no mercado de *games*. Eles ainda tentariam lançar mais um console, o SEGA Dreamcast, que até conseguiu certo sucesso, em seu lançamento, no ano de 1999, sendo um dos mais vendidos na estreia para a época, cerca de 225,132 unidades nos EUA (WOLF, 2012, p.555. Tradução nossa), mas o desastre já havia ocorrido, a companhia não se recuperaria pelos péssimos investimentos dos anos anteriores e, para conseguir sobreviver, ela se retiraria do mercado de consoles e manteria a parte de desenvolvimentos de jogos. A Nintendo parecia que sairia como

reinante no mercado de jogos, finalmente, e até certo momento foi, mas esse monopólio seria logo ameaçado pela Sony e, o mais interessante, é que esse novo competidor só surgiria graças à própria Nintendo.

Mesmo o Super Nintendo sendo um sucesso de vendas, a Nintendo já projetava o lançamento de um novo console a fim de aproveitar os jogos que estavam sendo lançados para PCs. Como a SEGA, ela também iniciou pesquisas para desenvolver um portátil de CD-ROM para o SNES e o lançamento futuro de um novo console, mas, para conseguir seguir com esse projeto, a Nintendo se aliou com uma das principais empresas, no ramo de tecnologia de CD-ROM, a também japonesa, SONY. Entretanto, esse acordo não daria certo, ambas as empresas discutiam sobre direitos tecnológicos e de jogos (sendo que esse último a Nintendo não queria abrir mão) e a ruptura veio quando a Sony descobriu que, secretamente, a Nintendo tentava fechar um acordo para que a Phillip desenvolvesse essa tecnologia para ela em vez de a empresa japonesa.

A Sony não sairia perdendo dessa experiência, visto que o protótipo para o futuro console já estava pronto e a troca de conhecimento do mercado de games também tinha sido aproveitada por ela, então, em 1993, o protótipo foi finalizado e, em 1994, foi lançado, nos mercados japoneses e americanos, com o nome de Playstation (originalmente a Nintendo e a Sony chamavam o console de Nintendo Playstation, mas, com a saída da parceria pela gigante dos jogos, o primeiro nome foi retirado e o segundo aproveitado). Ele foi um sucesso de venda tanto de consoles quanto de jogos “O PlayStation firmou um lugar para a Sony no mundo dos *gaming*... Quando a produção do PlayStation foi descontinuado em Novembro de 2006. Sony tinha vendido mais de 102 milhões de consoles e perto de 8.000 jogos foram lançados” (WOLF, 2012, p.592. Tradução nossa), pegando assim o lugar da SEGA e competidora direta com a Nintendo.

Essa também não ficaria parada. Com o fracasso dos acordos com a Sony e também com a Philips<sup>31</sup>, a Nintendo buscou, pelos meios próprios, lançar um novo

---

<sup>31</sup> Como a Sony, a Philips também aproveitaria para lançar um console próprio, o Philips CD-i. E em decorrência as negociações com a Nintendo, a empresa holandesa tinha direito de lançar alguns títulos de franquias da Nintendo. No total, foram lançados quatro jogos: *Hotel Mario* (sendo o personagem principal o Mario da Nintendo), *Link: The Face of Evil*, *Zelda: The Wand of Gamelon* e *Zelda's Adventures*.

consoles, deixaria de lado a tecnologia dos CD-ROM e manteria a produção dos jogos em cartuchos. Por um lado, os cartuchos permitiam à Nintendo manter a tecnologia que já estava acostumada a fabricar, mas, por outro lado, os jogos perdiam bastante em qualidade. Lançado em 1996, o Nintendo 64 seria o terceiro console produzido pela empresa japonesa e acabou sendo um sucesso de venda no Japão, tendo 1,2 milhões de cópias (WOLF, 2012, p. 447), contudo a produção de jogos também encontraria dificuldade. O console lançaria vários jogos reconhecidos até os dias de hoje, como *Super Mario 64* (NINTENDO, 1996), *Legend of Zelda: Ocarina of Time* (NINTENDO, 1998), *Legend of Zenda: Majora Mask* (NINTENDO, 2000) e *Banjo-Kazooie* (RARE, 1998), mas, desses jogos, somente o último foi feito por outra desenvolvedora, porque muitas preferiam abandonar o console, visto que tinham que modificar muitos dos seus jogos para poderem lançar em cartuchos. E isso seria levado em conta pela Nintendo para seus futuros consoles, visto que a Sony investiria pesado para as suas próximas máquinas.

Por fim, foi isso que fizeram, no ano de 2000 a Sony lançaria seu novo console chamado, simplesmente de *Playstation 2*<sup>32</sup> e, como novidade, eles aumentaram a capacidade gráfica do console, assim como o uso de uma nova mídia, o DVD-ROM que tinha 4x mais capacidade que o CD-ROM, além de armazenar mais informação. Já a Nintendo lançaria o *Gamecube* em 2001 e diferente da Sony, o jogo rodaria em miniDVD e, novamente, mostrar-se-ia um tiro no pé, pois esse produto não popularizaria como acreditava na época. Isso daria à Sony um certo “monopólio do mercado”: “PlayStation 2 (PS2) vendeu mais de 140 milhões unidades, tornando-se o console de vídeo game com maior sucesso de vendas já visto” (WOLF, 2012, p. 592. Tradução nossa). Como podemos perceber, o mercado de games vem se tornando mais lucrativo. Com a passagem do tempo, mesmo uma empresa que havia entrado a pouco tempo já conseguia se tornar uma competidora de peso contra a Nintendo, porém, evidentemente, a Sony já tinha se consolidado no mercado de eletrônicos e tecnologia.

Esses fatos fizeram com que outra empresa se interessasse por desenvolver um console próprio, então, em 2001, a Microsoft lança o seu próprio console, o Xbox.

---

<sup>32</sup> Isso se mantém até os dias atuais. Hoje quando escrevo essa tese a Sony lançou o seu Playstation 5.

As experiências anteriores com a indústria de games se mostraram valiosas, assim como as suas parcerias com vários industriais de software “O Xbox apresentou um número significativo de inovação: microprocessador Pentium III, processador de gráfico e som foi cod desenvolvido em parceria turbulenta com a especialista em gráfico Nvidia (a parceria foi envolvida e uma disputa legal sobre o preço e fornecimento em 2002 – 2003)”(WOLF, 2012, p. 402. Tradução nossa). Seu orçamento era muito maior que os seus concorrentes diretos<sup>33</sup> e, mesmo com tudo isso, não conseguiu uma venda expressiva chegando apenas a vender 24 milhões de cópias pelo mundo “16 milhões na América do Norte, 6 milhões na Europa e 2 milhões na Ásia.” (WOLF, 2012, p. 428. Tradução nossa), mas isso não impediria que continuasse investindo nesse mercado.

Atualmente, Sony, Nintendo e Microsoft são as principais empresas de desenvolvimento de consoles caseiros, mas Microsoft e Sony conseguiram passar a Nintendo dentro dessa indústria. Por mais que a sétima geração de console (Xbox 360, PlayStation 3 e Nintendo Wii) foi um sucesso de venda para a Nintendo “O Wii se tornou, rapidamente, o console dominante no mercado, passando o Microsoft Xbox 360 e Sony PlayStation 3 em venda com um ano de lançamento” (WOLF, 2012, p. 462. Tradução nossa), algumas atitudes da empresa fizeram que ganhasse uma reputação que a afetaria.

A política pró-família da Nintendo (que foi trabalhada no capítulo I), salvou a empresa das polêmicas envolvendo jogos e violência nos últimos anos, afastando-a de processos e propaganda negativa. Entretanto, nesse momento (final dos anos 1990 e começo dos anos 2000) essa política trazia uma propaganda “negativa” entre os jogadores que começavam a apontar que os jogos da empresa japonesa eram feitos para crianças.

Os jogos estavam se tornando mais complexos devido ao avanço tecnológicos dos novos consoles, permitindo que os game designers pudessem se aprofundar em

---

<sup>33</sup> A partir de uma coleta de dados do site <https://companiesmarketcap.com/> podemos encontrar o valor de mercado dessas empresas em Abril de 2022: Microsoft vale 2.361 trilhões de dólares, Nintendo 61.91 bilhões de dólares e a Sony 130.19 bilhões de dólares.

seus jogos, fazendo deles histórias épicas que se assemelhavam a àquelas contadas nos cinemas.

### 3.2 GRAND THEFT AUTO

Para chegarmos à criação do jogo, devemos antes acompanhar a história de seus dois idealizadores. Começando pelo game designer, David Jones. O jovem escocês fundou, junto com amigos, a *DMA Design*, onde produzia jogos para terceiros. No desenvolvimento e aprimoramento de jogos para a empresa, Jones e outros desenvolvedores conseguiram criar uma novidade para indústrias de jogos:

O mercado de jogos era muito competitivo e todos os desenvolvedores tentavam explorar ao máximo as inovações da programação. Certo dia, um programador da DMA descobriu como animar até cem personagens de uma vez só e fez uma demonstração para a equipe. Jones assistiu maravilhado à fila de criaturinhas estúpidas marcharem para suas mortes – esmagadas por um peso de dez toneladas ou incineradas por uma arma. Era o tipo de humor escocês que fez todo o mundo gargalhar. “Vamos fazer um jogo com isso!” (KUSHNER, 2014, p. 44)

A ideia de pôr personagens em um jogo não é nova. Na verdade, existe, desde os primórdios de vídeo game, chamados de *Non Player Character* (Personagem não jogáveis) ou NPC. Eles eram usados para ajudar a desenvolver a história e oferecer missões adicionais para o jogador, mas, a maioria desses personagens, não se movimentava, ou faziam rotas programadas pelos desenvolvedores. O número deles era limitado para não exigir muito dos processadores. Assim, a descoberta de Jones e seus colegas revolucionaria a indústria de jogos, permitindo que vários NPC pudessem ser usados para o desenvolvimento de um jogo.

*Lemmings* (DMA Design, 1991) foi a primeira experiência para essa nova tecnologia, já que o jogo usava essa nova mecânica para ser sua principal jogabilidade. No jogo, devemos ajudar os Lemmings (criaturas alienígenas) irem do ponto A até o ponto B sem serem mortos (pois, para aumentar o desafio do jogo, os desenvolvedores colocaram buracos, espinhos, pesos entre outras coisas que caso o jogador ficasse desatento poderia levar essas criaturas para o extermínio). Para isso, ele poderia utilizar diversos materiais (para construir pontes), além dos próprios Lemmings, que, ao apertar de um botão na tela, o jogador dava um comando como

cavar, mandar os outros pararem de andar para evitar queda, ou esperar uma ação do jogador.

O jogo fez certo sucesso, o que rendeu continuações, mas, o mais importante para nós, foi que isso permitiu que a DMA pensasse em usar essa mecânica, em um novo *game*, e nele Jones desejava modificar um pouco mais a indústria de jogos:

Mundos virtuais eram comuns na ficção científica, mas ainda não existiam na realidade dos jogos. O apelo era óbvio. A vida real poderia ser imprevisível e frustrante, mas um mundo sintético poderia ser controlado. Jones tinha uma “fascinação com o quão viva e dinâmica uma cidade poderia ser usando o mínimo de memória e velocidade de processamento”, como explicou. (KUSHNER, 2014, p. 44)

Sua vontade era criar uma cidade viva, não incomum no mundo dos jogos, visto que já havia a série *SimCity* (Electronic Arts, 1989), um simulador de construção e administração de cidade e a série *Civilization* (Sid Meier, 1991), um jogo de estratégia que busca criar uma civilização para durar com o tempo. Existiam outros jogos, no mesmo estilo, mas não havia tecnologia que permitisse que diversos NPC ganhassem liberdade ao se locomoverem na rua dando, assim, um caráter de realidade. Surgiu, assim, o *Race'n'Chase*, um jogo que se passava nas ruas de uma cidade onde o jogador poderia ser tanto um policial quando o ladrão.

Com o novo jogo pronto, Jones busca a BMG Interactive para poder distribuí-lo. Surge, então, Sam Houser, o segundo idealizador de *Grand Theft Auto*. Ele trabalhava na parte musical, aprovando novos artistas para a produção de CDs, mas quando a BMG, em conjunto com a SONY, passou a distribuir jogos, Houser pediu para ser transferido para esse departamento. Assim, foi ele que recebeu o *Race'n'Chase* para analisar e não gostou do que viu, mas percebeu potencial e passou a se comunicar com David Jones e sua equipe para pedir mudanças que, acreditava, tornaria o jogo mais atrativo para o mercado consumidor. Uma das mudanças, que Sam Houser exigiu, era que fosse tirada a opção de jogar com o policial, já que ele achava que ficar com o lado dos bandidos era mais “divertido”.

Depois de algumas modificações, a DMA enviou uma nova versão da *Race'n'Chase* e as modificações sugeridas por Houser começaram a aparecer. Agora

o jogador poderia atropelar os pedestres e ganhar pontuação, poderia roubar carros e até matar policiais, mas eles não queriam provocar nenhum tipo de controvérsia, pois compreendiam que isso poderia ser um produto diferencial no mercado “a partir do ponto em que era possível matar policiais, sabíamos que tínhamos algo que atrairia a atenção” (KUSHNER, 2014, p. 44).

Outro ponto em que Sam Houser exigiu que o jogo de Jones tivesse uma história próximas aos grandes sucessos do cinema de máfia como *Godfather* (Paramount Pictures, 1972) e *Once Upon a Time in America* (Warner Bros. Pictures, 1984), visto que ele era um grande fã desse tipo de filme e gostaria de ver jogos abordarem a temática de máfia e brigas de gangues. Jones acatou a ideia e começou a focar em contar a história de um personagem que faz serviços para a máfia para subir na carreira. Isso deixou Hauser mais propenso em aprovar o jogo, só faltava uma coisa, trocar o nome. Sam Hauser acreditava que o nome *Race'n'Chase* era muito genérico e fraco. Após discutir com os produtores, desenvolvedores e o pessoal do marketing da BMG chegaram em *Grand Thelf Auto* (DMA desing, 1997) (Grande Roubo de Carros), já que uma das coisas que o usuário faria mais, no jogo, era roubar carros.

Ao lançar ao mercado *Grand Thelf Auto* causou um “barulho” pelos temas abordados pelo jogo o que redeu atenção de uma distribuidora de jogos do EUA, a *Take – Two* que queria transportar a versão do jogo para a plataforma da *Playstation*, mesmo o jogo sendo alvos de polêmicas de promover a violência e a contraversão (algo que era negados pelos desenvolvedores visto que o jogo permite cometer situações ilícitas, mas não era permissivo a elas, pois quanto mais ilegalidade o jogador comete, mais “procurado” pela polícia ele se torna, chegando ao ponto que fica impossível jogar pela quantidade de policiais na sua cola). Ele demonstrou um acerto quando falamos de lucro “*GTA* estava vendendo 10 mil cópias por semana. Em pouco tempo, o total de vendas aproximava a marca de 500 mil... gerando uma receita de 25 milhões de libras. Considerando o custo de 1 milhão de libras” (KUSHNER, 2014, p. 67), mesmo com essa taxa de lucro, a BMG decide encerrar sua ramificação de jogos alegando baixo rendimento e custos altos, contudo podemos supor que as polêmicas negativas por causa da mecânica do jogo, podem ter pesado na decisão.

Sam Hauser decide então se mudar para os Estados Unidos para se aproximar da *Take – Two* e outras desenvolvedoras. Com outros colegas que também ficaram desempregados, fundam a *Rockstar Games* que seria uma desenvolvedora e distribuidora dos próprios jogos, e transformaram a DMA desing na *Rockstar North*, a principal desenvolvedora da empresa. Para ajudar a gerir a sua nova empreitada, Sam Hauser traz seu irmão mais novo, Dam Hauser, para cuidar da parte da narrativa dos jogos. Ambos começam a trabalhar na continuação de *Grand Thelf Auto*.

Em 1999, é lançado o *Grand Thelf Auto II*, ou, como ficou popularmente conhecido, GTA II, para computadores (aqueles com o sistema Microsoft Windows), no ano seguinte, para Playstation e Dreamcast. O jogo teve uma repercussão positiva por apresentar melhoras para a antiga versão, entre elas o aumento da cidade e a criação de um errado mais detalhado. Como o jogo anterior, seu personagem busca ganhar dinheiro executando serviços para mafiosos locais. Esses trabalhos são adquiridos por meio de cabines telefônicas que ficam tocando pela cidade. Essa mecânica de fazer o jogo mais aberto para que o jogador possa escolher o momento correto de fazer sua missão, não era nova dentre os games. Em 1984, foi lançado para Comodor o jogo *Elite* (Acornsoft, 1984) (nele o jogador deveria explorar a galáxia e receber missões, nas estações espaciais e nos planetas em troca de créditos para melhorar sua nave e tripulação), contudo GTA ajudou a popularizá-la.

Chamado pela indústria de jogos de *Sandbox* (Caixa de Areia), esses jogos, como já apontado anteriormente, dava ao jogador a liberdade de escolher a hora de fazer as missões para poder completar o jogo. Em outros estilos de jogo, o jogador já começa dentro das missões posta pelo desenvolvedor, mas no *Sandbox* o jogador pode aproveitar “a caixinha de areia” que os game designers deixava para o jogador que, no caso do GTA, eram as cidades. E o que fazer se não tem missão? A resposta é: tudo que o jogador quisesse, mas, evidentemente, limitado pelo que o programador conseguia desenvolver no jogo<sup>34</sup>.

*GTA II* fez, como seu antecessor, certo barulho tanto no mundo dos jogos quanto na política e na própria família. As polêmicas alardeadas, no primeiro, só foram

---

<sup>34</sup> No jogo GTA, o jogador pode dirigir carros, contudo não consegue adentrar em prédios, mesmo quando for jogar um carro em um vitral. Ele não se quebrará, pois os programadores não conseguiam criar os detalhes internos dos prédios, por isso faziam-nos como blocos sólidos.

reforçadas no segundo. Contudo, a fórmula parece não ter funcionado, novamente, visto que as vendas foram piores que a do primeiro. A explicação deve-se à falta de inovação do jogo e, para piorar, a Rockstar game ficou sem um dos seus membros mais importantes.

David Jones decidiu sair da companhia, logo após desenvolver o segundo jogo. Para ele, a empresa estava tomando rumos errados, já que ela estava sendo adquirida pelas gigantescas americanas e a “liberdade” criativa estava sob ameaça dos desejos dos acionistas. Por mais que Jones fosse um dos idealistas de GTA, sua saída não impediria o desenvolvimento dos próximos jogos da franquia e, por causa das vendas do segundo, Sam e Dan Houser decidem trazer inovações para os novos consoles do mercado. Playstation 2 e Xbox permitiriam isso. Chegamos aqui nas fontes que trabalharei nesse capítulo. A trilogia do GTA (*Grand Theft Auto III*, *Grand Theft Auto: Vice City* e *Grand Theft Auto: San Andreas*) da sexta geração (Playstation 2, Xbox e computadores) colocaria o jogo em outro patamar, tornando-se uma das franquias mais importantes dessa década para indústria de jogos eletrônicos.

### 3.2.1 Grand Theft Auto III

Logo ao ligar ao jogo as novidades já são percebidas. Diferentemente dos jogos anteriores, o GTA III usa ao máximo a capacidade dos novos consoles, ao demonstrar uma *cutscene*<sup>35</sup> (Cinematográfica) para introduzir os personagens do jogo. Nessa cena, vemos um assalto a um banco na cidade fictícia de Liberty City (que foi baseada em Nova York do começo dos anos 2000). Claude (o avatar que controlamos durante o jogo), Catalina, namorada de Claude e Miguel, parceiro de ambos, estão fugindo com o dinheiro, quando Catalina trai Claude e tenta matá-lo dando um tiro em sua garganta (esse é o motivo para o personagem ser silencioso durante todo o jogo). Acreditando que ele está morto, ela foge com Miguel (seu novo namorado) e com todo o dinheiro do assalto. Alguns anos se passam e Claude é condenado pelo assalto e enviado para a prisão, junto com outros dois presos, mas quando chegam à uma ponte (alusão à

---

<sup>35</sup> São passagem dos jogos em que existe uma cena cinematográfica sobre a qual o jogador tem nenhum ou quase nenhum controle, ela serve para avançar ou contar parte da história pensada para o jogo.

George Washington Bridge), o comboio policial é interceptado por homens armados que explodem parte da ponte (isso foi utilizado pelos games designers para impedir que os jogadores saíssem da ilha) e resgatam um dos prisioneiros, Claude e o outro prisioneiro aproveitam a situação para poderem fugir. Nesse momento, somos apresentados às novas mecânicas de jogabilidade que o GTA passaria a adotar.

Como já foi apontado, os GTA I e II a câmera ficava em cima, logo a visão que temos é como víssemos a cidade em um ângulo de 90°. Já no novo GTA III, a câmera passa para trás do personagem (Câmera da terceira pessoa), logo a própria jogabilidade modificou. Essa modificação seria algo importante para a franquia, pois, a partir desse jogo, as pessoas passaram a conhecer o *Grand Theft Auto*.

Figura 22: A esquerda *Grand Theft Auto* de 1997 e a direita temos o *Grand Theft Auto III*.



FONTE: ROCKSTAR GAMES, 1997; ROCKSTAR GAMES, 2001.

A forma que usamos para dirigir o carro foi bastante modificada e melhorada. Nos primeiros GTAs, as setas dos controles da direita e da esquerda viravam o carro para essas direções e não importava se estivéssemos dirigindo na horizontal ou na vertical, a seta da esquerda iria virar o carro para essa direção e vice-versa. Isso pode parecer confuso para jogadores que não jogaram esse tipo de jogos<sup>36</sup>, pois é muito intuitivo, caso estejamos dirigindo da esquerda para a direita e queremos descer a

<sup>36</sup> Os desenvolvedores dos primeiros GTAs utilizaram as jogabilidades de jogos de corridas que tinham a visão de cima do jogo da era no NES.

rua, apertaria a seta para baixo, instintivamente, já que outros jogos, que usam a câmera em cima, é normal usarmos os direcionais para mandar nossos personagens para as direções indicadas. Contudo, isso é uma questão de costumes. Como em *Grand Theft Auto III*, a câmera vai para trás do personagem, ela segue esse mesmo padrão para o carro e se coloca, automaticamente, em cada curva, na mesma posição, deixando a direção mais intuitiva. Isso não era uma novidade já que, em 1999, o jogo *Driver* (Ubisoft) já havia feito isso, mas essa “cópia” melhorou a jogabilidade do jogo. Diferentemente do jogo da Ubisoft, que retirava os pedestres da rua para evitar que o jogador tentasse atropelá-los, a Rockstar recheava as ruas com eles para o jogador fazer o que bem entendesse. A retórica procedural de Bogost nos permite compreender que essa permissão dos desenvolvedores serve para vermos como a violência seria tratada aqui e, ao mesmo tempo, a ideia de liberdade vai ganhando uma nova roupagem, visto que esses atos eram tratados, pelos desenvolvedores, como uma permissão aos desejos dos jogadores, mas, como já foi detalhado, os programadores criaram o índice de procurado para evitarem críticas mais pesadas (de dar carta branca para jovens serem maníacos).

O jogo manteria sua marca registrada e atropelar os pedestres dava dinheiro que poderia ser usado para comprar armas e coletes a prova de bala, o que nos leva a mais uma mudança na jogabilidade. Os combates, agora, tornavam-se mais fáceis. Nas primeiras versões do jogo, o personagem atirava somente em linha reta, então o jogador precisava usar os direcionais para poder mudar a trajetória dos tiros. Como o jogo era de somente duas dimensões, não havia muitas complicações, mas o jogador acaba sempre desperdiçando munição, agora que o jogo passou para três dimensões e acertar os objetos como os seus inimigos se tornaram mais difícil. Para as versões de computador que usam o mouse para mover a câmera, a Rockstar deixou uma mira livre que o jogador poderia controlar pelo mouse, mas, nas versões para console, onde o direcional direito movia a câmera mais lentamente, criava uma dificuldade, nas reações dos combates, então eles introduziram uma mecânica em que ao apertar um botão (normalmente era o R1 no Playstation 2 e RB no Xbox) a mira trava no inimigo mais próximo, possibilitando que os tiros sejam mais precisos e, caso o jogador deseje mudar o alvo, basta ele apertar, novamente, esses botões (isso também deve ser feito após eliminar o alvo, pois ela continuará travada no cadáver).

Essas novas mecânicas servem para auxiliar o jogador a completar as missões do jogo. E, como os antigos GTAs, a missão pode ser feita no momento que se deseje, contudo, para ter acesso a outras partes da ilha, era necessário avançar na história. No GTA III, as missões não vêm somente das cabines telefônicas, mas também de outros personagens. Isso dava mais inserção, além de trazer o caráter cinematográfico que o Sam Hause tanto desejava.

Após a fuga, Claude e o outro prisioneiro que se apresenta como 8-Ball, esconde-se em um conjunto de apartamento pertencentes a 8. Após trocarem as roupas e deixarem a “poeira baixar”, 8-Ball apresenta Claude para Luigi Gosterelli, dono de uma boate de stripper e homem de confiança de Salvatore Leone, o chefe da máfia italiana de Liberty City. Com essa relação, Claude começa a subir no conceito da máfia. De início, o objetivo é somente conseguir dinheiro com esses trabalhos, mas, a partir de algumas missões, Claude acaba descobrindo que Catalina e Miguel usaram o dinheiro do assalto para fabricar drogas, na cidade, e, assim, chefiar o cartel colombiano local. Então, o objetivo passa a ser buscar vingança contra os dois que acaba ocorrendo no final do jogo.

GTA III foi um sucesso de venda e público o que colocou a Rockstar como uma das maiores produtoras de jogos de Vídeo Game do mundo e, por isso, uma sequência já foi planejada para o próximo ano.

### **3.2.2 Grand Theft Auto: Vice City**

Em 2002, a Rockstar lança o *Grand Theft Auto: Vice City* o quarto título da série, mas ele não recebeu o numeral quarto, já que ele havia sido pensado, originalmente, para ser um pacote de expansão para GTA III já que ele estava sendo lançado para o console da Microsoft, o Xbox, mas no fim decidiram fazer um jogo separado. Por isso muitos das mecânicas e jogabilidade mantiveram a mesma. Os únicos acréscimos foram alguns veículos: Motos (a direção era igual a dos carros, mas, quando batemos, o personagem é lançado, tomando dano, ou até levando à morte dependendo da velocidade), Helicópteros (ainda usava os direcionais para mover no mapa, mas

tínhamos o botão para subir, outro para descer o helicóptero, além de usar os gatilhos para girar-lo para direita e esquerda). Dessa vez, o nosso avatar poderia nadar<sup>37</sup>, o que facilitava os jogadores uma vez que se caíssem, no mar, por acidente não levaria à morte direto.

Sobre o roteiro do jogo, ele seria uma das maiores realizações de Sam e Dan Houser, já que ele é baseado, fortemente, no filme *Scarface* (Universal Picture, 1983). Dessa vez, o jogo se passa, na década de 80, e o nosso personagem é Tommy Vercetti que, após cumprir quinze anos de prisão, é enviado pelo seu chefe, Sonny Forelli (chefe da família Forelli da Máfia Italiana de Liberty City) para a cidade de Vice City (baseada na Miami da metade dos anos 80) para poder expandir os negócios para aquela região. Então, temos início do jogo com uma *cutscene*, quando vemos Tommy chegando ao aeroporto e é recepcionado por Ken Rosenberg (um advogado judeu que estava criando as ligações com os criminosos locais para a família Forelli) que já o leva para um encontro com comerciantes de cocaína. Tommy Vercetti, Ken Rosenberg e alguns guarda-costas sofrem uma emboscada, durante a negociação, acarretando a morte dos seguranças, roubo da droga e do dinheiro por parte desse grupo misterioso, mas Tommy e Rosenberg saem vivos desse encontro. No escritório do advogado, ambos dão a notícia para Sonny que ficava, extremamente, nervoso e ameaça ambos de morte caso não recuperem o dinheiro, a droga e punir aqueles que armaram contra eles. É aí que começamos a jogar, tirando as alterações da jogabilidade que citei no parágrafo anterior, o jogo mantinha-se o mesmo.

Realizar as missões garantiria dinheiro, habilitar novas áreas da cidade, assim como descobrir, um pouco mais, de quem havia interceptado a negociação de Tommy, além de apresentar novos personagens para a história como: coronel Juan Garcia Cortez (aquele que havia armado o encontro para o nosso personagem), que oferece novos trabalhos, Lance Vance, irmão de um dos seguranças mortos que acaba se tornando um parceiro e amigo de Vercetti e Ricardo Diaz, o chefão do tráfico da cidade e acaba sendo o principal suspeito por parte de Cortez, pelo golpe dado, no início do jogo. Isso faz com que Tommy e Lance se virem contra Diaz, derrubando-o (matando)

---

<sup>37</sup> Em GTA III Claude não sabia nadar o que fazia com que ele morresse caso cai-se em rios ou mares. Os desenvolvedores usaram isso para impedir que os jogadores saíssem da ilha. Mas na versão do Vice City permitiram que o protagonista nadasse, mas caso o jogador tentasse ir muito longe encontraria as paredes invisíveis do jogo.

do posto de chefe do tráfico de Vice City e, com o vago no poder, nosso personagem, com seu companheiro, tomam as rotas do tráfico da cidade.

Como o dinheiro que estamos ganhando vem de origens ilegais, os desenvolvedores criaram uma nova mecânica para se atentar a esse detalhe. Após tomarmos os negócios de Diaz, são liberadas algumas missões que, ao completá-las acabamos ganhando uma renda desses negócios, logo essas empresas passam a lavar dinheiro para o jogador e, cada um deles, dá um valor que se pode pegar a todo o momento, mas ele só atinge 100% da sua capacidade após 24 horas (horas do jogo não do nosso mundo) e, caso o jogador não passe nessas empresas e retire o dinheiro, após ele atingir toda a sua capacidade, para de gerar, logo ele obriga o usuário do jogo a passar lá. Importante percebermos que essa nova mecânica embasa, de algum modo, o discurso do empreendedor, visto que Tommy consegue, com esses negócios, crescer sua importância, na cidade, além de conseguir se livrar de seu antigo patrão (Sonny), tornando-se o seu próprio chefe. Essa ideia estará presente em outras mecânicas que discutirei mais à frente.

Mas por que ter esse trabalho de passar todo o dia nesses locais? Veja, tem um detalhe sobre a franquia GTA que não citei ainda, como qualquer jogo, caso o avatar sofra um dano, ele pode acabar perecendo, ou seja, todo o jogo apresenta as possibilidades de o jogador falhar na missão, entregando, assim, um desafio. Em GTA, há duas (ou podem ser três) chances de se “perder” o jogo. A primeira ocorre unicamente quando estamos fazendo alguma missão e falhamos em cumprir uma regra prévia dada pelo jogo. Um exemplo seria a missão *Demolition Man* (Homem da Demolição), ou, como ficou popularmente conhecido pelos fãs brasileiros, “A missão do helicóptero”. Ela é dada por Avery Carrington, um empreiteiro que paga para Tommy resolver seus “problemas” e, nesse caso, ele deseja que o jogador exploda um prédio, em construção, que está valorizando um terreno que ele deseja e, para isso, usamos um helicóptero de brinquedo que leva bombas. Elas devem ser colocadas em pontos estratégicos. Temos duas formas de falhar essa missão: o Helicóptero ser danificado o suficiente para parar de funcionar (para ver quanto dano ele já sofreu os desenvolvedores colocarem a mesma mecânica dos carros, quanto mais perto da destruição mais fumaça ele solta e quando ele começa a pegar fogo, significa que irá explodir), ou não conseguir colocar as bombas no tempo indicado

(após se colocar a primeira, temos 7 minutos para pôr as próximas) e, caso falharmos, temos que retornar para a área que pegamos a missão para recomeçar como se nada tivesse acontecido. A outra forma é, durante missão, ou mesmo, no modo livre, sermos mortos (ter nossa barra de vida diminuída até zero), ou presos pela polícia (quando somos derrubados por um policial, ou eles conseguem abrir a porta do carro que estamos dirigindo em baixa velocidade). Essa punição é maior, já que somos levados ao hospital, caso formos mortos, ou para a delegacia de polícia, quando formos preso, e perdemos uma quantia de dinheiro como todas as armas. É aí que o dinheiro dos negócios vem para auxiliar, pois caso morra (ou seja preso) e queira retomar as missões direto, e ela exija que o Tommy esteja totalmente armado, pode-se passar em uma loja de arma e se preparar.

Com todo o dinheiro ganho com as drogas, Tommy Vercetti decide que não seguirá as ordens de Sonny Forelli, levando-o a mandar homens para Vice City e se aliar a Lance para matar Tommy. Com essa traição, Vercetti leva a guerra para a Mansão que havia conquistado de Diaz e lá mata tanto Lance como Sonny e, como cena final, temos nosso personagem e Ken Rosenberg conversando sobre ações futuras na cidade.

### **3.2.3 Grand Theft Auto: San Andreas**

Cada vez mais consolidada, no mercado, a franquia GTA já contava com uma base de fãs, mas Sam Houser queria que o jogo avançasse ainda mais em suas capacidades. O mapa seria o maior dos três jogos (ele continha três cidades ao invés de uma: San Andreas, baseada em Los Angeles, San Fierro, que usaram como base a cidade de São Francisco e, por fim, Las Venturas que se assemelha a Las Vegas). O jogo também apresentaria novas mecânicas que davam, para o jogador, a possibilidade de personalizar o avatar do jogo como desejasse. Foi acrescentado barbeiros e cabelereiros que realizavam cortes de barba e cabelos (na verdade o jogador era apresentado para modelos de cabelo e barba pré-definidos e escolhia, logo isso gerava até um fato estranho, pois. o personagem podia entrar, no barbeiro, com o cabelo curto e sair com o cabelo mais longo), podia também comprar roupas,

em lojas espalhadas pelo mapa. O interessante aqui é que, dependendo da localização delas, os preços e as roupas variavam. Isso porque o jogo também busca levar em consideração as condições financeiras dos bairros de suas cidades imaginadas. Isso é uma mecânica interessante e demonstra cada vez mais como a ideia de consumo e desejo por comprar, algo essencial para o neoliberalismo, já que as marcas e a vontade de consumir são os caminhos que essa ideologia toma para se enraizar nos diversos países pelo mundo, permitindo assim que essa ideologia vença as barreiras culturais locais, levando para todos a cultura do consumo.

Outra forma de personalizar eram as academias (cada cidade tinha apenas uma) que faziam que seu personagem ficasse mais forte, deixando, assim, os combates mais fáceis (os inimigos morriam com menos danos) e sua resistência a danos maior (a sua barra de vida era aumentada), mas o jogador teria que visitá-las quase que constantemente, pois, após um tempo sem ir, sua força muscular começava a decair<sup>38</sup>.

Nas academias também havia a personalidade de aprender artes marciais. Elas não deixavam o seu personagem mais forte, contudo mudavam a forma dele bater, além de acrescentar um novo comando. Ao segurar os gatilhos frontais do controle (R1 do Playstation 2 e RB do Xbox) e o botão de ação para bater (O no Playstation 2 e B no Xbox), ele travava a “mira” no adversário e desferia um combo de golpes. As artes marciais que se poderia aprender eram: boxe, kung fu e kickboxing. Diferentemente das outras formas de personalização, nas academias, o jogador deveria realizar um “mini-jogo” que consistia em realizar uma sequências de botões, ou apertá-los mais rapidamente para, assim, cumprir o exercícios (e caso falhasse, o personagem não o realizava e, assim, não aumentava a massa muscular), por exemplo: ao subir para correr em uma esteira, o jogador deveria apertar, rapidamente, o botão de correr em seu controle (X para Playstation e A para Xbox), durante um

---

<sup>38</sup> Outra mecânica foi acrescentada: também poderia levar o personagem a perder massa muscular que era a fome. Em *GTA: Vice City* surgiram os restaurantes fast food que, ao visitá-los, o jogador recuperava vida. Em *San Andreas*, manteve essa funcionalidade, mas foi acrescentada a necessidade de se alimentar, após algum tempo sem comer, isso criava uma necessidade de emergência no jogo, além de realismo, reforçando a necessidade de ter dinheiro, pois diferente de *Vice City* que havia uma única possibilidade de comida, aqui todos os restaurantes apresentam três possibilidades (todas matam sua fome, mas quanto mais barata for, menos vida ela recupera). E mais uma mecânica foi acrescentada, caso comesse demais, sem necessidade, o avatar engordaria (a barra de vida aumenta, mas ele fica mais lento para andar)

tempo. Caso demore, o avatar cai, não completando a ação, mas, caso consiga, aparecerá um aviso, demonstrando que o status melhorou. Na luta, muda somente um pouco, pois, nela, devemos seguir a ordem de um *NPC* que toma o papel de professor, explicando quais botões deve-se apertar para realizar as ações. Após aprender todas as ações, deve-se derrotar o professor para utilizar os golpes, pois, caso perdermos, não aprenderemos a arte marcial.

Essa personalização busca dar ao jogador a possibilidade de criar um avatar único. Por mais que, em todo o jogo, o personagem sempre será o mesmo, cada um pode ter o “seu” avatar com as próprias roupas, o próprio físico (por mais que ele seja direcionado) e sua própria habilidade de luta. Como sabemos, a individualização é uma das ideias defendidas pelo *Homem-empresa*, como algo natural da humanidade. Para os neoliberais é importante sermos únicos para podermos nos destacar um dos outros, logo essa mecânica acaba, sutilmente, (como a maioria da retórica procedural) formando, na mente dos jogadores, a ideia de ser individualista e buscar ter o personagem mais perfeito do jogo.

Além do personagem, também era possível personalizar os carros roubados na rua. A pintura presente nos outros *GTAs* foi melhorada, pois, nas versões anteriores, quando se levava um carro para a oficina, a pintura saía aleatória, mas, em *GTA: San Andreas* podia-se escolher que cor o carro teria, além disso poder-se-ia mudar as calotas, colocar amortecedores que levantavam e rebaixavam o carro, entre outras possibilidades.

O *GTA: San Andreas* chegou ao mercado, no ano 2004, e teve uma recepção muito positiva pela crítica especializada e pelo público, sendo aclamado o melhor de todos os *GTAs* lançados até aquele momento, pois, além das novas mecânicas que melhoravam o jogo, também havia uma história memorável que retratavam as lutas de gangue da Los Angeles dos anos 90. Logo de início, somos apresentados ao nosso personagem, *Carl Johnson* (ou *Cj* como ele será chamado boa parte do jogo), que vivia em *Liberty City* para fugir de sua antiga vida de membro de gangue, mas tem que voltar para *San Andreas* para o funeral de sua mãe que havia morrido em decorrência da violência. No caminho entre o Aeroporto e sua antiga casa, *Cj* é

abordado por três policiais que já o conheciam, seus nomes eram *Frank Tenpenny*<sup>39</sup>, *Eddie Pulaski* e *Jimmy Hernandez*. Logo nos primeiros minutos, fica claro que os três são corruptos e o interesse deles, pelo nosso personagem, é ajudá-los com alguns trabalhos e, para garantir que seguimos sua ordem, somos incriminados pelo assassinato de um policial. Depois desse *cutscene* inicial, o usuário é abandonado, por eles, em um beco no bairro da gangue rival (*Ballas*) a do Cj. A partir daí, o controle é dado ao jogador.

Os controles seguem o padrão dos antigos *GTAs*, mas, no beco, tem-se mais um novo veículo que foi acrescentado à franquia, as bicicletas. Usa-se como qualquer veículo, os direcionais viram para a direção que desejarmos e aperta-se um botão (X para Playstation e A para Xbox) para acelerar, mas, se for apertado, repetidamente, esse botão, ele corre mais rápido e, se for dado esse mesmo comando, quando o jogador estiver a pé, o personagem corre mais rápido (contudo, isso já havia nas versões passadas). Outro ponto é que, mesmo que bicicleta esteja ali, o usuário não é obrigado a pegá-la. Se assim desejar pode-se ir à rua e roubar um carro, ou moto.

Quando se consegue sair do território, acaba chegando à casa de CJ, na rua *Grove Street*. Entrando nela, nosso avatar passa um tempo remoendo tudo que está acontecendo. Em seguida, o jogador é abordado por *Big Smoke*, um antigo amigo e membro da gangue, os *Grove Street Families*. Outros membros da gangue e família também são apresentados: *Sweet*, o irmão mais velho e atual comandante da gangue, *Kendl*, irmã mais nova de CJ (Ela é bastante crítica ao papel dos irmãos na gangue, mas no fim acaba auxiliando ambos), e por fim, temos *Ryder*, amigo da família e também membro da gangue. Após o reencontro, partimos para o enterro da mãe de CJ e somos informados de que os *Grove Street Families* estão quase desaparecendo e que perderam a maior parte do território para as outras gangues. As principais são os *Ballas* e seus aliados, *Los Santos Vagos*. É nesse momento que CJ decide retornar para a sua antiga gangue e trazer o prestígio de volta. Para isso, tem-se que fazer duas coisas:

---

<sup>39</sup> O dublador desse personagem foi *Samuel L. Jackson* (1948 - ) algo que foi visto como força na área de entretenimento por parte da Rockstar, já que ele era um dos principais atores de Hollywood, entretanto não foi a primeira vez que eles usaram atores de renome, em *GTA: Vice City* o duplador do personagem principal foi *Ray Liotta* (1954 – 2022), famoso pelos filmes de máfia como *Os Bons Companheiros* (Warner Bros, 1990)

Primeiramente, executar as clássicas missões de todas as franquias, mas algo diferente acontece quando as completamos. Normalmente, quando terminávamos uma das missões, nos jogos *GTA*, aparecia uma tela com a seguinte frase: *Mission Passed*, juntamente com a quantidade de dinheiro ganho, mas aqui surgia uma nova condição, o *respect +* (havia algumas missões que se ganhava só dinheiro, ou só *respect +*, ou ambos)

Figura 23 – Bonificação após terminar uma missão em *Grand Theft Auto: San Andreas*.

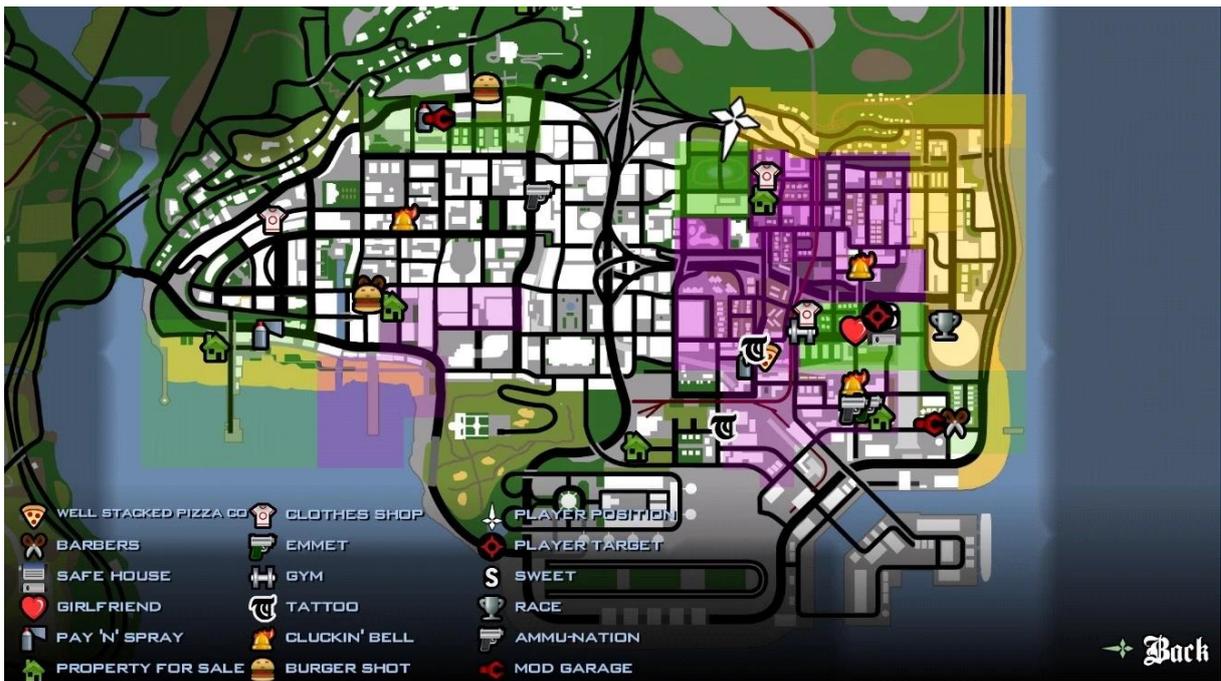


FONTE: ROCKSTAR GAMES, 2004.

Ele era usado para que se ganhasse prestígio dentro da gangue, o que acarretava poder recrutar membros para auxiliar CJ a executar missões e atividades que explicarei daqui a pouco. Logo, quanto mais respeito tem-se, mais membros pode-se recrutar (no máximo, é possível chamar até sete membros). Esses membros seguem CJ para onde ele for e atiram, em qualquer membro de gangue rival, ou pessoa que ameaçar o personagem em jogo. Para recrutar um membro para ajudar, basta mirar nele usando os gatilhos (R1 do Playstation 2 e RB do Xbox) e apertar a seta do direcional localizada à esquerda (isso nos dois controles, em ambos os consoles). Ao fazer isso, CJ irá convocar e, como já havia explicado, o número de aliados condiz

com a quantidade de respeito. Não é somente cumprindo missão que se ganhava respeito, existem várias formas, mas as principais são: pixando o símbolo da gangue em cima daqueles dos rivais, matando membros das gangues rivais, ou policiais e tomando territórios, em guerra, de outras gangues. Para provocar a guerra, deve-se matar um número de membros rivais, dentro de um território controlado por eles, (Figura 24). Caso consiga, a cor no mapa começa a piscar, em vermelho, e reforços inimigos começam a chegar, caso mate todos, sem morrer, o território passa para a sai gangue.

Figura 24– Territórios das principais gangues de *Grand Thelf Auto: San Andreas* sendo: verde para *Grove Street Families*, roxa os *Ballas* e amarelo os *Los Santos Vagos*



FONTE: ROCKSTAR GAMES, 2004.

A conquista do território era obrigatória para que se conseguisse terminar o jogo, como também permite que se consiga dinheiro por proteger as propriedades da região controladas pelo jogador (mecânica aproveitada do *Grand Thelf Auto: Vice City*).

Para reconstruir a gangue, CJ passa a combater os traficantes locais que viciaram, de propósito, os membros dos *Grove* a mando dos *Ballas*, assim como executar serviços para *Sweet*, *Big Smoke* e *Ryder*. Por intermédio da irmã Kendl, conquistamos um novo aliado, já que ela namora o líder do *Varios Los Aztecas*, uma gangue rival, a dos *Los Santos Vagos*. Após concluir alguns objetivos, CJ consegue, não só reerguer os *Grove*, como dominar quase toda a cidade para si. Entretanto, ele acaba sendo traído por *Big Smoke* e *Ryder* que se juntam com *Frank Tenpenny* e os *Ballas* para dominar o tráfico na cidade. No conflito, *Sweet* acaba sendo ferido e CJ é preso por Frank.

Após algum tempo, CJ é liberado, na área interiorana de Los Santos, a mando de Frank. Ele usa *Sweet*, que estava hospitalizado, para obrigar o nosso personagem a fazer alguns serviços, em sua maioria, assassinatos de pessoas que testemunhariam contra Frank. Caso CJ se negasse ele mandaria seu irmão de volta para o presídio mesmo ferido.

Ao mesmo tempo que se vai cumprindo missões, CJ acaba conhecendo novos personagens que serão importantes no decorrer do jogo. Eram eles: o chefe da Triade *Wu Zi Um*, ou, como será chamado pelo protagonista, *Woozie* e o Hipe, traficante *The Truth*. *Catalina* e *Claude* (do *GTA III*) fazem uma participação especial nessa parte e é através de uma missão feita para eles que conseguimos seguir no jogo, recebendo dela uma oficina de carro em San Fierro

Em San Fierro, CJ percebe que recebera uma pilha de lixo, mas a situação muda, quando a sua irmã Kendl assume o comando e *The Truth* auxilia trazendo clientes e peças, ao mesmo tempo, CJ vai realizando serviços para os criminosos locais. É, durante esses serviços, que CJ acaba se envolvendo com a organização *Loco Syndicate* comandada por *Jizzy B*, *T-Bone* e *Mike Toreno*. Acabamos descobrindo que eles estão fornecendo drogas para os *Ballas* e que *Ryder* está comandando a operação na cidade. Com auxílio de *Woozie* CJ invade a fábrica e a explode, juntamente, com *Ryder* e os outros chefes da organização, contudo *Toreno* sobrevive e acaba revelando, para CJ, que ele é um agente infiltrado do governo e que gostaria de usar o nosso personagem para realizar serviços, de certo modo ilegal, e, em troca, ele retirará o seu irmão da cadeia.

Durante os serviços que prestamos para *Toreno*, CJ aceita uma proposta de *Woozie* para se tornar sócio e fundar um cassino em Las Venturas, mas, para isso, teríamos de derrubar a máfia local. É durante essas missões, que o jogador encontra um outro personagem famoso, na franquia, o agora ex-advogado *Ken Rosenberg*<sup>40</sup>. Ele ajuda a realizar um roubo, no principal cassino da máfia local, tirando, assim, o seguro financeiro deles e, ao mesmo tempo, dando mais força para o Cassino de *Woozie*. Nesse ponto, CJ já consta com uma seguridade financeira, mas ainda está “preso” ao policial *Frank Tenpenny*, que o chama, prometendo ser o último serviço que ele fará. Ao chegar ao local prometido, Frank e o outro policial, *Eddie Pulaski*, estão mandam CJ cavar duas covas, uma para o parceiro deles, *Jimmy Hernandez*, que havia feito um acordo com a corregedoria e entregaria seus colegas e a outra para o nosso avatar. Contudo CJ consegue escapar e, no processo, mata *Pulaski*, mas deixa Frank escapar

Voltando para *Las Venturas* recebemos uma ligação de *Toreno* dizendo que conseguiu libertar *Sweet*. Nesse momento, CJ tenta convencer o irmão a se juntar à nova empreitada e desistir da vida de gangue, mas ele nega e nos acusa de negar a tradição. Após um momento, CJ concorda em retornar a San Andreas e reviver, de vez, a gangue. Ao chegar, encontra-se a cidade imersa em um caos, pois, mesmo sem o depoimento de *Hernandez*, a corregedoria, junto com a promotoria, decide processar *Frank Tenpenny*, porém as provas, assim como as testemunhas que tinham, acabam desaparecendo, logo o policial sai livre. Esse fato leva a cidade a entrar em ebulição (é visível que eles se basearam nos *Distúrbios de Los Angeles, de 1992*, quando oficiais da polícia foram soltos, mesmo havendo, como provas, filmagens de que eles espancaram *Rodney King*, um homem negro). Aproveitando-se disso, CJ e seu irmão retomam os territórios perdidos e passam a procurar o esconderijo do *Big Smoke*, que se tornou o chefe do tráfico local. Quando chegam a descobrir, ambos invadem o local, mas é nosso avatar que acaba matando o traidor. Antes de morrer, *Smoke* confessa que fez tudo por causa do dinheiro e que *Frank Tenpenny* o havia ajudado. Nesse momento, o policial aparece para pegar sua parte do dinheiro e consegue fugir, em um caminhão de bombeiros com *Sweet* preso na

---

<sup>40</sup> O Pouco que sabemos pelo jogo é que Ken e Tommy não trabalham mais juntos, isso por que o ex-advogado ficou viciado em cocaína o que complicava a relação dos dois.

traseira. CJ persegue o caminhão, até uma parte, quando Frank perde o controle e cai de uma ponte, mas sem *Sweet*, que havia sido resgatado anteriormente. Por questão do destino, a rua onde o caminhão cai é a *Grove Street*. Nosso personagem até tenta executar o policial, que está quase morto, mas é impedido pelo irmão, pois acredita que seja melhor que ele morra de forma acidental. Sem Frank, a cidade volta a se acalmar e vemos nosso personagem, com amigos e família, comemorando na antiga casa de sua mãe.

O jogo foi muito elogiado, principalmente, pela introdução de mecânicas de RPG, isto é, a possibilidade de customizar o personagem e de melhorá-lo por meio das ações durante o jogo. Dessa forma, foi um sucesso de venda e é considerado por muitos como o melhor GTA até aquele momento.

### 3.3 RETÓRICA PROCEDURAL DA LIBERDADE

A série de jogos GTA tem uma forte ligação com o tema de liberdade, contudo falar de liberdade não é simples, por isso temos que tomar cuidado e determinar que tipo de discussão de liberdade trataremos aqui. Evidentemente, o foco será sobre o que o neoliberalismo entende e, por isso, precisamos retomar o que os liberais clássicos compreendiam sobre esse assunto.

Quando falo dos liberais clássicos, estou citando aqueles do século XVII, principalmente, Adam Smith e John Locke. Importante compreender aqui que esse ideal surgiu como uma contestação do poder absolutista exercido pela autoridade real. Smith criticava o protecionismo econômico que os reis faziam sobre seus países, criando impostos e barreiras, impedindo, assim, a livre circulação de produtos, que levava ao prejuízo tanto do produtor, que não consegue os melhores materiais e acaba se adequando à matéria prima de uma qualidade inferior, e o próprio consumidor que não tem a possibilidade de adquirir produtos de melhor qualidade. Indo pelo mesmo caminho, John Locke procura se contrapor aos contratualistas, que defendiam a monarquia absolutista (Thomas Hobbes e Sr Robert Filmer). Para ele, o regime absoluto limitava os indivíduos e seus desejos e impunha somente a vontade do

governo (do rei), logo era papel dos cidadãos lutarem contra isso e se utilizarem do aparato jurídico como meio de controlar os poderes do rei.

Como podemos observar, os liberais clássicos acreditavam que a liberdade deveria ser conquistada através da luta, da vontade dos indivíduos contra o Estado absolutista, logo a liberdade vinha do debate político que visava conquistar, direitos a protesto, como a representação no governo, quanto econômica, ou seja, do livre mercado. A forma como eles constroem os caminhos para combater o absolutismo seria através de leis que colocam barreiras ao poder do rei (aqui representado pela constituição) e a diminuição da presença do Estado na vida dos indivíduos e deixando para este a criação de instituições que organizaram a própria sociedade, fazendo do rei um mediador.

Além dos filósofos ingleses, também encontramos, na *Declaração de independência dos Estados Unidos*, alguns dos ideais liberais, assim como o que eles compreendiam como liberdade: “Consideramos estas verdades como evidentes por si mesmas, que todos os homens são criados iguais, dotados pelo Criador de certos direitos inalienáveis, que entre estes estão a vida, a liberdade e a procura da felicidade.” (HANCOCK, 1776). Interessante repararmos que os fundadores dos Estados Unidos relacionam a ideia de liberdade com a de felicidade, pois isso, a meu ver, é uma estratégia política importante, pois influencia os indivíduos a sempre observarem as duas coisas juntas, assim, muitas vezes, impede uma crítica mais profunda sobre o que era essa liberdade construída nos Estados Unidos do século XVIII. Futuramente, isso seria reutilizado, basta lembrarmos que, durante a Guerra Fria, os países que adotaram as políticas americanas (em outras palavras o modo de vida capitalista) eram chamados de *Mundo Livre (Free Word)*, levando-nos a imaginarmos que o outro lado, o bloco socialista, não apresentava liberdade e, em consequência, não poderia dispor das ferramentas para permitir que seus cidadãos fossem felizes.

No século XIX, a maioria dos países ocidentais haviam passado pela revolução que levou governos a práticas liberais (principalmente Inglaterra, França e Estados Unidos), fazendo, boa parte deles, adotar regimes democráticos. Mas ainda existiam críticas, por parte da intelectualidade, pela falta de liberdade econômica, ou seja,

mesmo após a vitória contra o absolutismo, ainda existia, na visão deles, um certo controle do Estado na área econômica. Aqui a corrente “Menos Estado” começa a ganhar força, colocando esta instituição como empecilho para conquistarmos a liberdade, ou melhor, a liberdade econômica.

Importante lembrarmos que, na discussão sobre o surgimento do neoliberalismo, houve uma ala que compreendia que o Estado não era um adversário, mas um caminho para que o neoliberalismo pudesse ser introduzido e mantido dentro das sociedades que o adotarem. Os *ordoliberais*, buscam mostrar como as leis tinham um papel central para regular as relações sociais, principalmente aquela que envolve a existência da propriedade privada, já que, é o aparato legal e repressivo que garante ao indivíduo as suas posses. Logo, o Estado não pode ser associado, em partes, como inimigo da liberdade, até porque a ideia de liberdade sofre, novamente, uma pequena alteração. Para os pensadores do neoliberalismo, a liberdade continua sendo aquela proposta pela área econômica, ou seja, aquela relacionada aos mercados de grandes corporações, nos quais o indivíduo deve ser “livre” para buscar competir um com o outro para e ganhar seu lugar de destaque em todos os aspectos da vida. No fim, o nome dado por Laval e Dardot para o sujeito neoliberal, *Homem Empresa*, torna-se lógico, visto que todos nós deveríamos agir como uma empresa. Logo, aquela ideia de liberdade política e de vigília, para que o absolutismo não retorne, é totalmente descartada e a lógica do mercado se torna central.

Como discutimos no Capítulo II, o empreendedor é o auge do *Homem Empresa* e isso nos ajuda entender, um pouco mais, como era compreendida a ideia de liberdade para os sujeitos neoliberais, pois o empreendedor é aquele que realiza suas próprias vontades e elabora sua própria escala de tempo para fazer seus afazeres, logo ele é um sujeito livre e por isso representa melhor o nosso tempo “A liberdade de ação é a possibilidade de testar suas faculdades, aprender, corrigir-se, adaptar-se”(DARDOT e LAVAL, 2014). As formas tradicionais de trabalho são as limitadoras de nossa liberdade (de nosso potencial), por isso, o trabalhador deve refletir e modificar a forma como realiza seus afazeres.

O trabalho, no molde capitalista, sempre foi visto como uma forma limitadora a aquele que o realiza, desde as teorias marxistas de *alienação* até a obra de E.P.

Thompson, que discute o controle do tempo, no trabalho, com a criação de relógios, pontos e salários ligado a ele. Por isso, não é difícil relacionar o trabalho com a não liberdade, ou seja, como uma prisão<sup>41</sup>. Contudo, como é bem satirizado pelo filósofo Byung-Chul Han: “Não é a revolução comunista, mas sim o neoliberalismo que elimina a exploração alheia da classe trabalhadora” (HAN, 2018, p. 14) isso porque nos últimos anos vemos vendo uma transformação da forma que entendemos o trabalho:

Os líderes empresariais e os jornalistas enfatizam o mercado global e o uso de novas tecnologias como características distintivas do capitalismo de nossa época... o lema “Não há longo prazo”. No trabalho, a carreira tradicional, que avança passo a passo pelos corredores de uma ou duas instituições, está fenecendo; e também a utilização de um único conjunto de qualificações no decorrer de uma vida de trabalho. Hoje um jovem americano com pelo menos dois anos de faculdade pode esperar mudar de emprego pelo menos onze vezes no curso do trabalho, e trocar sua aptidão básica pelo menos outras três durante os quarenta anos de trabalho (SENNETT, 1998)

Esse trecho foi retirado do livro *A corrosão de caráter*, do professor Richard Sennett, em que demonstra como a prática de trabalho vem sofrendo alterações nas últimas décadas. Ele traça um paralelo por intermédio de um personagem que esteve presente em outra obra sua, *The Hidden Injuries of Class* (Norton & Company, 1993), o zelador sindicalizado, chamado por ele de Enrico, e de seu filho, Rico, que por causa dos sacrifícios de seus pais, conseguiu cursar ensino superior e atingir a sonhada ascensão social, mas que, por meio das entrevistas dadas ao autor, podemos reparar que isso veio através do custo abordado na citação acima.

A ideia de que “Não há longo prazo” acaba pondo em risco as conquistas trabalhistas das últimas décadas, criando uma falta de seguridade, no emprego, para receberem contratos curtos e/ou por produtividade, fazendo, assim, que eles pulem de empresa para empresa. Para os empresários, isso é um sentido natural e benéfico para o trabalhador. O primeiro, pois representa um sentido do mercado que exige, hoje, profissionais flexíveis e que estejam abertos a mudarem não só de área, mas de região caso sejam solicitado. Segundo é destacado que essa nova forma de trabalho pôs fim a burocracia e a organização piramidal, ou seja, o trabalhador se vê “livre” de

---

<sup>41</sup> Ideia bastante reforçada pelo filósofo Michel Foucault em sua obra: *Vigiar e Punir*.

uma cadeia de comando. Sennett destaca a fala de um executivo da IBM que enxerga a nova forma de trabalho como um arquipélago, ou seja, cada grupo de trabalhadores faz seus serviços para, futuramente, reunirem as suas conclusões e, sendo assim a figura de um chefe no topo comandando as ações se torna obsoleta, pois cada “arquipélago” se move pelo desejo de criar um trabalho melhor que seus colegas (visto aqui por eles como adversários). Para muitos, essa troca se torna sedutora. Contudo, a ideia de liberdade já é questionável, visto que os trabalhadores acabam não tendo a escolha de se fixarem nas empresas nas quais já estão trabalhando e, por mais que não tenha a figura do chefe, surge a imposição das metas que, caso não cumpridas, a culpa recairá, exclusivamente, para os trabalhadores.

São essas novas formas de trabalho que encontramos, na jogabilidade de missão presentes na franquia *Grand Theft Auto*. Observam-se, assim, que os personagens das três franquias não têm chefes, mas contratantes de seus serviços. Algumas missões reforçam essa ideia, visto que, em *GTA III* e em *Vice City*, os personagens acabam, em algum momento, trocando seus contratantes pelos seus competidores. Os trabalhos são adquiridos, em locais específicos do mapa, no qual podem-se escolher o momento e a ordem para realizar as missões<sup>42</sup> e, no momento em que não as está realizando, pode-se andar, livremente, na cidade, fazendo tudo aquilo que desejar dentro das regras traçadas pelos desenvolvedores. Outro fator que reforça os discursos do *Homem empresa*, é que o jogador é remunerado, após realizar as missões individuais para os contratantes, e não quando termina o conjunto delas, logo demonstra que estamos sendo pagos por serviços individualizados como se fossemos *freelancer* (trabalhador autônomo), que são tipos de trabalhos que vem aumentando aonde o trabalhador recebe após realizar um serviço pré determinado para qualquer empresa, mesmo que ele repita com frequência trabalhos para uma mesma companhia, ele não receberá o benefício que trabalhadores registrados têm, já que não é apresentado vínculo com a empresa e sim contratos no qual esse trabalhador assina, para isso eles têm, em sua maioria um CNPJ (Cadastro Nacional da Pessoa Jurídica) o que lhe torna literalmente uma empresa. É também importante destacar que o discurso empreendedor vem se tornando forte diante desses grupos

---

<sup>42</sup> Como forma de comparação vamos pegar o jogo *Doom* trabalhado no capítulo anterior, nele quando completamos uma fase (isso é cumprimos a missão), já somos transportados para a próxima, algo que não acontece na franquia *Grand Theft Auto*.

de trabalhadores, os fazendo crer que estão próximos dos grandes empresários como Elon Musk ou Steve Jobs e que um dia eles também podem atingir esse patamar. Isso que torna a ideologia do *Homem empresa* tão perversa, pois essa ilusão transforma trabalhadores mais suscetíveis a exploração por parte dos grandes complexos.

As mecânicas de missão em GTA, é o que Bogost compreendia sobre o poder da Retórica Procedural “proporciona um novo e proeminente jeito de fazer reivindicações sobre *como as coisas funcionam*” (BOGOST, 2010, p.29. Tradução nossa). O jogador experimenta, na pele, não somente o ato de ser um criminoso, mas como a nova lógica de trabalho funciona. O desenvolvedor não dá ao usuário outra opção, de como realizar as missões, se não a fórmula que já está pré-definida e ela irá se repetir em todos os jogos da franquia. Além das mecânicas das missões, o jogo vai montando um ambiente que aponta somente para os lados positivos dessa forma de trabalho, como não ter chefe, receber após terminar um certo trabalho e apreciar desfrutar desse dinheiro.

O poder da retórica procedural, que os jogos de vídeo game podem realizar, é bastante eficiente, diante daqueles que os jogam, e mesmo o jogo *Grand Theft Auto*, não abordando, diretamente, na sua narrativa, as visões do neoliberalismo. Pode-se encontrar, nos códigos do jogo, as regras daquele mundo, imaginando novas formas de trabalho em que o indivíduo deve se adequar, ou seja, o jogo se torna uma forma divertida, mas também educativa para eles que, sem perceber, estão realizando ações dentro do jogo que irão reproduzir em seu cotidiano.

Além da jogabilidade de missões, é interessante observarmos que o tema da violência volta à tona, na franquia *Grand Theft Auto*, pois, como *Doom*, podemos ver uma valorização da violência gráfica, quando atropela-se ou atira-se, nos NPC, mas esses jogos vão além, pois permitem que os jogadores se tornem criminoso, ou seja, aqueles que vivem, na margem da lei, portanto, vemos aqui, também uma violência moral. Esse fato deve ser encarado como uma forma que ajuda a formar, na mentalidade dos indivíduos, a prática empreendedora, já que eles devem fazer de tudo ao seu alcance para conquistar seus objetivos e, se necessário, distorcer certas regras a fim de serem favorecidos. A própria lógica de violência sofre uma nova mudança. Nesse estágio, o neoliberalismo, na forma do empreendedor, apresenta um

discurso no qual trata a violência como necessária, visto que o mercado é uma “selva” e, aquele que mais se adequa, ou melhor, que souber “se virar”, ganha mais.

As mudanças, na lógica de trabalho, foram uma forma importante de vermos como o neoliberalismo veio ganhando bastante espaço em nosso cotidiano e, principalmente, como veio afetando nossas relações. É sobre isso que gostaria de dedicar mais algumas palavras, além de demonstrar como isso vem se tornando prejudicial, não somente para os indivíduos (trabalhadores ou não), mas para toda a nossa sociedade nesses últimos ano.

### 3.4 A AUTO EXPLORAÇÃO DO SUJEITO

Como poderemos observar, durante este capítulo, os trabalhadores das multinacionais e das empresas de tecnologias passaram por transformações na forma como realizavam seus deveres dentro da empresa. Individualizados ou colocados em grupos, são entregues a tarefas para realizarem, em curto espaço de tempo, e, caso ele (ou seu grupo) consigam, são recompensados com elogios, placas de recordações, ou mesmo bonificações monetárias. Mesmo pareçam recompensas para valorizar os esforços dos trabalhadores, é, na verdade, incentivos à competição, já que o discurso do “vitorioso” ou “aqueles que conquistaram pelo esforço” é transmitido para toda a empresa, impelindo os demais a buscarem maiores esforços para também conquistarem o seu lugar no pódio, porém, como só pode existir um ganhador (ou grupo vitorioso), esses trabalhadores acabam se digladiando para conquistar os seus prêmios.

Essas ações citadas acima, como também em todo este capítulo são abordadas, por Byung-Chul Han, de uma forma interessante que acaba relacionando-se com que venho trabalhando nesta tese. Para o autor, essas modificações, no tratamento, que as empresas estão aplicando a seus funcionários, vem de um processo chamado de *Gamificação*

Para gerar mais produtividade, o capitalismo da emoção também se apropria do jogo, daquilo que seria, na verdade, o *outro do trabalho*. Ele “gamifica” o mundo do trabalho e da vida. O jogo emocionaliza e até dramatiza o trabalho, criando assim mais motivação. Através da rápida sensação de realização e do sistema de recompensas, o jogo gera mais desempenho e rendimento. O jogador com suas emoções está muito mais envolvido do que um trabalhador meramente funcional ou que atua apenas no nível racional (HAN, 2018, p.69)

Esse processo vem ganhando bastante força, nos últimos anos, e não somente no mundo corporativo, pois não é difícil encontrar obras e trabalhos que abordam a *gamificação*, em salas de aula, como atividades a serem realizadas pelos alunos, que, a meu ver, torna-se interessante para modificar as dinâmicas de aprendizagem, fazendo dos jogos, tão apreciados pelos alunos, uma forma de aprender. Contudo, o que Byung-Chul Han busca demonstrar é como o capitalismo neoliberal se apropria de algumas dinâmicas do jogo (aqui a lógica da competitividade, da recompensa e da emoção que ele gera) para aumentar a produtividade e, ao mesmo tempo, livrar-se de críticas mais profundas ao seu sistema, pois, ao encarmos nossos trabalhos como um jogo, acabamos não individualizando nossas ações, o que impede a formação de grupos de trabalhadores e até de sindicatos, mas também cria um ambiente de descontração do serviço, o que leva a uma reflexão do indivíduo se o aumento de serviço e metas, são compensados pela a ideia de um trabalho “mais divertido”

Richard Sennett também direciona para essa discussão, quando passa a entrevistar pessoas que passam por essa modificação no campo do trabalho. Dentre as falas sobre Rico encontramos a seguinte parte: “Fiquei sabendo que seu receio de perder o controle ia muito mais fundo que a preocupação com a perda de poder no trabalho. *Ele temia que as medidas que precisava tomar e maneira como tinha de viver para sobreviver na economia moderna houvessem posto sua vida emocional, interior, à deriva*” (SENNETT, 1998, grifo nosso), podemos perceber que as lógicas do trabalho invadem o cotidiano dos indivíduos e começam a ditar as regras de como se comportar nas outras relações sociais. Em outros trechos da obra, o autor ainda destaca que, por causa das relações de contratos (o não vínculo com a empresa) Rico e sua família acabam mudando muito de cidades para poder acompanhar o trabalho, e isso vinha afetando a sua relação de amizade (ele aponta que não consegue manter uma relação positiva com os seus vizinhos por mudarem sempre) e com a

própria família, pois, essas mudanças, afetavam tanto a vida profissional de sua esposa, que devia pedir permissão à empresa quanto à possibilidade de uma transferência para locais onde o marido encontrava novos trabalhos, quanto a sua relação com os filhos que deviam mudar de colégio e refazer suas amizades. Revela, ainda, que existe em um medo na forma como ele educaria o seus filhos, pois diferente do que ele tinha vivido com seu pai, Rico não consegue buscar exemplos morais de seu cotidiano que possam servir para eles, isso indica como o trabalho, na era neoliberal, busca, de certa forma, ser amoral ao passo que, como já discutido, dá ao trabalhador autonomias e permite um flerte deles para quebra de decoro “A qualidade do trabalho não são as mesmas do bom caráter”(SENNETT, 1998).

Como podem observar, as transformações que se iniciaram no trabalho acabam transbordando para outras instituições e, no caso desta tese, houve uma percepção de que os jogos de vídeo games acabaram sendo afetados, sendo aqui neste capítulo, a especificidade dos jogos *Grand Theft Auto*. Volto a reforçar como ele utiliza muito bem as suas mecânicas e a própria retórica procedural para moldar nossa concepção sobre o trabalho, na era neoliberal, por meio das mecânicas de missões, quando o jogador permite escolher o momento desejado para fazê-las, assim, podendo executar outras ações dentro do jogo. Logo, a realidade e fantasia se inter-relacionam, uma mantendo a outra, ou seja, os jogos “recriam”, em suas mecânicas, as dinâmicas sociais. Esta, por sua vez, torna esses tipos de jogos mais agradáveis para o público, pois, como relembra Christopher A. Paul, o jogar é socializar e o jogo é produzido de acordo com a sociedade que o circunda e isso inclui interesses econômicos. Logo após o sucesso da franquia GTA, não demorou para outros jogos utilizarem mecânicas semelhantes, podendo citar cópias mais diretas aos jogos da Rockstar como *Saints Row* (Volition, 2011) e *Sleeping Dogs* (United Front Games, 2012) e *Watch Dogs* (Ubisoft, 2014), mas também temos o caso de *Driv3r* (Ubisoft, 2004), o terceiro jogo da franquia *Drive* (Ubisoft, 1999) que sofreu com transformações de sua jogabilidade, isso porque os dois primeiros eram focados na direção de carros e fuga da polícia, mas, ao terceiro, foram acrescentadas partes em que se podem andar com os personagens a pé e atirar em inimigos, ou seja, eles mudaram as mecânicas do jogo para aproveitar o sucesso de GTA.

Ao apontar para essas modificações que o trabalho vem sofrendo em relação ao neoliberalismo, acabo demonstrando como outras áreas de nossa sociedade vêm também se apropriando dessa prática, não somente a indústria de entretenimento de jogos eletrônicos. Atualmente, podemos encontrar o *Homem empresa* em áreas que já esperávamos, como a mídia tradicional televisiva, que usam seus meios de entretenimento próprio, como também em sua força na ala jornalista, para reforçar as teses empreendedoras e a forma como tratam o mercado como um ser divino e distante das relações sociais<sup>43</sup>, como natural (como era, em certo modo, um desejo de alguns intelectuais neoliberais). Dessa forma, muito me preocupa ao ver que o novo homem do neoliberalismo vem tomando forma em instituições sociais em que não poderiam ser “servas” desse mercado, como é o caso da educação. As escolas preveem um ambiente de igualdade entre os alunos para, assim, garantir uma boa educação para todos e diminuir os distanciamentos de classes em nossa sociedade, contudo, quando as práticas do neoliberalismo são impostas, vemos uma quebra dessas ideias, substituídas pela individualidade e pela competição entre os alunos.

Enfim, busquei demonstrar, neste subcapítulo, como o neoliberalismo vem ganhando terreno dentro das sociedades mundiais, assim, pretendi focar mais na área do trabalho, já que a franquia de jogos *Grand Theft Auto* dialogava com essa área, no entanto, mesmo demonstrando apenas por esse viés, acredito que ficou claro que essa ideologia tem trazido malefícios para os trabalhadores, os tirando deles o poder de organização, o que lhe dá força nas relações de trabalho (SENNETT). Desse modo, também as práticas de competitividade exacerbadas e isolamento elevaram o número de problemas psicológicos dos trabalhadores, estudantes entre outros (SAFATLE e HAN).

---

<sup>43</sup> Enquanto escrevia esta tese, o Brasil vinha passando pela eleição presidencial de 2022, portanto não era incomum ouvir, nos telejornais falas de como o mercado reagiria à eleição dos principais candidatos (Luiz Inácio Lula da Silva e Jair Messias Bolsonaro), deixando clara uma certa preferência deste para o candidato da Direita. Esse discurso vem se tornando cada vez mais frequente e demonstra claras intenções eleitoreiras que o mercado imputa à democracia, fazendo dele, nos últimos anos, uma força a ser considerada e desequilibrada não só na conquista de votos, como também na estabilidade de governos.

## 4 CONCLUSÃO

Pudemos perceber que, nos quase 50 anos da história dos vídeos games, houve transformações importantes, isso se deve aos avanços tecnológicos que permitiram aos desenvolvedores criarem narrativas, jogabilidade e gráficos, mudando a forma como nós jogamos. Outro ponto é a atração do capital financeiro, que via neles uma chance de ampliar as rendas e criar um novo tipo de mercado, o que levou, muitos estúdios pequenos e até de certo amadorismo, para ao lado de grandes conglomerados de tecnologia e entretenimento e, por fim, às mudanças socioculturais da metade do século XX, que fez do vídeo game um dos principais meios de diversão.

Ao realizar essa pesquisa, ficou claro, para mim, que os jogos de vídeos games, como a própria indústria, acabam tendo relações com a ideologia neoliberal. Com o passar dos anos, vários assuntos foram surgindo que, não só reafirmavam essa ideia, como também demonstravam que havia mais questões para ser analisada.

Não podemos discutir a implementação do neoliberalismo sem falarmos do desenvolvimento tecnológico da metade do século XX. As revoluções, no campo da informática (principalmente, na área computacional e da internet) levou a uma modificação no capitalismo que deixaria campo fértil para o desenvolvimento dos ideais neoliberais. Uma das modificações que essa revolução permitiu foi a “digitalização do dinheiro”, de acordo com Paraná (2020). Atualmente, o capitalismo conseguiu transportar, para campo “virtual”, as garantias que encontramos no mundo material, ou seja, o número que encontramos em uma tela de computador, ou em um celular nos traz a certeza de que existe essa mesma quantidade de dinheiro, em forma física em nossa conta, “enquanto o dinheiro capitalista existente já é fundamentalmente uma realidade *virtual* ainda que seja também, residualmente, físico”(PARANÁ, 2020). Esse fato facilitou a transferência de capital para várias regiões do mundo, assim como negociações, em grande quantidade de dinheiro, permitindo o desenvolvimento da financeirização, que é essencial para a existência do próprio neoliberalismo. A tecnologia computacional também foi importante para interligar as várias culturas do mundo, o que também facilitaria a implementação dos ideais sociocultural dessa ideologia e esse foi o ponto essencial deste trabalho.

Além da área econômica, o neoliberalismo também vem se inserindo no campo dos costumes, esse foi o principal ponto que busquei mostrar nessa pesquisa. Por intermédio da ideia do *Homem-empresa* (Dardot e Laval, 2013), pude observar como os indivíduos deveriam agir, no novo mundo neoliberal, assim, dentre as novas ações, a competitividade se destaca. Os vídeos games estão inseridos nas mesmas categorias de jogos, logo falar que os games têm, como base, a competitividade não é nenhum absurdo, contudo ele apresentou meios que elevavam esse sentimento, em alguns casos, sendo o único motivador para se jogar, a possibilidade, de alguns jogos, deixarem salvar as iniciais do jogador e suas pontuações, fazendo que, qualquer outra pessoa, pudesse tomar contato com a conquista anterior e desafiar o vencedor, fato que jogos de tabuleiro, ou cartas não permitem. Dessa forma, tem sido reforçada, nos *games* atuais, a implementação dos jogos online, permitindo jogar contra adversários, ao redor do mundo, além da criação de “troféus” que são conquistas por realizar algumas missões, dentro do jogo, e que podem ser visualizados por outros jogadores, possibilitando a mesma sensação das iniciais nas máquinas de fliperamas. Pode-se dizer que os vídeos games não se baseiam, unicamente, na competitividade, já que certos jogos, utilizam outras formas para atrair os jogadores, como história, jogabilidade, entre outros fatores, mas, essas novas mecânicas, que vêm sendo acrescentadas aos jogos (principalmente, as online), demonstram que a competitividade vem sendo priorizada, o que leva a um movimento de “bola de neve”, reforçando, assim, os discursos neoliberais do *Homem-empresa*, fazendo os indivíduos, cada vez mais, buscarem, jogos competitivos para se satisfazerem.

É interessante observar também como essa ideia de “precisamos ser sempre os melhores”, defendida pelas empresas aos seus trabalhadores, e que vem sendo reforçada pelos jogos eletrônicos trouxe uma mudança na forma como gastamos tempo em nosso lazer. O vídeo game, como qualquer outro meio de entretenimento, tem como objetivo proporcionar divertimentos e fuga da realidade do trabalho, mas ao priorizando a competitividade, levando, que reforça a ideia de “devemos vencer a qualquer custo”, acabamos transformando nosso lazer numa continuidade de nosso cotidiano, no qual, mesmo jogando, ainda temos que ser melhores que o adversário (quando se trata de jogos de *Player vs player*), melhor que a inteligência artificial, ou até buscar mais troféus que os amigos de jogos. Não é incomum encontrarmos vídeos

de pessoas estressadas, xingando e até quebrando os aparelhos de vídeo game, o controle e até a televisão, quando se perde uma partida de jogos online, ou por que ficou preso em uma parte mais difícil do jogo<sup>44</sup>. Logo, não é impossível pensarmos que a ideia de gastar nosso tempo “livre” mudou e ele, agora, é utilizado para reafirmarmos as crenças do mercado, ou seja “O ócio, que possibilitaria uma atividade casual e sem finalidade, é tomado pelo capital” (HAN, 2018, p.71).

Em segundo lugar, pude compreender a alteração da relação entre o mercado de games quando se trata da violência. Esse foi o tema que me levou a iniciar esta pesquisa, contudo foi perdendo seu protagonismo. Quanto mais compreendia as relações do neoliberalismo com os *games*, mas no fim o tema da violência ainda se mostrou valiosa para esse trabalho. O fato é que o jogo *The Texas Chainsaw massacre game* foi boicotado, em 1983, enquanto *Doom* e a franquia *Grand Theft Auto* se mantiveram firmes e acabaram até se tornando referências no mercado, ainda assim, sofreram com críticas por parte da mídia e até por órgão governamentais, mas não houve nenhum boicote por parte das lojas. Pude concluir que essa mudança, na visão de como os jogos abordariam esse tema sensível, deve-se também pelo neoliberalismo. Para chegar a isso, foram muito importantes as obras de Vladimir Safatle e do Byung-Chul Han com destaques para as imposições que essa ideologia faz ao se estabelecer em nossa sociedade.

Safatle destaca como os discursos individualizadores do neoliberalismo estão pondo em risco a democracia, ao passo que as pessoas não conseguem mais manter uma relação de cidadania. Esse fato se deve por dois motivos, de acordo com autor, o primeiro é uma mistura os atos de individualizações com a intensificação da competitividade que levam à impossibilidade de criação de relações de comunidade, já que cada um passa a enxergar o outro como possíveis adversário para as

---

<sup>44</sup> Entre a comunidade de jogadores existe uma divisão entre os *casuais* (aqueles que jogam de vez em quando ou raramente) e os *gamers* (que jogam com constância e acabam sendo mais habilidosos) e a indústria de jogos buscou criar produtos afim de agradar os dois públicos (PAUL, 2012), surgiram, assim, áreas de jogos online para *casuais* (que visam pouca competitividade) e para os *gamer* (que foca na competição e na busca de melhorar a sua habilidade), como também jogos que são destinado para os *gamers* de verdade. O melhor exemplo é a franquia *Dark Soul* (FromSoftware, 2011) em que o nível de dificuldade é muito grande, forçando o jogador a passar horas para melhorar sua habilidade. Dessa forma, essa mudança de rumo das empresas criou um movimento, de certo modo, segregacional, em que o grupo de *gamers* tendem a menosprezar jogos dito *casuais* e a usar esse tema como ofensa a outros jogadores.

conquistas pessoais, ou até para a própria sobrevivência. Essa questão também é apontada por Dardot e Laval, quando descrevem o empreendedor, símbolo da luta de um indivíduo para conquistar suas próprias vontades. Já o segundo motivo parte das relações que passamos a ter com o governo e governantes. Safatle procura demonstrar como as exigências vêm se transformando pautas coletivas para desejos individuais, isto é, partimos do princípio de que o governo deve realizar nossas vontades como uma empresa que presta serviços, levando, assim, em certos momentos, a uma radicalização do discurso político, quando candidatos prometem governos técnicos, atacando políticas assistencialistas como um desserviço do Estado, ou até uma forma de alimentar a pobreza, já que tira a possibilidade empreendedora de boa parte da população que prefere viver na “moleza” e ser sustentado pelo governo, em vez de investir em si e buscar sair de sua situação pelos próprios méritos. Ainda sobre isso, o Estado se transforma em um adversário da prosperidade própria, já que a burocracia, juntamente com impostos são vistos como impedidores. Ainda em relação ao aspecto político, o autor destaca como ataques a essa visão de mundo não são vistas, por esse grupo, como um convite para reflexão sobre a suas ideias, mas como ataque pessoal e à sua existência, acarretando respostas violentas.

Já Byung-Chul Han parte para discutir como o neoliberalismo modificou nossas relações de trabalho, principalmente aquelas que envolvem o trabalhador e seu trabalho, ou trabalhador e a empresa. Novamente retomando os discursos de individualização, Han aponta para uma mudança sobre como o trabalhador encara a sua exploração, deixando de lado a união contra a burguesia industrial para exigir melhores direitos e passando para o que ele entende ser uma auto exploração (HAN, 2020). No novo tipo de trabalho, vemos aqueles que gastam mais tempo, nas empresas, e até levam parte do serviço para os lares, mas, muitas vezes, encontram dificuldades para se levantarem contra as corporações. Esse cenário se deve a alguns fatores, de acordo com Han, um deles é a dificuldade de organização dos trabalhadores, como Safatle, Byung-Chul Han observa, como as falas individualistas fazem com que os trabalhadores enxerguem seus colegas como possíveis adversários, que reforçado pelos novos sistemas corporativos, que criam premiações para aqueles que se destacam, ou, como foi apresentado no capítulo três, elaboram

grupos, entre seus empregados, para criar uma competição a fim de tirar o melhor deles, entretanto Han vai além destacando que os trabalhadores observam seus problemas, no trabalho, como falhas próprias, o que leva a problemas psicológicos graves principalmente à depressão e *síndrome de burnout* (ou como ficou sendo chamado no Brasil Síndrome de esgotamento do trabalho)

Os trabalhos de ambos demonstram, perfeitamente, que o neoliberalismo veio de uma forma impositiva e que vem ganhando terreno, em diversos campos de nossa sociedade, principalmente no trabalho, não sendo incomum e muito menos surpreendente, visto que o mudo empresarial já havia proposto essas mudanças interna há bastante tempo (pelo menos desde os anos 70) e a tecnologia vem tendo um papel central nessa mudança. Retornando para a fala de Nolan Bushnell (fundador da Atari), na introdução, veremos que ele descrevia o ambiente de trabalho como um local livre e “sem regras” no qual, cada desenvolvedor, fazia sua carga horária, mas o que parece ser positivo para o trabalhador, acaba se tornando, extremamente, violento, no final, pois isso leva, exatamente, ao que Byung-Chul Han tentavam esclarecer: ao menor sinal de problemas financeiros pelo qual a empresa passe, recairá sobre o trabalhador que, isolado dos demais, é convencido de que o ambiente no qual exercia sua profissão lhe garantiria todo o auxílio necessário, logo é ele o culpado pelas perdas da empresa.

Ao nos direcionarmos, novamente, aos jogos, veremos que a forma como os dois últimos que trabalhei *Doom* (ID software, 1993) e a franquia *Grand Theft Auto* (Rockstar, 1997) para Playstation 2 abordam a violência não é banal e nem sem sentido. Em ambos, vemos protagonistas resolvendo problemas sozinhos. No caso de *Doom*, fazemos isso para podermos nos salvar dos demônios e sobreviver, contudo nossas ações acabam salvando mais pessoas. Já no caso de *Grand Theft Auto*, buscamos a própria prosperidade e matamos aqueles que atrapalham esse objetivo, ou seja, a própria forma como ambos irão abordar a violência, acaba sendo semelhante a figura do empreendedor.

Por fim, acredito que os objetivos tenham sido atingidos por intermédio desta pesquisa, ao mesmo tempo que pude levantar novas questões para serem trabalhadas no futuro. Os vídeos games estiveram presentes em boa parte da minha

vida e foram responsáveis por várias horas gastas no meu dia, logo poder trabalhar com eles, em uma pesquisa científica, foi de extrema satisfação para mim, pois acredito que chegou a hora de olharmos com mais atenção para esse fenômeno cultural e econômico, os jogos digitais, que já se espalharam pelo mundo e abarcaram, milhões de indivíduos das mais diversas idades, sejam em seus computadores, consoles, ou celulares. Ao mesmo tempo, fiquei intrigado ao poder me aprofundar nos estudos de neoliberalismo e poder compreender quão grande e importante (e temerosas) foram a expansão e implementação desse ideal que vem, muitas vezes, tomando conta e modificando nossas relações com trabalho, educação e até em nossas relações pessoais, quase que de forma imperceptível para a maioria da nossa sociedade e por isso merece, certamente, mais estudos.

## 5 REFERÊNCIAS

A era do Video Game. Produção de Emily Lau. Estados Unidos: Discovery Channel, 2017. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=9n2VagiqY6w&t=1457s>. acesso: 15 de Julho de 2018.

BAUMAN, Zygmunt. *Globalização: as consequências humanas*. Rio de Janeiro: Zahar, 1999.

BEDIN, Gilmar Antonio; NIELSON, Joice Graciele. *A crise da década de 1970: observações sobre as ideias neoliberais e suas consequências*. In: DA COSTA, Lucia Cortes; NOGUEIRA, Vera Maria Ribeiro; SILVA, Vini Rabassa (orgs.). *A política social na América do Sul: perspectivas e desafios no século XXI*. Ponta Grossa: Editora UEPG, 2013. p. 27 – 43.

BOGOST, Ian. *Videogames and Ideological Frames*. Nova Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Inc, 2006. Disponível em: <http://bogost.com/downloads/l.%20Bogost%20PopComm%204-3.pdf>. Acesso de: 05 de Julho de 2018.

\_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_. *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogame*. Londres: The MIT Press. 2007

CANCLINI, Néstor García. *Culturas Híbridas: Estratégia para entrar e sair da Modernidade*. São Paulo: Edusp. 1997.

DURAND, Cédric. *Fictitious Capital: How finance is appropriating our future*. Londres: Verso. 2017

COSTA, Christina. *Os 20 consoles de vídeo game mais vendidos da história*. Exame, São Paulo. Disponível em: <https://exame.abril.com.br/tecnologia/os-20-consoles-mais-vendidos-da-historia/>. Acesso: 20 de Setembro de 2018.

DMA DESINGN LTD. *Grand Theft Auto*. Edimburgo, 1997. Disponível em: <https://gtamp.com/GTA1/gta1manual.pdf>. Acesso em: 15 de Julho de 2018.

ECO, Umberto. *Apocalípticos e integrados*. São Paulo: Editora Perspectivas, 2011.

FERREIRA, Emmanoel Martins. *Da arte de contar histórias: games, narrativas e interatividade*. 2007. Disponível em: [http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/seminario-jogos/files/mod\\_seminary\\_submission/trabalho\\_215/trabalho.pdf](http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/seminario-jogos/files/mod_seminary_submission/trabalho_215/trabalho.pdf). Acesso: 05 de Agosto de 2018.

FIORI, José Luís. *O Poder Global e a nova Geopolítica das Nações*. São Paulo: Boitempo, 2007.

FRAGOSO, Suely, et al. *Estudos de Games na área da Comunicação no Brasil: tendências no período 2000-2014*. doi: 10.4013/ver.2016.31.76.01. Janeiro – abril de 2017. Revista Verso e Reverso, São Leopoldo, vol. 31, nº 76.

GALLO, Sérgio Nesteriuk. *Jogos como elemento da Cultura: Aspectos contemporâneos e as Modificações na Experiência do Jogar*. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica) Pontifícia Universidade Católica de São Paulo: São Paulo, 2007.

HAGEMEYER, Rafael Rosa. *História & Audiovisual*. São Paulo: Autêntica, 2013.

HALL, Stuart. *Cultura e Representação*. Rio de Janeiro: Editora PUC Rio, 2016.

HARTOG, François. *Regimes de Historicidade presentismo e experiências do tempo*. Belo Horizonte: Autentica, 2015.

HAN, Byung-Chul. *Psicopolítica – O neoliberalismo e as novas técnicas de poder*. Trad: Maurício Liesen. Belo Horizonte: Editora Âyiné. 2018.

\_\_\_\_\_. *Sociedade do Cansaço*. Trad: Enio Paulo Giachini. Rio de Janeiro: Editora Vozes. 2017.

HOBBSAWM, Eric. *Era dos Extremos: O breve século XX: 1914 – 1991*. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

ID SOFTWARE. *Doom*. Richardson, 1993.

KUSHNER, David. *Master of Doom: How two guys created na empire and transformed pop culture*. New York: Random House, 2003.

\_\_\_\_\_. *O Grande fora da Lei: A origem de GTA*. Trad: Fábio M. Barreto. São Paulo: Darkside Books. 2014.

LAURINDO, Fernando José Bardin; DE CARVALHO, Marly Monteiro. *Outsourcing e geração de valor na indústria de computadores pessoais (PCs): estudo de múltiplos casos*. São Carlos: Revista Gestão & Produção. V.10, n.3, p. 363 – 377, dez. 2003.

LYNCH, Kevin. *Confirmed: Grand Theft Auto 5 breaks 6 sales world records*. 2013. Disponível em: <http://www.guinnessworldrecords.com/news/2013/10/confirmed-grand-theft-auto-breaks-six-sales-world-records-51900>. Acessado 15 outubro de 2018.

MOITA, Filomena. *Game On. Jogos eletrônicos na escola e na vida da Geração @*. Campinas: Editora Alínea, 2007.

MURRAY, Janet M. *Hamlet no Holodeck: O futuro da narrativa no ciberespaço*. Trad: Elissa Khoury Daher e Marcelo Fernandez Cuzziol. São Paulo: Editora Unesp. 2003.

NINTENDO. *Super Mario Bros: introction booklet*. Quioto, 1985. Disponível em: <https://www.nintendo.co.jp/clv/manuals/en/pdf/CLV-P-NAAAE.pdf>. Acesso em: 17 de abril de 2018.

NINTENDO OF AMERICA INC. *The Legend of Zelda: intruction booklet*. Washington, 1987. Disponível em: <https://www.nintendo.co.jp/clv/manuals/en/pdf/CLV-P-NAANE.pdf>. Acesso em: 17 de abril de 2018.

OLIVEIRA, Francisco de; RIZEK, Cibele Saliba (orgs.). *A Era da Indeterminação*. São Paulo: Boitempo, 2007.

ORTIZ, Renato. *Mundialização e Cultura*. São Paulo: Brasiliense, 1994.

\_\_\_\_\_. *Reflexões Sobre a Pós-Modernidade: o exemplo da Arquitetura*. Disponível em: [http://www.anpocs.org.br/portal/publicacoes/rbcs\\_00\\_20/rbcs20\\_10.htm](http://www.anpocs.org.br/portal/publicacoes/rbcs_00_20/rbcs20_10.htm) ; Acesso dia 18 de novembro de 2018.

PARANÁ, Edemilson, *Biticoin: a utopia tecnocrática do dinheiro apolítico*. São Paulo: Autonomia Literária. 2020.

PERANI, Leticia; REGIS, Fátima. *Os beats dos bits: games, Ficção Científica e música eletrônica nos anos de 1970 e 1980*. doi: 10.4013/fem.2015.173.05. setembro/dezembro 2015. Revista Fronteiras – estudos midiáticos, São Paulo, Vol17, nº3.

SFATLE, Vladimir; JUNIOR, Nelson da Silva; DUNKER, Christian (orgs.). *Neoliberalismo como gestão do sofrimento psíquico*. Belo Horizonte: autêntica. 2021.

SANTOS, Milton. *Por uma outra globalização: do pensamento único à consciência universal*. Rio de Janeiro: Record, 2000.

SEGA. *Sonic the Hedgehog*. Tóquio, 1991. Disponível em: [http://powersonic.com.br/games/manuais/manual\\_sonic1ms\\_eng.pdf](http://powersonic.com.br/games/manuais/manual_sonic1ms_eng.pdf). Acesso em: 17 de abril de 2018.

SENNETT, Richard. *A corrosão do caráter: consequências pessoais do trabalho no novo capitalismo*. Rio de Janeiro: Record. 1999.

PUELLO-SOCARRÁS, José Francisco. *Nueva gramática del neo-liberalismo*. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia. 2008.

TAITO AMERICA CORPORATION. *Space Invaders Trimline*. Ilinóis. Disponível em: [http://www.gamesdatabase.org/Media/SYSTEM/Arcade//Manual/formated/Space\\_Invaders - 1978 - Taito.pdf](http://www.gamesdatabase.org/Media/SYSTEM/Arcade//Manual/formated/Space_Invaders_-_1978_-_Taito.pdf). Acesso em: 20 de Maio de 2018.

WOLF, Mark J.P; PERRON, Bernard (org.). *The video game theory reader*. Nova York: Routledge, 2003.