

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS – UFG
FACULDADE DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO - FIC
CURSO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL – PUBLICIDADE E PROPAGANDA**

Victor Felipe Barbosa Pessoa

**A CAPACIDADE REPRESENTATIVA DOS VIDEOGAMES
O BRASIL REPRESENTADO EM MAX PAYNE 3**

**GOIÂNIA
Dezembro /2013**

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS – UFG
FACULDADE DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO - FIC
CURSO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL – PUBLICIDADE E PROPAGANDA**

Victor Felipe Barbosa Pessoa

**A CAPACIDADE REPRESENTATIVA DOS VIDEOGAMES
O BRASIL REPRESENTADO EM MAX PAYNE 3**

Trabalho de conclusão de curso apresentado a Faculdade de Informação e Comunicação da Universidade Federal de Goiás como requisito para obtenção da graduação em Publicidade e Propaganda.
Orientador: Daniel Christino

**GOIÂNIA
Dezembro /2013**

Ao Prof. Daniel Christino
Que, com muita paciência e dedicação,
Orientou e estimulou esta pesquisa.

Aos amigos e parentes que,
Nos momentos mais difíceis,
Me apoiaram e incentivaram.

E um agradecimento especial a
Danyelle Wood e Luiz Rossetto,
Que, de forma indispensável,
Me auxiliaram na produção deste trabalho.

“We make our world significant by the courage
of our questions and by the depth of our
answers.”

- Carl Sagan

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	05
1. REFERENCIALTEÓRICO.....	07
1.1 - Goffman e a representação do eu.....	07
1.2 - Sobre a representação.....	08
1.2.1- Crença.....	08
1.2.2 - Fachada.....	09
1.2.3 - Dramatização.....	12
1.2.4 - Idealização.....	13
1.2.5 – Manutenção da representação.....	14
1.2.6 – Representação falsa.....	16
1.3 – O papel da equipe na representação.....	17
1.4 - Espen Aarseth e o estudo do videogame.....	19
1.5 – O videogame e as outras mídias.....	20
1.6 – O estudo dos jogos e o videogame.....	22
1.7- A divisão do videogame.....	23
1.8 – Método de análise dos videogames.....	27
1.9 – Simulação, narrativa e os videogames de aventura.....	28
2. SOBRE O JOGO.....	31
2.1 - Max Payne 3.....	31
2.2 - As mecânicas de Max Payne 3.....	31
2.3 - História do jogo.....	33
3. ANÁLISE DO JOGO.....	45
3.1 – Recorte do jogo.....	45
3.2 – O olhar sobre o jogo.....	46
3.3 – Os momentos do jogo.....	46
3.4- O Brasil representado em Max Payne 3.....	48
3.4.1- O visual.....	48
3.4.2 – Dessincronias Visuais.....	51
3.4.3 – Os sons do Brasil.....	53
3.4.4 – Sons não tão brasileiros.....	55
3.5 - O Brasil escondido no jogo.....	56
3.6 - O futebol e o Brasil.....	57
3.7 – O conteúdo da história.....	58
3.8 - O ponto comum entre a representação e o videogame.....	60
3.9 - O exterior do jogo.....	63
4. CONCLUSÃO.....	66
5. BIBLIOGRAFIA.....	71

Introdução

Neste trabalho, busca-se um estudo da mídia do videogame e sobre sua capacidade representacional. O campo de estudo dos videogames ainda apresenta pouco interesse e pouco material por parte da academia, grande parte das informações sobre o assunto é apenas difundida de forma generalizada e quase nada é discutido do videogame como uma nova mídia, como um meio de comunicação e de sua influência cultural.

Essa pesquisa busca caminhar nesse campo ainda pouco explorado, principalmente no contexto nacional, trazendo à tona a importância que essa nova mídia possui nos dias atuais, prioritariamente no quesito cultural, da mesma forma servindo como um ponto de partida para discussões e debates cada vez mais aprofundados sobre o videogame.

A questão que guia essa pesquisa é a de compreender quais os elementos do videogame que contribuem para a representação do Brasil, trabalhando em cima do jogo específico “Max Payne 3” cuja história propõe se passar aqui. O teatro, o cinema, a literatura, cada mídia possui suas peculiaridades e limites enquanto sua capacidade de representar e retratar algo e a compreensão dessas peculiaridades é essencial para a compreensão dessas mídias como um todo.

Se o videogame de fato é uma nova mídia, podemos encontrar em sua análise os elementos que o configuram como tal. Tendo como foco a capacidade representativa, ao observarmos os elementos visuais, auditivos, enredo, personagens e afins, analisando-os e comparando-os com os conhecimentos que já possuímos sobre as outras mídias, podemos compreender a posição ao qual o videogame se encaixa, e da mesma forma, identificar suas peculiaridades e como elas influenciam na informação que o videogame proporciona.

O principal objetivo aqui é justamente identificar e destacar os elementos do videogame que contribuem para sua capacidade representativa, com o intuito de mostrar as potencialidades do videogame como forte meio de comunicação e transmissão cultural. Especificamente, é mostrar como o videogame Max Payne 3 consegue produzir uma representação fidedigna do Brasil, utilizando seus próprios recursos.

Se o videogame se mostra capaz de tal tarefa, a ponto de conseguir transmitir padrões culturais, tanto estéticos como comportamentais, ele não pode simplesmente ser

deixado de lado. Não só estudos sobre a mídia em si, mas sobre todo o universo que a engloba ganham uma maior importância, não apenas culturalmente, mas economicamente e industrialmente. A produção nacional de videogame é ínfima, comparado a um consumo interno gigantesco, entender o tema, ao menos no campo teórico, se mostra de grande importância para repensarmos todas as medidas e opiniões com esse assunto, até pouco tempo, marginalizado.

Para a realização de tal trabalho foi realizada uma pesquisa empírica, jogando e analisando o jogo Max Payne 3, mantendo também em paralelo a observação e análise do conteúdo sobre o jogo divulgado por outros jogadores, de forma amadora, e com as informações e dados divulgados pelas mídias especializadas como sites e blogs especificamente sobre videogames, que se propunham a analisar, de forma geral, o jogo.

Os dados e informações coletados dessa pesquisa foram então aplicados aos modelos teóricos de estudos sobre a representação em si e sobre o videogame, sendo eles a análise e interpretação da representação de Erving Goffman e a divisão e estudos do videogame de Espen Aarseth, a fim de compreender o que de fato o videogame está transmitindo e de que forma.

Para a compreensão total do trabalho, ele foi dividido de modo que as teorias dos dois principais autores empregados apareçam primeiro e que sejam compreendidas pelo leitor, que seguirá para a explicação do que é o jogo e do que ele conta, para, por fim, partir para sua análise utilizando-se das teorias.

1 – Referencial Teórico

1.1 - Goffman e a representação do eu

Erving Goffman, nascido em 1922, cientista social e escritor canadense, será o principal autor utilizado nesse trabalho para desenvolver a questão da representação. Em “A representação do eu na vida cotidiana”, uma das principais obras de Goffman, o cientista social propõe uma perspectiva sociológica para se estudar a vida social, baseada na ideia da representação teatral.

Goffman parte de princípios dramaturgicos em sua análise e frequentemente compara o indivíduo comum do dia a dia com o ator no palco de teatro. Segundo ele, em qualquer lugar ou situação, o indivíduo está sempre regulando a si mesmo e as outras pessoas a impressão que formam a seu respeito. Se pegarmos o contexto do palco, segundo Goffman, no palco as cenas são apresentadas como simulações, diferente da vida real, onde as cenas de fato estão acontecendo, porém ele ressalva que na vida real não estamos distantes deste mesmo contexto, e que as situações do cotidiano também podem se colocar como simulações.

Pressupõe-se, na perspectiva do Goffman, que os indivíduos estão sempre colhendo informações das pessoas e do ambiente ao seu redor para definir, antecipadamente, a situação em que eles se encontram e o que esperar dela. Devemos considerar, porém, que os indivíduos não colhem essa informação apenas de uma forma direta e objetiva, mas sim do conjunto dessas informações com elementos subjetivos que estão constantemente em exibição. De fato, Goffman sugere que os indivíduos possuem duas habilidades distintas de atividade expressiva, a expressão que transmite e a expressão que emite, que auxiliam nesse processo.

A expressão transmitida é justamente a forma direta e objetiva que os indivíduos têm de se comunicar. Ela abrange a fala, a escrita, e todas as ferramentas simbólicas afins dessas atividades, que são utilizadas de forma proposital com o objetivo de transmitir uma informação. Já a expressão emitida são elementos sintomáticos do indivíduo, desde sua postura e estética até entonações de vozes, que podem ocorrer propositalmente ou não, e

que podem destoar das informações da expressão transmitida ou não, compondo a impressão que o indivíduo pretende passar.

A análise de Goffman, assim como este texto, foca principalmente no estudo da expressão emitida, de tipo mais teatral e contextual, que pode ocorrer de maneira proposital ou não, que está plenamente esboçada na ideia de William I. Thomas que Goffman cita:

“É também sumamente importante que compreendamos que, na verdade, na existência quotidiana não dirigimos nossas vidas, tomamos nossas decisões ou alcançamos metas, nem de maneira estatística nem de maneira científica. Vivemos de inferências. Suponhamos que eu seja, por exemplo, seu hospede. O senhor não sabe, nem pode determinar cientificamente se vou roubar seu dinheiro ou seus talheres. Mas, por inferência, não farei tais coisas, e, por inferência, o senhor me receberá como hospede.” (GOFFMAN, 2008, p.13)

Por fim, embora Goffman não tenha deixado o legado de uma grande escola do estudo do social, seus estudos são um caminho seguro para se entender como é formado pensamento do indivíduo sobre o espaço ao seu redor e é justamente por esse motivo que ele pode conferir uma grande ajuda para a resposta do meu problema.

Quando questiona-se quais elementos do videogame propiciam uma representação do Brasil, pode-se reformular a pergunta para, como o Brasil se apresenta para o jogador, e nesse ponto, eu estou transforma-se o Brasil em um indivíduo, e nesse contexto, pode-se aplicar a perspectiva que Goffman propõe.

1.2 - Sobre a representação

1.2.1 - Crença

Quando Goffman começa sua análise sobre o conceito de representação, antes de qualquer esboço do tema, ele sugere que nos atenhamos à crença nos papéis que são representados durante uma representação, tanto por parte de quem atua quanto por parte de quem observa.

Trabalhando com o exemplo de um ator em cena, onde seu principal objetivo é criar uma impressão aos espectadores, ou seja, representar, podemos ter uma noção do papel da

crença. Um ator confiante de sua atuação, com total domínio de suas expressões, alcançará um resultado extremamente satisfatório de seu público, o que lhe confere uma credibilidade maior sobre o papel que ele está desempenhando. Nesse mesmo caminho se o público também estiver totalmente envolto na representação, e aceitar sem questionamentos a atuação do ator, estaremos diante de uma situação indistinguível da realidade.

Este cenário é um dos extremos perante a crença na representação, e seria o que acontece entre uma mãe e filho, por exemplo. A crença inabalável da mãe em seu papel e no papel de seu filho, assim como na crença recíproca do filho, confere a cada um a veracidade daquilo que de fato estão representando. Somente um observador à parte dessa interação poderia buscar elementos que contradissem isso, revelando que não se trata de uma realidade, mas de uma encenação.

O outro extremo da crença na representação está centrado principalmente na descrença. Neste cenário, o ator não possui total confiança de seu papel, e também tão pouco se importa com a impressão que dá ao público e o que este pensa dele. Segundo Goffman, os indivíduos nesse estado são os chamados cínicos.

O cinismo beira a outra extremidade da representação, pois o cínico subverte a noção de representação, que passa a ser para o cínico apenas uma ferramenta de distorção da realidade. O cinismo, porém, proporciona uma nova gama de ações e reflexões sobre o ato representacional, onde o cínico pode usufruir de seus status, como o que ocorre com um vigarista.

Esses extremos não são extremos lineares, mas sim singulares. Segundo Goffman, os indivíduos estão sempre em um balanço entre os extremos, e cada ponto nessa escala de crença representa possibilidades diferentes quanto ao ato representativo.

1.2.2- Fachada

Quando utilizamos o termo representação, ou ato representativo, estamos nos referindo a todo um completo número de atividades tomadas por um ou mais indivíduos, que ocorre em um determinado tempo e lugar específico, diante de um número certo de observadores. Sabendo disso, devemos nos perguntar, cada novo acontecimento, cada novo encontro, desempenha uma ação de representação totalmente nova? A cada novo

acontecimento os indivíduos tem de procurar uma forma de se apresentarem e uma forma de observar o outro?

Certamente não. São criados certos padrões de comportamento que os indivíduos utilizam durante a representação. Essas ações padronizadas, que funcionam de forma fixa e geral para todos os indivíduos, é o que Goffman define como sendo a fachada.

A fachada é um lugar comum, um ponto crucial que permite a expressão entre as pessoas. Por exemplo, como julgá-los se uma pessoa é ou não confiável se eu nunca a tivermos visto antes? Certamente, procuraremos elementos comuns, de certa forma, clichês representacionais, que indicarão o tipo de pessoa com a qual estamos lidando. Sem a fachada poderíamos estar a mercê de um cínico, por exemplo.

Para ficar mais claro o que de fato são esses elementos comuns, que Goffman reúne no conceito de fachada, devemos trabalhá-los individualmente, distingui-los e entender o papel e função de cada um.

Primeiramente, um dos elementos que constitui a fachada é o cenário. O cenário é justamente o local, o ambiente onde o ato ocorre. Ele é composto pela mobília, pela decoração, pela disposição física das coisas, e por todo e qualquer elemento que componha o que conhecemos como pano de fundo. Esses elementos são muitas vezes fixos, imutáveis, e funcionam como ferramenta para os indivíduos executarem ações variadas e alcancarem a máxima capacidade expressiva.

Os elementos do cenário possuem, por si só, uma capacidade expressiva, eles já estão indicando algo ao observador. Como já mencionado, os indivíduos podem interagir com esses elementos, para ampliar sua capacidade de impressão, ou podem mesclar aquilo que estão expressando, ou até mesmo tomar para si a expressividade do cenário. Basta pensarmos em um quarto de um típico adolescente americano, com pôsteres pregados pela parede, CDs, som, televisão, etc. Ao adentrar esse quarto, um observador já estaria ciente, logo de início, das bandas que esse adolescente gosta, pelos pôsteres pendurados, sem que o adolescente precisasse dizer uma única palavra. Em outro contexto, caso isso não fosse suficiente para um observador, o adolescente poderia fazer uso do cenário, colocando os CDs da banda para tocar, que também indicariam essa informação, novamente, sem o adolescente ter que dizer nada.

Com todas essas possibilidades, Goffman denomina os elementos do cenário como os sendo os elementos cênicos da fachada, que são justamente esses elementos exteriores ao indivíduo que já lhe fornecem modos de agir e de seguir. Segundo ele:

“A impressão e compreensão criadas pela representação tenderão a saturar a região e duração do tempo de modo que qualquer indivíduo colocado nesta multiplicidade espaço-temporal estará em condições de observar a representação e ser guiado pela definição da situação que a encenação alimenta.”

(GOFFMAN, 2008, p.101)

Já os outros elementos padrões da fachada, são elementos relativos à ação do indivíduo, ao qual Goffman chama de “fachada pessoal”.

A fachada pessoal, compõe certas características do indivíduo que supomos estarem sempre o acompanhando, são características como, cor, sexo, idade, vestuário, padrões de linguagem, gestos físicos, expressões faciais, dentre outros. Dentro desses elementos, alguns são imutáveis, como cor da pele, ou o sexo do indivíduo, mas outros podem apresentar mudanças muito repentinas e a qualquer momento durante a representação, como as expressões faciais ou a maneira de se falar.

Goffman também sugere que, dentro da fachada pessoal, façamos a separação entre dois blocos de informação distintos, o bloco das “aparências” e o bloco das “maneiras”. No bloco das aparências, estarão aqueles estímulos que nos ajudarão a estabelecer o status do indivíduo, seja esse um estado social (rico, pobre, médico, advogado) ou seu *status* temporário (de férias, formal, em momento de lazer). No bloco das maneiras, estarão os estímulos que revelam o modo como o indivíduo pretende se comportar, seja um modo agressivo, um humilde, ou envergonhado, entre outros.

Com esses dois blocos distintos, os indivíduos tem em mãos então a possibilidade de poder escolher padrões que já carregam expressividades por si só, da mesma forma que ocorre com o cenário. Um rapaz que procura se mostrar um homem forte e valente para uma garota, procurará uma fachada que ela facilmente reconhecerá, e utilizará dos elementos como postura, fala e vestuário para atribuir essa informação para si mesmo.

É conveniente salientar que, obviamente, esperasse sempre uma concordância entre os elementos da fachada. Quando todos os elementos apontam para a mesma direção, as

chances do indivíduo conseguir expressar o desejado se tornam muito maiores. Mas de fato, esse modelo ideal não é necessariamente o correto, no cotidiano, o que normalmente ocorre é uma grande mistura de fachadas, e os indivíduos estão sempre saltando de uma para outra.

Outro ponto importante que também deve-se estar cientes é que a fachada é apenas uma identificação generalizada, ela funciona apenas como um suporte de base, e não deve ser confundida com a representação em si. Segundo Goffman, o que de fato ocorre na sociedade, é um pequeno número de fachadas já estabelecidas gerando uma grande quantidade de fachadas específicas, com particularidades que as diferenciam, mas que continuam sendo apenas esse grande quadro geral de informações.

Por fim, o que devemos ainda entender sobre a fachada, é que ela servirá sempre mais como um recurso ao observador do que ao ator, e que ela acontece naturalmente, quer o ator queira quer não. A fachada é o chão que sustenta a representação, e é sempre o primeiro aspecto a que deve-se atentar.

1.2.3 - Dramatização

Deve-se ter cuidado ao pensar que, por estarmos focando na expressão emitida dos indivíduos, a representação acontece de forma inata, sem esforço. Embora, como esboçado na explicação do conceito de fachada, certos elementos já possuem uma carga expressiva por si, não necessariamente essas cargas podem ser o suficiente para se comunicar o pretendido.

É de se esperar dos indivíduos que, na presença de outros, eles tendam a incluir em suas ações sinais que facilitem a compreensão de seu observador. É isso o que Goffman define como sendo a dramatização no processo representativo.

A dramatização é um reforço ao ato de representar, e parte de um esforço pessoal de cada indivíduo. Podemos pensar no exemplo de um juiz de futebol. Ele pode se armar com todas as fachadas de um juiz, com uniformes, apitos, gestos, forma de andar e afins, porém, a fachada por si só pode não ser um elemento que garanta o seu papel durante uma partida de futebol. Em um momento de tomada de decisão, como em uma falta, é normal que as pessoas parem para refletir sobre qual melhor decisão tomar, mas o indivíduo não pode se

dar o favor de ser um indivíduo normal, ele tem que ser um juiz, mas essa separação dos papéis do indivíduo só se dá com a capacidade de dramatização, onde esse tempo de dúvida será substituído pela decisão imediata e sempre irrefutável que um juiz possui.

Goffman também observa que, justamente pela dramatização elevar o grau de veracidade de uma ação, ela pode acarretar em um modelo falso da realidade. Por a dramatização se concentrar em elementos, digamos virtuais, como status e papéis sociais, os indivíduos que dramatizam demais sua ação, provavelmente não estão realizando a ação de fato. É como um aluno em sala de aula que pretende mostrar ao professor que está concentrado na aula. Ele se esforça tanto em dramatizar sua concentração que acaba deixando de se concentrar de fato.

Dessa forma, quando a dramatização toma conta e guia o ato representativo, estamos muito mais diante de um espetáculo, que prioriza não o ator, mas a reação do observador, no qual estudos mais detalhados sobre o drama podem ser empregados.

1.2.4 – Idealização

Quando discutimos até o momento que a representação, sendo na crença, na fachada ou na dramatização, lida com elementos com cargas expressivas próprias, podemos nos questionar que tipo de informação pré-existente é essa. Segundo Goffman, essas informações são noções generalizadas que se difundiram na sociedade, e que possuem um elemento em comum, a informação ou os padrões que os indivíduos carregam em mente tendem a ser padrões idealizados.

Ao pensarmos em uma representação, como a de uma mulher se mostrando enfermeira, nos virá à mente a ideia idealizada de como é uma enfermeira, tanto em aparência quanto em maneira, e é a partir dessa ideia idealizada que analisaremos a situação que nos envolvemos.

Isso se aplica quando somos o agente da representação também. Tenderemos sempre a tentar nos igualar aquilo que julgamos ser a ideia máxima do papel que estamos desempenhando, conquistando uma aceitação mais fácil dos outros e da sociedade.

A idealização, porém, quando na forma de uma representação “socializada”, pode apresentar certos riscos. No cotidiano, é normal encontrarmos certas pessoas que possuem

concepções diferentes do que é ideal ou não, e quando esses indivíduos interagem, pode ocorrer a supremacia ou a inferiorização de uma das partes.

Um exemplo fácil de percebermos essa relação, porém deprimente, é o confronto das mulheres com os homens no mercado de trabalho. Se pensarmos em uma grande empresa da década de 70, por exemplo, as chances de uma mulher ocupar um cargo de presidente seriam quase nulas, pois a concepção geral sobre como um presidente deveria ser não incluía a aparência ou as maneiras femininas.

Em certos contextos, essa subjugação ideológica de uma maioria acaba guiando a forma de se apresentar de diversas pessoas, pois a representação se mostra maior ou até mais importante que a realidade. É o que aconteceu por muitos anos em relação a escravidão. Não só muitas pessoas que eram contra a escravidão a praticavam, pois ela era um elemento normal da fachada, e portanto um padrão de comportamento, como muitos escravos também acabavam sucumbindo a essa idealização geral, a pressão social era maior do que eles.

O que ainda não é muito claro são os fatores que selecionaram esses padrões como ideais. Goffman aponta que nesse processo, os indivíduos tendem a colocar características e valores próprios em suas concepções, nunca fugindo do senso comum, mas adequando os seus conhecimentos e valores à ideia, em uma forma de apropriação dela mesma.

1.2.5 – Manutenção da representação

Até o momento, foram discutidas certas formas e maneiras de perceber o processo de representação e analisá-lo. A representação, porém, não se trata de um fenômeno estático, como dito, ela é um processo contínuo de troca de informações e percepções. Nesse sentido, devemos entender também que assegurar a capacidade representativa enquanto ela ocorre é um elemento fundamental desse processo.

Quanto a esse processo, devemos considerar dois fatores essenciais, os atores e os observadores. Os atores tomaram como exigência máxima estarem no controle da representação, não só por procurar uma coesão entre os aspectos da fachada, mas procurar evitar falhas que podem descaracterizar todas as suas ações. Enquanto isso, os observadores

tentarão se proteger de qualquer charlatão, procurando deslizes e comportamentos incomuns.

Segundo Goffman, existem certos gestos involuntários, certas ações inoportunas que existem em diferentes formas e estão difusas no coletivo como algo destoante, as quais os atores devem ter cuidado em suas relações. Ele cita três grupos distintos aos quais poderíamos classificar essas ações.

O primeiro agruparia aquelas ações onde involuntariamente ou por incapacidade momentânea, o ator perde o controle sobre o seu corpo, coisas tais como bocejar, tropeçar, se coçar, esbarrar em algo ou alguém, entre outros. O segundo grupo, engloba aquelas ações que podem dar a entender que o ator está preocupado demais com sua interpretação, ou que não está acostumado com aquilo, que pode se revelar no gaguejar, no se mostrar nervoso ou impaciente, no não conseguir conter o riso ou a raiva, entre outros. E o terceiro grupo, cujas ações tem relação com o ator demonstrar uma dramatização diferente do seu papel, nelas o ator pode estar atuando em um cenário não adequado para si, ou pode perder a linha por comentários alheios, entre outros.

Como já dito, essas ações já se mostram destoantes, mas elas não são censuráveis por si mesmas. O que os observadores ficam atentos é se o ator, levado por outros fatores, reforçados ou não por esses grupos de ações, caminharam para um objetivo diferente do que se pretendia projetar. Em certos casos, os observadores podem aceitar essas falhas como um erro perdoável, estando eles mais interessados no resultado final, a interação.

Goffman faz uma analogia interessante com as obras artísticas, que pode exemplificar esse processo de manutenção. Se pensarmos na representação como uma melodia, sabemos que uma nota fora do lugar pode acabar com toda a harmonia da música, mesmo que o público queria continuar a ouvi-la, a lembrança da falha só será superada por excelentes atores, e é nesse sentido que se encontra a complexidade da representação.

Obviamente, haverá sempre uma negociação entre os atores e o seu público, mas quando queremos atribuir a uma ideia o status de real, de verdadeira, devemos nos ater aos menores detalhes, e não esperar que o público seja generoso ou que deixará passar qualquer informação.

1.2.6 – Representação falsa

Se fala-se então da capacidade de manter o processo de representação, logo pode-se concluir que há a capacidade de falhar nesse papel. Ou seja, o indivíduo pode-se mostrar ou incompetente em transmitir aquilo que se deseja, ou revelar-se como mentiroso que procura ser aquilo que de fato não é.

Mas o que resulta disso? Como se encara uma representação falsa? Existem diferentes fatores que resultam dessa percepção, que estão divididos entre os extremos na crença previamente estabelecida. Goffman ressalta, inicialmente, que os observadores, ao questionar a veracidade de uma representação, não estão de fato procurando saber se ela é verdadeira ou falsa, mas sim, questionando se a ator que propõe desempenhá-la de fato esta à altura da mesma.

Os observadores, ao constatarem que um indivíduo está falseando sua imagem, irão julgá-lo com base na ideia de que o indivíduo poderia está tentando prejudicando-os. Por exemplo, um indivíduo que falseia um papel de médico, em um momento em que o observador precisa de um auxílio especializado, fará com que o observador se zangue, e que passe a recriminar a atitude do ator, enquanto que, os mesmos indivíduos, em uma situação que o ator finge ser um médico, mas em uma conversa informal de bar, poderia resultar em uma resposta mais amena do observador.

Consequentemente também ao descobrimento de uma farsa, o observador poderá criar um preconceito com o ator, que o acompanhará em todos as outras situações em que ele se encontrar. Ou seja, quando um ator se mostrou falso em algum papel que tentou desempenhar, suas outras ações, em contextos diferentes, poderão ter sua veracidade questionada pela mera possibilidade de ele estar falsificando sua identidade novamente.

Contudo, devemos ter em mente que julgar uma representação como sendo falsa não é uma tarefa simples, pelo contrário, por estarmos lidando com elementos como status, cargos, comportamentos, que são imateriais e subjetivos, esse julgamento pode ser em muitos casos contestável. Da mesa forma que, por exemplo, um indivíduo que faz mudanças em sua fachada pessoal, pode ser, à primeira vista, acusado de falsear sua identidade, mas que em um tempo maior, virá a se tornar sua fachada real.

Goffman afirma, por fim, que embora tenhamos no senso comum um apoio para declararmos algo como sendo real ou não, uma consideração sociológica decisiva sobre as representações é de que elas são elementos sujeitos a questionamentos e rupturas, ou seja, não podemos decretar que certos elementos provam que uma representação é falsa, mas podemos constatar quais elementos fornecem pistas para que ela possa ser questionada e desacreditada.

1.3 – O papel da equipe na representação

O que foi discutido até aqui sobre o papel da representação, seus agentes e efeitos, foi discutido de forma singular, pressupondo a representação partindo da ação de um único ator e de seus observadores. Essa análise singular facilita a compreensão das características e do alcance que o ato representacional possui, porém, ela não deve ser entendida como sendo a única, ou a abordagem correta. De fato, as representações em geral acontecem entre vários atores e observadores, um conjunto de indivíduos que fornecem uma abordagem mais complexa e que deve ser ressaltada.

Quando trabalhando com essa vertente mais complexa, Goffman dá o nome a essa coletividade de atores de “equipe de representação”, ou mais resumidamente, de equipe. A equipe consiste basicamente de uma pluralidade de indivíduos que cooperam para a transmissão de uma ideia geral, onde os atores colaboram direta ou diretamente com seus papéis individuais. Da relação entre os indivíduos de uma equipe, Goffman destaca dos fatores básicos essenciais.

O primeiro fator é a parceria. Quando pensamos em um grupo que se une a fim de representar algo, devemos considerar que cada ator possui, individualmente, a capacidade de acabar com a representação ou de simplesmente parar de contribuir com ela. Nesse sentido, os atores podem apenas contar com a confiança e o bom comportamento de seus companheiros e vice-versa e a equipe acaba se revelando, na verdade, um grupo de risco.

O segundo fator destacado por Goffman é que se uma equipe é formada por indivíduos que cooperam para transmitir uma ideia, esses mesmos indivíduos não são capazes de transmitir essa ideia de forma individual. Ou seja, a equipe só funciona como equipe, em seu próprio contexto. Para entender melhor esse fator, podemos pensar no

exemplo de uma banda. Uma banda composta por três integrantes só seria considerada como uma banda com a presença do grupo inteiro, não somente o vocalista conseguiria desempenhar esse papel, ou o baterista, ou o guitarrista, mesmo um deles sendo capaz de tocar todos os instrumentos, pois a representação de uma banda já possui em si a necessidade de múltiplos atores.

Nota-se então, que a dependência entre os indivíduos de uma equipe é muito grande. Dessa dependência, podemos tirar outras formas de comportamento e de conduta que os atores devem tomar, diferentemente do que fariam se estivesse representando sozinhos.

Um fator muito importante, tratando-se da equipe, é de que não necessariamente todos os membros da equipe estão conscientemente atuando pela equipe. É o que encontraríamos ao observarmos os operários de uma fábrica uma fábrica. Os operários são um grupo e são identificados como tal, a ideia do que é um operário de fábrica é uma ideia geral do apanhado das funções e capacidades individuais de cada um, como em desempenho, preparação, competência, entre outros. Os operários se organizam a fim de manter uma linearidade do que cada um deve fazer, todavia, não necessariamente todos eles estarão presentes nessa tomada de decisão ou irão discuti-la, mas ela se difundirá naturalmente, o bom senso guiará a conduta entre o grupo, fazendo com que todos estejam ao alcance da ideia da equipe, e mesmo os sujeitos totalmente à parte ou até mesmo isolados do grupo contribuirão de uma forma ou outra para a manutenção dessa linearidade.

Goffman também destaca que a equipe não se sobressai única e exclusivamente pelo número de atores. Quando temos mais de um ator participando da representação, estes mesmos atores passam também a ser espectadores. Como dito antes, tanto os espectadores quanto os atores estão em um determinado nível de crença perante os papéis ali representados. O que ocorre nos contextos de equipe é que os atores, sendo também espectadores, possuem uma inclinação a se deixarem iludir, um processo de auto ilusão. Como Goffman afirma, esse processo já possui vários dados interessantes fornecidos por psicanalistas que estudam essa área, e que intitulam essa ação de repressão ou dissociação.

Essa ideia de repressão e dissociação leva o indivíduo ao processo de “auto-afastamento”, o processo de sentir-se estranho de si mesmo. A representação desempenhada por uma equipe pode se revelar um quadro geral de ações que os indivíduos se sentem na obrigação de seguir, ou que sentem como sendo o correto a se seguir. Em

certos casos, pode-se dizer que pela pressão social da maioria, os indivíduos tendem a aceitar e assimilar a ideia geral que uma equipe desempenha, mas afastado dessa equipe ele mantém outros padrões de pensamento, que não possui coragem de manifestar publicamente, enquanto que, em outros casos, um indivíduo com uma ideia diferente, assimilará a ideia da equipe, que funciona em um contexto de equipe, e a levará para o seu espaço individual, podendo fantasiar uma plateia constante, e se colocando sempre no papel de seguir aquele padrão de grupo.

Dessa forma, uma equipe é, por fim, um grupo de indivíduos com a capacidade de influenciar mais profundamente seu público, devido a cumplicidade entre os membros. Todavia, esse grupo não é um grupo em relação a uma instituição ou organização social, mas um grupo voltado a própria interação entre seus membros, mantido pelas próprias ações tomadas enquanto no momento de equipe. Se tomado como referência do estudo da representação, deve-se ater a adaptação dos termos individuais da representação para os de equipe.

1.4- Espen Aarseth e o estudo do videogame

Neste trabalho, para analisarmos e compreendermos as estruturas do videogame e seu funcionamento, nos basearemos no trabalho de Espen Aarseth. Nascido em 65, norueguês, Aarseth vem desempenhando um grande trabalho de pesquisa sobre novas tecnologias e os meios virtuais, possuindo um trabalho detalhado, em especial, sobre o videogame.

Aarseth se auto-intitula um ludologista, ou seja, um pesquisador que estuda a área dos jogos e dos videogames, defendendo a existência dessa área de pesquisa em particular separado de outras disciplinas. Todavia, bem menos extremista que em seus primeiros textos, Aarseth não só reconhece a aplicabilidade de outras áreas ao estudo do videogame, como passou a sugerir esse tipo de abordagem.

O trabalho de Aarseth não se baseia apenas em uma análise do videogame, mas sua proposta é a de fornecer uma base do que de fato é o videogame, de quais são suas potencialidades e até onde podemos explorá-los. Segundo ele, o campo de estudos do

videogame ainda é terra virgem, que precisa ser preparada e cultivada, antes de podermos colher os seus frutos.

Ele propõe um desmembramento do videogame, tanto físico como teoricamente, como meio inicial para se começar esse tipo de estudo. Devemos compreender as partes que formam o videogame para somente depois podermos tirar a conclusão de um aspecto geral do mesmo.

Em Aarseth, encontramos então a porta de entrada perfeita para nossa análise, pois ele se encontra como uma proposta neutra dentre as várias correntes de estudos que clama a atenção dos videogames e, além disso, fornece uma perspectiva do estudo da mídia em si, e não de certos jogos específicos ou peculiaridades dos jogos.

1.5 – O videogame e as outras mídias

Quando propomos estudar o videogame como uma nova mídia, devemos ser capazes de identificar o que difere o videogame das outras mídias, caso contrário, poderíamos simplesmente englobá-lo nos estudos do cinema, da televisão ou afins, nos poupando tempo e esforço.

Obviamente, essa distinção não se configura como uma separação de fato. Poderemos utilizar os estudos já realizados em outras mídias a fim de melhor compreender a própria mídia do videogame, da mesma forma que podemos utilizar esses conhecimentos para também trabalharmos questões como o da transmídias, assunto extremamente novo e relevante.

Nesse sentido, Aarseth começa debatendo a questão da interatividade do videogame. Muitos autores resumem o potencial do videogame como uma ferramenta de interatividade, funcionando como um filme ou programa de tv onde o jogador pode tomar o controle das decisões que irão ocorrer. Todavia, esse enquadramento do videogame apenas pelo ângulo da interatividade se mostra muito limitado.

Sabemos, por exemplo, que existem certos livros que permitem o leitor escolher qual caminho seguir, fazendo com que ele se desloque de página em página de acordo com suas escolhas. Isso também não é interatividade? Mas poucas pessoas provavelmente confundiriam um livro deste com um videogame. Na realidade, o próprio fato de

manusearmos o livro, passarmos as páginas, sentirmos sua textura, já poderia ser considerado uma certa forma de interação, da mesma forma com o controle da televisão, com controle do DVD, pausar ou avançar um filme, entre outras ferramentas que se configuram como uma forma de interagir com as mídias. Indicar o videogame por apenas esse fator mostra-se muito fraco, não errôneo, mas incompleto.

O que talvez pode ser melhor explorado, com relação a interação no videogame, é a forma como ela ocorre. Um dos grandes diferenciais que o videogame proporciona é a capacidade de simulação. Exploraremos esse conceito mais adiante, o que convém destacar agora é que, diferente das outras mídias, a simulação presente no videogame proporciona ao jogador a capacidade de interagir com o jogo de formas não esperadas ou não estabelecidas, dando ao jogador a capacidade de criar dentro da própria mídia, não sendo apenas um receptor.

Voltando então aos fatores que diferenciam a mídia, podemos ir para a parte tecnológica. Sem entrarmos em termos técnicos, ao analisarmos os videogames, como o próprio nome sugere, possuímos uma mistura dos elementos audiovisuais com os de um jogo, nesse sentido, um videogame necessita de um dispositivo audiovisual para existir, aliado a ele, deve-se haver também um controle ou algum dispositivo familiar que permite a conexão do jogador com os elementos do jogo. Nas outras mídias, percebemos que é necessária a existência apenas do dispositivo onde ela se manifesta, e que assim a mídia é capaz de existir por si só, um filme sempre será um filme, assim como um livro sempre será um livro, independente se possuírem leitores ou espectadores, já o videogame só será de fato um videogame com a interação do jogador, e isso está exposto em sua própria constituição física.

Aproveitando a questão do dispositivo, devemos destacar um fator importante que muitas pessoas tendem a confundir. O videogame não é o dispositivo em que ele se encontra. Principalmente no Brasil, existe o costume de chamarmos o dispositivo onde o videogame se desenvolve do próprio videogame. Esses dispositivos, hoje, podem ser variados devido ao aprimoramento da capacidade computacional, os videogames existem nos computadores, nos celulares, nos tablets e nos consoles, sendo esses últimos os principais dispositivos que provocam essa confusão. O videogame em si é um software, é

um código computacional que, como dito anteriormente, necessita de um desses dispositivos para se manifestar e existir.

Um outro fato de destaque também é que os videogame são contidos neles mesmos, enquanto outras mídias como o livro e o cinema os indivíduos necessitam de uma certa intertextualidade para as utilizarem, ou seja, certos livros só podem ser entendidos com a leitura de outros livros anteriormente, e o mesmo com certos filmes, nos videogames não há essa necessidade, você não precisa jogar Mario para entender Zelda, você não necessita nem mesmo jogar Final Fantasy para jogar Final Fantasy 2, pois o jogo é capaz de se auto explicar para o jogador, enquanto que dificilmente um leitor que pega uma trilogia conseguirá se sair bem lendo o último livro por exemplo.

Por fim, um aspecto do videogame que o difere das outras mídias é a capacidade que os jogadores possuem de explorá-la em conjunto. Ao ver um filme, ou ler um livro, os indivíduos podem fazê-lo em grupo, mas cada um estará individualmente lidando e absorvendo as informações que recebe, para somente após isso partirem para uma discussão ou debate conjunto. No caso do videogame, há a possibilidade de dois ou mais jogadores desenvolverem o jogo ao mesmo tempo, desvendando as informações juntos, tendo a possibilidade de tornar esse processo mais dinâmico do que qualquer clube do livro ou clube de cinema.

1.6 – O estudo dos jogos e o videogame

Tendo em mente então uma definição do que é o videogame, podemos partir para a pergunta: como estudá-lo? Nesse sentido, utilizaremos o foco que Espen Aarseth possui em sua pesquisa, o de construir uma base de entendimento sobre a mídia. Todavia, uma passada sobre o geral dos estudos do videogame pode nos ser muito útil.

Quando pensamos nessa área de estudo, certas ideias acabam nos remetendo ao estudo dos jogos em si. Nesse ambiente, devemos ter o cuidado de não confundirmos os videogames com os jogos. Embora o estudo dos jogos contribua para uma análise do videogame, colocá-los no mesmo patamar, com os mesmos alcances e potencialidades seria limitar a capacidade da mídia do videogame.

Um dos principais nomes dos estudos dos jogos é Johan Huizinga. Em seu livro, *Homo Ludens* (2010), ele faz uma jornada sobre o papel do jogo em diferentes épocas e sociedades, apresentando sua relevância social, cultural e até mesmo política. Neste trabalho, não nos ocuparemos em nos aprofundar em suas teorias, mas destacar a definição de jogo que Huizinga propôs será interessante para nossa análise e para levantarmos alguns pensamentos. Segue:

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da ‘vida quotidiana’. (HUIZINGA, 2010, p. 33)

Dessa definição, podemos perceber três elementos fixos dos jogos, o ambiente do jogo, delimitado em um espaço e tempo próprios, as regras do jogo e a presença voluntária do jogador. Junto a isso, possuímos dois elementos mais subjetivos, que são os sentimentos de tensão e alegria e a consciência de ser diferente da “vida quotidiana”. Os videogames possuem esses mesmos elementos, mas de uma forma adaptada ao seu contexto.

Essa adaptação, segundo Aarseth, se deve ao fato de o videogame ser capaz de criar um conteúdo artístico mais palpável, como imagens, histórias e sons, do que os jogos tradicionais, como os esportes ou as brincadeiras infantis. E por consequência disso, o videogame se coloca mais próximo das áreas de estudo das ciências humanas, se colocando como um assunto mais visível e textual do que os jogos por si só. Segundo ainda Aarseth, essa expansão do potencial do videogame é essencial para o seu estudo, e qualquer proposta ou método de estudo dos videogames que tente cortar a relação entre jogo e videogame é, no mínimo, duvidosa.

1.7- A divisão do videogame

Com a proposta de se criar uma base para o videogame, sem ignorar os estudos dos jogos, Aarseth propõe, primeiramente, que olhemos para a própria grade de disciplinas que as faculdades e cursos de jogos e criação de jogos atuais oferecem, a fim de nos esclarecer

o que os próprios desenvolvedores veem como sendo os conceitos básicos sobre o videogame.

Aarseth traz à tona a estrutura curricular do International Game Developer's Association (IGDA). O IGDA lista nove tópicos essenciais que devem ser ofertados em todas as universidades de games. São eles:

- > Game Criticism, Analysis & History
- > Games & Society
- > Game System & Game Design
- > Technical Skills, Programming and Algorithms
- > Visual Design
- > Audio Design
- > Interactive Storytelling, Writing and Scripting
- > Business of Gaming
- > People & Process Management

Esses nove tópicos se dividem em subtópicos, que também se desdobram e chegam a um total de mais de duzentos campos e disciplinas sobre o estudo dos videogames. A primeira vista, essa grande variedade de disciplinas pode parecer um desafio para qualquer tentativa de teorização sobre o videogame, todavia, muitas disciplinas que são de fato importantes para um desenvolvedor de jogos, como programação, que não serão de muita utilidade para uma abordagem no campo teórico, que é o nosso objetivo.

Para prosseguirmos então em nossa análise, precisamos de um caminho, uma segmentação dentre esse grande número de abordagens possíveis. Destaca-se, nesse sentido, o trabalho do pesquisador Lars Konzack, que de forma pioneira propõe a divisão do videogame em camadas distintas. Das próprias palavras dele:

Seven different layers of the computer game: hardware, program code, functionality, gameplay, meaning, referentiality and socio-culture. Each of these layers may be analysed individually, but an entire analysis of any computer game must be analysed from every angle. Thereby we are analyzing both technical, aesthetic and socio-cultural perspectives. (KONZACK, 2002, apud AARSETH, 2003, p. 2)

Konzack chega a essa divisão fazendo a análise do jogo Soul Calibur de 1999. Segundo Aarseth, a análise de Konzack (2002) é extremamente útil em três aspectos: na análise de um único game específico, onde se deseja estudar todos os seus aspectos; como um modelo geral, dividido e descritivo dos jogos; e como um lembrete da complexidade e das muitas facetas da mídia que é o videogame. Porém, ainda segundo Aarseth, apenas o lembrete sobre a mídia não é o suficiente para desvendá-la. A proposta de Konzack dificilmente seria seguido à risca em qualquer trabalho teórico, o mais provável é que os pesquisadores escolheriam um certo número de camadas onde o objeto que eles estudam se encontram e focariam seus estudos neles.

Dessa maneira, o que Aarseth propõe é uma adaptação da teoria de Konzack, que pode ser aplicada a qualquer videogame. Partindo do princípio então que os videogames apresentam diversas possibilidades de estudos que se encontram dispersos em certos elementos da mídia, Aarseth cria uma divisão de camadas baseados nas suas possíveis áreas de abordagem.

Visando possibilitar a abordagem de jogos simples como Tetris, até jogos bem mais complexos como World of Warcraft, Aarseth apresenta três camadas, ou como ele chama, dimensões, do videogame que devem ser a base para qualquer análise da mídia, sendo elas o “gameplay”, o “game rules” e o “game world”.

Cada uma dessas dimensões focam em elementos específicos do videogame. O “gameplay” integra as áreas relacionadas à interação do jogador, o modo como ele pensa, formula estratégias e suas motivações. O “game rules”, como o nome sugere, trabalha com as regras do jogo, ou seja, com suas estruturas, na forma como ele se mantém coeso e sem seus limites. O “game world” por fim, agrupa os elementos do videogame que trabalham com aspectos visuais e sonoros, com o design, texturas, com a criação de cenários, personagens e com o conteúdo ficcional em geral.

Se pegarmos qualquer videogame, não teremos problemas em apontar qualquer um de seus elementos compatíveis com essas dimensões. Por observação e como o apoio dos estudos de Huizinga, sabemos que o jogo é mais um processo do que um objeto fixo, portanto só existe com a atividade do jogador, o gameplay. Sabemos também que os jogos ocorrem em um espaço e tempo delimitados, o game world. Por fim, também sabemos que

todos os jogos possuem regras, desde elementos complexos até os mais simples, como as regras de perda e vitória. Se essas três dimensões não estiverem perceptíveis, estaremos diante de algo que, embora possa possuir algum elemento similar ao jogo, não pode ser caracterizado como tal.

Cada uma dessas dimensões pode ser estudada sozinha ou em conjunto, assim como pode-se perguntar qual a influência de uma sobre a outra, entre várias possibilidades. Não só essa mistura já permite uma gama grande de abordagens, como a profundidade de cada dimensão, que traz a tona também diferentes campos de estudo aplicáveis, permitem que os pesquisadores possam localizar melhor em qual ponto do videogame eles pretendem desenvolver seus trabalhos.

Cada videogame, devido a seu estilo ou tema, se encontrará mais ligado a uma ou outra dessas dimensões. Nesse ponto, convém desdobrarmos então quais são as áreas afins de cada uma das dimensões do videogame, para que possamos ter uma compreensão do potencial de cada uma.

Começando com o “game rules”. Nesta dimensão, estamos lidando com as regras do jogo. Mas o que de fato seriam essas regras? As regras do jogo são suas mecânicas, seu esqueleto, seus limites, o seu código. Se uma porta se abre ou não, se a gravidade é condizente, se o computador responde corretamente as ações, esses são alguns exemplos do que essa dimensão lida, são elementos frutos da codificação, do software, que estão, normalmente, muito mais próximo dos desenvolvedores do que dos jogadores. Podemos perceber então que uma pesquisa abordando a dimensão das regras estaria mais focada em trabalhar o processo de criação do jogo em si, do seu início, de como ele funciona. Áreas como a ciência da computação, sistemas de informação, desenvolvimento de jogos e afins forma um quadro do que se poderia pesquisar e trabalhar aqui.

A dimensão do chamado “gameplay” tem foco na atividade do jogador. Nesse sentido, essa dimensão pode estudar estímulos que o videogame pode provocar, sensações, moralidade, assim como a questão da narrativa e da simulação, como se dá o envolvimento do jogador, entre vários fenômenos que afetam o jogador durante o momento de jogo e que podem acompanhá-lo até mesmo fora dele. Por esse grande foco em relação ao jogador, áreas de estudo como a psicologia, a sociologia, a ética, entre outras, podem encontrar campo fértil para seu desenvolvimento.

A terceira dimensão, a do “game world”, trabalha com os elementos do videogame que contribuem para a construção do palco de jogo, do ambiente virtual onde as regras e o gameplay se desenrolaram. A construção desse ambiente pode passar por diferentes aspectos, pode se trabalhar a questão do design do ambiente, sua arquitetura, sua estética, pode trabalhar com elementos culturais presentes no ambiente, elementos históricos, e em certos tipos de jogos até mesmo com a construção do sistema de trocas e valor do jogo. Dessa maneira, principalmente as áreas das ciências humanas e sociais possuem um campo interessante para se aprofundarem, tão bem como as áreas ligadas à arte e, como citado, à economia.

Aarseth afirma que os videogames, dentre essas três dimensões, sempre possuem uma que se sobressai sobre as outras, sendo justamente por esse motivo que os videogames são enquadrados em certas categorias, como ação, aventura, puzzle, entre outros. Essa camada dominante também possui uma relação direta com os olhares que os videogames recebem das áreas de estudo. Pode parecer simples, mas não devemos achar que é por acaso que um videogame extremamente focado no desenvolvimento do gameplay possui análises focadas nessa dimensão, e não nas outras. Ter isso em mente nos fornece uma vantagem quando pretendemos discutir de videogames de modo geral ou específico.

1.8 – Método de análise dos videogames

Quando se trata do estudo dos videogames, ainda é necessário que falemos na forma como podemos realizá-lo. Para termos qualquer informação ou conhecimento sobre qualquer videogame, podemos recorrer a três alternativas. A primeira é estudar, se tivermos acesso, as mecânicas do jogo, suas regras, seu desenvolvimento e qualquer outro elemento que um desenvolvedor pudesse nos fornecer de antemão. A segunda forma é observarmos outros jogadores jogando videogame, observarmos como eles jogam, as análises que eles fazem e como eles descrevem o jogo. A terceira, por fim, é a de colocarmos nós mesmos como jogadores, e utilizarmos uma visão crítica enquanto jogamos.

Segundo Aarseth, todos os três métodos de estudos são válidos, sendo o terceiro o que apresenta melhor resultados, principalmente se apoiado pelos outros dois primeiros. Todavia, diferente de uma análise fílmica, por exemplo, onde poderíamos nos colocar a

parte do filme, com um olhar crítico, sem enfrentarmos demais problemas, no videogame esse afastamento não ocorre de maneira tão simples. Como o próprio jogador tem um papel relevante no desenvolvimento de qualquer videogame, a maneira como nos colocamos diante do jogo pode alterar nossa análise.

Podemos perguntar: jogar para se fazer uma análise é diferente do jogar por jogar? O modo como eu jogo, se bem ou se mal, pode afetar minha análise? Essas e outras perguntas são extremamente válidas. O que podemos chegar a conclusão é que uma boa análise sobre o videogame deve vir, mais provavelmente, de um bom jogador, tanto do jogo ao qual se pretende analisar tanto quanto de forma geral.

Um outro fator determinante para a análise do videogame é conteúdo teórico que nos utilizamos. Neste trabalho, utilizamos a pesquisa e a proposta de Espen Aarseth, mas o próprio autor ressalta que, mesmos nos dias atuais, com um aumento da área de estudo e pesquisa dos videogames, pouco pode-se falar de uma grande escola, de uma tradição ou de um método globalmente utilizado e ratificado pela comunidade científica para conduzir uma pesquisa sobre a mídia do videogame.

O que nos deparemos, principalmente, são com trabalhos e pesquisas empíricas, e não por acaso, é esse o mesmo método que se mostra mais perspicaz e no qual podemos conduzir nossas pesquisas de forma que qualquer leitor possa compreender e seguir o raciocínio e a resposta que procuramos responder, sem correr o risco de cair em generalizações.

1.9 – Simulação, narrativa e os videogames de aventura

Como foi exposto em vários momentos, a quantidade de gêneros de videogame e a quantidade de abordagens diferentes possíveis é enorme. Como neste trabalho é feita uma análise do jogo Max Payne 3, convém ressaltar certas características do seu gênero de jogo, o jogo de aventura.

Esse gênero de jogo já é muito conhecido, surgido em 1976 com um jogo intitulado, nada mais anda menos, do que “Adventure”. O jogo consistia em um personagem/herói, se movendo por um cenário em espécie de labirinto, enquanto resolvia quebra-cabeças (como

passar por uma cobra, como abrir uma sala, etc), seguindo uma historia, divididas em episódios, que progredia de forma linear.

A estrutura, desde então, não se alterou muito. Os jogos desse estilo, se analisarmos de forma geral, funcionam da mesma maneira: explore o cenário, resolva quebra-cabeças, combata inimigos, explore, resolva, combata, repita. Um jogador que tenha jogado ao menos um jogo desse gênero reconhecerá facilmente essa estrutura no segundo, no terceiro e em qualquer outro jogo que jogar. O que não leva esse gênero ao tédio extremo e o abandono dos jogadores é o elemento que difere um jogo do outro, a história.

Por esses videogames terem a história como um elemento de destaque, um elemento diferencial, eles tem uma relação mais próxima com aspectos da narrativa, e são guiados mais por esses aspectos do que pelos outros elementos de qualquer uma das dimensões do jogo.

Por essa mesma perspectiva, percebemos então que nesse tipo de jogo existe uma tensão entre a sua jogabilidade, o gameplay, e a sua história. Os jogadores tem que lidar com a situação de estarem na posição de um observador, que em outro contexto onde estivessem diante de uma narrativa, estariam apenas absorvendo-a, mas que na posição de jogadores, tem também o papel de desenvolvê-la.

Nesse ponto, podemos então nos perguntar: Devemos analisar os jogos de aventura pela perspectiva da narrativa? Espen Aarseth indica que sim, porém ele faz a ressalva de que ao utilizarmos esses elementos devemos nos ater ao fato de que os videogames, de forma geral, atuam como uma forma de simulação, e nossas ideias devem ser direcionadas para essa compreensão.

Segundo Aarseth (WARDRIP-FRUIIN & HARRIGAN, 2004, p.52) “simulation is the hermeneutic Other of narratives”. Em uma narrativa comum, por exemplo, um herói enfrentando um dragão sempre cravaria sua espada no mesmo lugar, sempre despertaria a mesma emoção da conquista, todavia, em um videogame, essas informações são apenas pré-programadas, cabe ao jogador arquitetar como essa ação se desenvolverá, tendo cada jogador uma emoção ou sentimento próprio, pois a simulação de cada um confere experiências próprias, singulares, aos quais os desenvolvedores não podem ter total domínio.

Dessa forma, a simulação se coloca como sendo a base que permite o desenvolvimento da história, que permite a narrativa. Por isso convém, se tratando dos videogames, e, principalmente, falando dos jogos de aventura, explorarmos mais o discurso da simulação, que ganha cada vez mais força, do que tentarmos aplicar diretamente o discurso da narrativa.

2– Sobre o jogo

2.1- Max Payne 3

Max Payne 3 é o terceiro jogo da franquia Max Payne, ele é um jogo de tiro e aventura em terceira pessoa, desenvolvido pela produtora Rockstar Games e lançado em maio de 2012. A produtora do jogo é uma empresa Norte Americana, com sede em Nova York e famosa por seus jogos de tiro, como Grand Theft Auto e Red Dead Redemption, assim como os jogos anteriores da própria franquia Max Payne, sempre empenhada na utilização dos melhores gráficos, histórias e que procura trabalhar com universos reais.

O jogo foi produzido para diversas plataformas, sendo elas o console da Sony (Playstation 3), o console da Microsoft (Xbox 360) e para computadores Windows e Apple em 2013. O jogo foi lançado oficialmente no Japão, nos Estados Unidos, na Europa, na Austrália e no Brasil, e em todas as regiões de lançamento oficial o jogo foi classificado como um jogo maduro e não recomendado para menores de 18 anos. No Brasil, o órgão responsável por essa classificação foi o DEJUS (Departamento de Justiça, Classificação, Títulos e Qualificação), que apontou que o jogo pode conter nudez, violência excessiva, uso de drogas e linguagem ofensivo.

O jogo possui dois modos de se jogar, um modo single player off-line e um modo multi-player online. O modo single player, o qual é o foco desse trabalho, consiste em uma grande história onde o jogador assume o papel de Max Payne para enfrentar desafios e obstáculos ambientados na cidade de São Paulo. O modo multi-player, no qual não entraremos em detalhes, consiste no enfrentamento online entre jogadores em campos de batalhas desenhados e inspirados nos cenários do modo single player.

2.2- As mecânicas de Max Payne 3

Quando falamos na mecânica de um videogame, estamos falando basicamente em suas regras, em como o jogo flui e as possibilidades de ação que o jogador possui. Entender essas mecânicas nos ajuda a analisar o videogame sem nos deixarmos levar por ações que de fato não estão presentes no jogo.

O jogo Max Payne 3 utiliza a visão em terceira pessoa, uma visão que coloca o jogador em uma perspectiva vendo as costas da personagem, a uma distância curta, e que possibilita à visão do espaço a frente. Recurso muito comum presentes nos jogos de tiro.

O jogador deve então controlar a personagem, por meio de um controle, e avançar por mapas e cenários limitados, enfrentando obstáculos e inimigos. No caso do Max Payne, podemos citar como exemplo a favela de São Paulo, local onde a personagem Max Payne acaba se infiltrando atrás de uma organização criminosa. A cada cenário dentro da favela, a personagem tem que hora se esconder de inimigos, hora enfrenta-los com troca de tiros.

A mecânica de tiro no jogo é similar a de outros títulos do gênero de aventura. Quando selecionada a opção de tiro pelo controle, há um zoom da câmera do jogador sobre os ombros da personagem e o aparecimento de um ponto na tela que indica a mira ou a direção da bala. Acertando os inimigos o suficiente para mata-los a personagem pode seguir em frente. Porém, diferente de alguns jogos, o jogo Max Payne 3 também apresenta um recurso chamado Bullet Time, que consiste em um comando que ativa um modo de lentidão, de *slow motion* no jogo, permitindo que o jogador seja mais preciso em seus tiros, podendo realizar ações mais complexas, como saltar de um telhado enquanto atira em vários inimigos.

A forma de falhar ou perder no jogo é pela morte da personagem. Diferente dos inimigos em geral, Max Payne é mais resistente a tiros e deve acumular uma grande quantidade de dano até morrer. Esse dano acumulado aparece na forma de uma silhueta branca de um corpo no canto inferior da tela, que a cada tiro tomado se preenche de vermelho. Para se curar do dano, a personagem pode se utilizar de remédios encontrados ao longo dos cenários, que no jogo são os “pain killers” (analgésicos).

O jogo não possui um objetivo típico de outros jogos, como vencer a corrida, fazer mais pontos, derrotar um grande monstro. O jogador é levado a prosseguir na história, superando sempre um número de obstáculos e inimigos. Pode-se dizer que o objetivo do jogo é chegar ao próprio fim da história.

2.3- História do jogo

A história do jogo gira em torno da personagem Max Payne, ex-policial de Nova York, solitário e viciado em analgésicos. Ela se inicia com Max entrando em seu novo apartamento em São Paulo. Ainda carregando o lamento da morte de sua mulher e filha, Max tenta se convencer de que essa é uma nova vida, que ele tem que seguir em frente, mas ele ainda se rende aos vícios do álcool e do cigarro para tentar aliviar sua dor, caindo bêbado em sua nova casa.

Após a introdução da história, o jogo nos mostra Max Payne em uma festa, aonde algumas das personagens principais são apresentadas. A primeira é Raul Passos, amigo de Max, que assim como ele, está trabalhando como segurança particular para uma família rica de São Paulo. A família em questão é a anfitriã da festa, a família Branco. O cabeça da família é Rodrigo Branco, um magnata e empresário influente na cidade. Ele possui dois irmãos, o do meio é Victor Branco, um ambicioso político, e o irmão mais novo, Marcelo Branco, descrito como um playboy mimado que gosta de festas. Rodrigo é casado com Fabiana, que é bem mais nova que ele, ela tenta se mostrar uma socialite, gosta de beber, ir em eventos e festas, principalmente acompanhada de seu cunhado Marcelo.

A festa ocorre na cobertura de um luxuoso prédio, com vista para uma grande favela. Ela segue tranquila, até que um grupo de homens mascarados e armados invade a festa e sequestra Rodrigo e Fabiana. Max se apressa para que ele consiga deter os bandidos antes de deixarem o prédio. Entre trocas de tiros, Max consegue resgatar Fabiana ainda nos primeiros andares com a ajuda dos outros seguranças. Sozinho, ele se apressa para chegar a garagem, onde os sequestradores estavam fugindo. Ele é capaz de estourar os pneus do carro dos sequestradores, os impedindo, e depois de trocas de tiro, é capaz de salvar Rodrigo.

Logo a Unidade de Forças Especiais (UFE) chega ao local, e mata a sangue frio os sequestradores restantes. Há então o conflito entre outros dois personagens principais. O primeiro é Armando Becker, que estava presente na festa conversando junto com Victor, e se mostra ser o chefe da UFE. O segundo é Wilson da Silva, detetive comum da polícia de São Paulo. Eles discutem sobre a ação violenta dos policiais da UFE e Becker fala para Silva não se intrometer mais no assunto. Max Payne observa tudo, sem entender o que eles

dizem, mas compreende que algo de errado estava acontecendo. O que Max descobre, por meio de Raul, é que os sequestradores faziam parte de um grupo chamado “Comando Sombra”, organização criminosa envolvida com tráfico de drogas, mas o motivo do sequestro ainda era desconhecido.

Alguns dias após a confusão, Fabiana e Marcelo querem se divertir para esquecer o trauma. Os dois, juntos com Max e Raul, estão indo de helicóptero para uma boate ostensiva chamada “Moderno”. No helicóptero, outra personagem principal é revelada, Giovanna. Giovanna é a irmã mais nova de Fabiana, ela também faz o papel de socialite, mas diferente da irmã, ela possui uma preocupação social, e realiza trabalhos sociais nas favelas de São Paulo.

Na boate, a mesma cena ocorre. Sequestradores do Comando Sombra invadem o local atrás da família Branco. A confusão é geral, Marcelo consegue fugir rapidamente, mas as duas irmãs são levadas. Após várias trocas de tiro, Max consegue chegar até onde as irmãs estão sendo colocadas dentro de um helicóptero. Outro tiroteio se inicia, e entre os tiros, Giovanna consegue fugir, mas Fabiana não tem a mesma sorte e acaba sendo levada. Após toda a ação, Raul e Giovanna se abraçam aliviados e Max percebe que entre os dois há uma relação maior do que a apenas profissional, mas ele não pode pensar muito no assunto, pois agora a mulher que ele deveria defender estava sequestrada.

No dia seguinte, Rodrigo Branco já está com uma carta dos sequestradores em mãos, exigindo uma gigantesca quantia de dinheiro pelo resgate de Fabiana. Ele, seus irmão, junto a Max e Raul discutem o que pode ser feito. Embora seja arriscado, pagar o resgate é a única opção que eles conseguem ver, fica decidido então que Max e Raul irão levar o dinheiro até os sequestradores e fazer a negociação. Na mesma noite então eles pagariam o resgate. O local marcado era o estádio de futebol do time fictício “Galatians”. Raul e Max pousam no campo a noite, de helicóptero, com a mala com o dinheiro. Os sequestradores logo aparecem, e todos se encontram no meio do campo para trocarem o dinheiro. Durante a troca, porém, um tiro de sniper é disparado, não se sabe por quem, matando um dos sequestradores. Um segundo tiro atinge o braço de Max, e a partir daí todos começam a correr.

Max e Raul correm para o interior do estádio, a procura de um kit de primeiros socorros para Max. Enquanto eles vão andando, eles percebem que há muito sangue pelo

estádio. Ao que parece, alguém havia delatado o acordo secreto deles e estava interessado em pegar o dinheiro do sequestro para si mesmo. Sem pistas de quem poderia estar por trás disso, o que eles podiam fazer era tentar assegurar que o Comando Sombra fosse quem recebesse o dinheiro. Se esgueirando pelo estádio, Max e Raul conseguem encontrar o sequestrador com a mala de dinheiro sendo emboscado por três paramilitares. O sequestrador implora por sua vida, conta o local onde Fabiana está sendo mantida, na esperança de poupá-lo, mas os paramilitares acabam matando-o e indo embora com o dinheiro. Max e Raul se encontram agora sem Fabiana e sem o dinheiro do resgate, mas com a pista de onde procurá-la, nas docas do Rio Tietê.

Antes dá história continuar se desenrolando, há uma espécie de *flashback* que mostra o estado de Max Payne antes de vir para o Brasil. Meses antes, Max estava sentado em um bar em Nova Jersey, se embebedando como, segundo ele, ele estava fazendo dia após dia. Nesse dia, um grupo de adolescente entra no bar e começa a importunar Max, o líder do grupo era Tony DeMarco, o filho de um dos mais conhecidos e temidos traficantes da cidade. Bêbado, Max não dá moral aos adolescentes, e acaba insultando Tony, que saca uma arma e aponta para Max. Durante a confusão, Raul entra pela porta e aponta uma arma para Tony, fazendo com que ele largue sua arma. Os adolescentes vão embora, e Raul começa a conversar com Max. Max não o reconhece, mas Raul garante que eles estudaram juntos, e conta que ele estava ali a procura de homens como Max para trabalhar.

Enquanto eles conversavam e bebiam, Tony volta com seus amigos, agora todos armados, e começa a gritar com Max e Raul. Em meio a gritaria, uma confusão começa, e tiros começam a ser trocados. Max acaba atirando em Tony, e junto com Raul, foge para seu apartamento não muito longe dali. Enquanto conversam na sala de Max, vários carros param do lado de fora. Quem aparece é Anthony DeMarco, o mafioso e pai de Tony, que lamenta a morte de seu filho e jura Max Payne de morte. Sem outra saída, Max acaba fugindo com Raul. Sem ter nenhuma condição de continuar morando em Nova Jersey, jurado de morte, sem amigos e família, Max se vê obrigado a aceitar a proposta de emprego de Raul, o que explica onde Max se encontra agora e o porque de ele não poder largar seu emprego.

A história então retorna para o presente. Raul e Max estão em uma lancha, dois dias após o incidente no estádio, indo para as docas do Rio Tietê aonde é conhecido ser a área

do Comando Sombra. Nas docas, Max e Raul se dividem, Raul fica na lancha enquanto Max vai procurar por Fabiana em terra. De cara, Max consegue reconhecer o helicóptero que foi utilizado no sequestro na boate, o que poderia aumentava as chances de Fabiana estar realmente ali. Se esgueirando silenciosamente, e de noite, Max consegue encontrar uma sala de segurança, onde um televisão mostra os sequestradores com Fabiana, toda machucada e amarrada, mas ainda viva, um sinal para Max se apressar.

Andando infiltrado, Max descobre que as docas são utilizadas para produção de cocaína, e passando em um barco, Max avista Serrano, que segundo as fontes que conseguiu, é o líder do Comando Sombra. Max, porém, acaba sendo descoberto, trocas de tiro começam, e o barulho faz com que os sequestradores tentem levar Fabiana pra longe. Eles a colocam em um barco, e Max chama Raul para perseguirem-nos. Muitas trocas de tiro entre o barco dos sequestradores e a lancha onde e Max e Raul estão, por consequência, a lancha acaba estragando, e Fabiana é levada mais uma vez.

Max fica irritado com a situação, ele discute com Raul, aquele não era o emprego que ele lhe havia prometido. Max não suporta mais ver as pessoas que ele deveria proteger sendo levadas. De volta para seu apartamento, Max resolve esfriar a cabeça do único jeito que conhece, bebendo. Ele bebe até desmaiar, e só acorda dois dias depois, com Raul batendo em sua porta. Max se ajeita, e vai com Raul conversar com Rodrigo e seus irmãos em um dos escritórios da empresa. Lá estão os irmãos Branco e o comandante Becker da UFE. Eles discutem a situação, mas agora não há pistas.

Victor Branco se retira com Marcelo, Becker e Raul, de helicóptero, enquanto Rodrigo pede para conversar com Max. Rodrigo desabafa sobre sua vida, suas preocupações, mas durante sua fala, o alarme da empresa é acionado, e as câmeras de segurança mostram que o prédio está sendo invadido. Os invasores são os mesmos paramilitares que emboscaram Max no estádio, os quais Max descobriu serem de um grupo chamado Crachá Preto, mercenários contratados que obedecem a quem pagar mais.

O sistema de segurança do escritório havia sido desativado, e Max deveria então abrir caminho até a sala de controle para reativa-lo. Ele e um dos técnicos vão juntos até a sala, enfrentando alguns mercenários no caminho. O sistema é reativado, e Max retorna para o escritório para ver como Rodrigo está. Chegando lá, não há resposta nem barulho algum vindo de dentro do escritório, Max digita a senha e entra, e se depara com Rodrigo

morto em sua mesa. Havia apenas um tiro, na cabeça, e o CD da câmera de vigilância havia sido levado, um trabalho de profissional. Max fica perdido, agora seu patrão estava morto também. Ele pega a foto de Fabiana, que estava sobre a mesa, e reflete que ao menos, mesmo com seu chefe morto, ele ainda poderia salvá-la. Por descuido, ele deixa a foto cair, e ao agachar para pegá-la, ele percebe que há explosivos armados sob a mesa. Ele corre para a saída, mas a explosão o atinge, que logo é seguida por várias explosões vindas de todos os lados, alguém estava destruindo a empresa.

Max, em meio a chamas e destroços, tenta sair do prédio. Ele tem que lidar com alguns paramilitares que também ficaram nos escombros, e depois de um troca de tiros e muito fogo, ele consegue ver a saída. Próximo a porta, porém, havia um dos paramilitares engatinhando, sem uma das pernas, e agonizando de dor. Max tenta conversar com ele, tenta descobrir quem fez isso e se ele sabia onde Fabiana estava. O paramilitar responde que Fabiana estava escondida na favela, junto ao Comando Sombra e apaga. Max ainda fica desorientado, sem entender como nem porque de tudo o que está acontecendo, mas tem um lugar para ir, e está decidido disso.

Em seu apartamento, Max fica pensando e repensando nos acontecimentos e no que ele deveria fazer. O primeiro passo era parar de beber, não ajudava nada encarar a vida bêbado, as coisas estavam sérias agora, ele quebra sua garrafa de bebida na parede, e decide ir sozinho atrás de Fabiana na favela. Ele raspa sua cabeça, para não ser reconhecido e se prepara para ir no outro dia bem cedo para a favela.

Já no morro, Max liga para Victor. Ele conta que sobreviveu, e que tomaria conta daquilo que ele havia sido contratado para fazer. Ele conta para Victor que Fabiana está sendo mantida como refém na favela Nova Esperança, pelo grupo do Comando Sombra, mas que ele conseguirá resgatá-la assim mesmo, custe o que custar e desliga.

Ao começar a andar pela favela Max já se encontra perdido. Seu novo corte de cabelo e sua camisa floral não ajudaram muito no disfarce, e ele se parece mais com um gringo do que nunca. Porém, enquanto anda perdido, um menino se aproxima de Max, perguntando se ele é estrangeiro e se precisa de ajuda. Max responde que sim, e que está procurando por Fabiana, lhe mostrando a foto. O menino diz que conhece muitas mulheres sexys iguais a da foto, e pede para Max o seguir. Max, sem entender nenhuma palavra de português, acaba por seguir o menino.

Ele é levado há uma grande quadra, onde está rolando uma grande festa de funk. Ao chegar lá, o garoto some, e Max é abordado por três homens armados. Eles levam Max para o canto, roubam todas as suas coisas e o chutam para o esgoto. Max fica abalado, mas se recompõe, ele sabia que algo desse tipo podia acontecer, ao menos ele estava vivo. Ele então sai do esgoto e tenta conseguir ajuda, alguma informação, ou telefone, mas ninguém parece querer ajudá-lo ou ao menos entendem o que ele diz. A única opção de Max é andar até um bar que ele avista ao longe, na esperança de encontrar um telefone.

No bar, que se mostra ser uma mistura de boteco com casa de prostituição, Max é abordado pelo policial Wilson da Silva, o mesmo que havia aparecido no incidente na festa. Max não o reconhece de início, mas ele é o único que fala inglês naquele lugar. Eles compram umas bebidas e sentam para conversar. Silva começa a perguntar a Max sobre o seu trabalho, sobre os incidentes que aconteceram, e mostra para Max algumas fotos. Silva explica que ele está em uma investigação sobre o Crachá Preto, e pergunta se Max reconhece dois indivíduos, Álvaro Neves e Milo Rego. Os dois são os líderes do grupo de mercenários, e Max alega ter visto eles no acidente dentro do estádio. Silva revela que eles são assassinos profissionais, que trabalham junto com muitos políticos, sendo um deles Victor Branco. Eles também já fizeram serviços para o próprio Rodrigo Branco, “limpando” locais da favela aonde Rodrigo procurava construir prédios. Silva diz que a policia não quer que ele continue na investigação, mas ele sente que há algo estranho em toda essa história, principalmente com relação a UFE. Ele promete ajudar Max se Max resolver ajuda-lo, entrega uma arma a Max e se despede. Max fica intrigado com toda a história, e não sabe o que considerar de tudo aquilo, mas prefere deixar de lado e se concentrar no resgate de Fabiana.

Antes de sair, Silva havia dito que se Fabiana estava na favela, ela deveria estar no topo do morro, onde é mais difícil de chegar, e é para lá que Max decide ir. Max consegue ir se esgueirando pelos corredores confusos do morro, mas acaba sendo visto por um garoto encapuzado, que atira para cima alertando a sua chegada. Cauteloso, Max agora enfrenta algumas trocas de tiro enquanto avança. Max consegue finalmente chegar ao que parece ser o esconderijo de Serrano. Após passar pelos “seguranças”, Max consegue ouvir a voz de Fabiana vindo de um barraco. Ele se esgueira e olha pela janela, Fabiana está lá, junto com Marcelo e Gioavanna. Todos eles estão ajoelhados, rodeados pelos homens de Serrano, e

entre eles há uma mala de dinheiro. Max não entende como, nem porque de estarem ali, mas decide entrar antes que Serrano matasse todos eles. Sua tentativa é em vão, ele logo é detido pelos homens de Serrano. Enquanto imobilizado, Max tenta acalmar a situação, mas sem saber português, apenas irrita Serrano, que atira na cabeça de Fabiana. Antes que pudesse atirar novamente, uma explosão sacode o lugar, e barulhos de helicópteros podem ser ouvidos. Os bandidos gritam que é a UFE invadindo, e começam a correr. Serrano pega a Giovanna, Marcelo e o dinheiro, e pede para um dos homens “cuidar” de Max.

Todos saem do barraco, mas Max consegue tomar a arma do seu inimigo e nocauteá-lo. Ele perde Serrano de vista, mas decide que é melhor sair dali agora, pois tiros começam a surgir de todos os lados. Max percebe que essa era uma das famosas invasões policiais que ocorriam nas favelas, e se o que Silva havia dito sobre a UFE era verdade, ele deveria tomar cuidado. Correndo para sair dali, Max vê que a UFE havia pego Marcelo e Giovanna, provavelmente era o próprio objetivo da invasão, mas eles logo somem de vista. Por outro lado, o que Max observa descendo o morro é o retrato da violência policial, atirando sem perguntas, espancando os moradores e os tirando de casa, nada confiável, segundo Max, que continua se esgueirando para fora dali. Mas se já era confuso quando Max havia entrado na favela, para sair dela, em meio a tiros e confusão, parecia ser impossível. Ele então decide seguir o camburão da UFE, afinal, por mais arriscado que fosse, era uma saída dali.

O plano de Max porém não funcionou bem, em vez de sair da favela, o camburão da UFE se dirigiu para um beco e parou. Lá, os policiais da UFE se encontraram com um grupo, que Max reconheceu como sendo os paramilitares do estádio. Os policiais mostraram que o camburão estava cheio de presos, e o paramilitar Álvaro Neves, do Crachá Preto, do qual Silva havia falado, aparece com a mala de dinheiro de Marcelo, e entrega a eles. Max não entende que tipo de negociação bizarra era aquela, mas sabia que se os policiais que deveriam proteger a paz estavam negociando com assassinos, algo não estava certo. Ele então decide dar a volta no local, e então se depara com outros dois paramilitares, um deles sendo Milo, do qual Silva havia também mostrado a foto. Eles estavam com Marcelo e Giovanna, e Marcelo estava preso entre pneus. Antes que Max pudesse entender o que era aquilo, os dois homens ateam fogo em Marcelo. Em frenesi, Max sai correndo e derruba um dos homens e o nocauteia, depois ele começa a enfrentar Milo, que o ameaça

com um facão, mas Max consegue desarma-lo e mata-lo. Ele pega Giovanna e sai correndo dali, sem entender nada e sem saber o que fazer.

Max e Giovanna levam um tempo para se recompor, e juntos conseguem sair da favela. Eles vão para um terminal de ônibus ali próximo, e Giovanna liga para Raul vir buscá-los. O Crachá Preto está atrás deles, eles estavam cercados, então Max decidiu roubar um dos ônibus parados e abrir seu caminho para fora dali. Ele coloca Giovanna para dirigir, enquanto mantém o perímetro limpo. No meio da confusão, eles acabam batendo o ônibus em um muro, mas o helicóptero de Raul já estava sobrevoando eles. Max pede para Giovanna tentar subir para o telhado do prédio que haviam batido, e pedir para passos esperar por ele. Enquanto Giovanna tenta procurar como subir, Max fica em uma troca de tiros com o Crachá Preto, ganhando tempo. Ele consegue abater os primeiros inimigos, e vê uma pausa para fugir, mas quando começa a correr, vê o helicóptero de Raul voando para longe com Giovanna, eles o haviam deixado.

Sozinho e procurado, Max estava furioso, mas sem tempo. Por sorte, o policial Silva aparece no local e pede para Max entrar no seu carro rápido, o tirando dali. Longe, entrando em um estacionamento, Silva começa a conversar com Max. Silva conta que continuou com sua investigação. Ele havia realizado um levantamento de dados, e descobriu que Victor lavava dinheiro fora do país para financiar suas campanhas políticas, o próprio Max Payne se recorda de uma viagem até o Panamá onde várias coisas suspeitas aconteceram. Silva conta que Victor tinha o esquema todo planejado, mas viver a sombra de seu irmão Rodrigo não era o que ele queria e, “coincidentemente”, seus dois irmãos foram mortos pelo mesmo grupo paramilitar que ele mantinha contato, o Crachá Preto. O próprio Raul já havia feito alguns trabalhos por fora para Victor, um deles era o de procurar um laranja para todo o esquema, um ex-policial com histórico violento e depressivo, o alvo perfeito, o próprio Max Payne. Todavia, ainda faltava alguma coisa na investigação, alguma coisa que juntasse todas as peças.

Silva então dirige com Max até um grande prédio em construção, chamado “Hotel Palácio Imperial”, segundo Silva, os presos da UFE eram sempre trazidos para esse lugar, mas nunca saiam. Se alguém tivesse a coragem de entrar ali, quem sabe a relação do Crachá Preto, com a UFE e Victor pudesse ser explicada. Max entende a situação, o cara corajoso

era ele, mas de qualquer forma, não havia nenhum lugar para Max ir, ele estava afundado até a cabeça nessa confusão, então era hora de ir até o fundo dela.

Max se infiltra no prédio por um buraco na parede. Ele vai andando silenciosamente, e logo avista dois homens do Crachá Preto queimando sacos de lixo, o mais estranho, é que os sacos eram trazidos em macas de ambulância. Max evita ser visto, e vai seguindo os homens andares a cima. Em uma das salas, há vários equipamento e mantimentos, e Max consegue ver várias caixas pertencentes a UFE, e a aliança entre a UFE e o Crachá Preto se mostra cada vez mais evidente.

Em um dos andares, Max entra em um tiroteio com alguns homens do Crachá Preto que estavam protegendo uma sala. Após Max abate-los, ele arromba a porta trancada, e dá de cara com vários prisioneiros, muito machucados e abatidos. Sem entender quem são, Max os liberta e os conduz para a saída. Entre eles, Max identifica Serrano, todo machucado e com um ar de sofrimento que Max nem sua raiva era motivo para querer agredi-lo mais. A cada andar, mais sinistra a situação parecia ficar. Certamente não era atoa que Silva e os outros policiais nunca haviam tentado entrar no local.

Passando pelos corredores e subindo mais alguns andares, Max chega a outra sala sendo protegida, e novamente entra em conflito com o Crachá Preto. Após passar novamente por um confronto, Max sabe que o que está diante da porta deve ser tão horrível quanto a última. Ele tinha razão, ao abrir a porta, uma espécie de hospital e açougue se mostra a sua frente, sangue e bolsas de sangue para todos os lados, corpos em cima de macas, e um homem vestido de médico correndo de um lado para o outro. O médico olha para Max, e de imediato começa a implorar perdão, lhe oferecendo dinheiro e pedindo para que o deixe ir. Max realiza o que estava acontecendo ali, aquele homem estava dissecando os corpos dos prisioneiros e retirando seus órgãos, Max não consegue acreditar, e fica muito irritado. Nesse momento, Serrano aparece no local também, ele estava seguindo Max, e fica chocado da mesma forma com a cena. Serrano e Max se olham firmemente, um olhar de que ambos entenderam o que era aquele lugar. Max sai da sela, e deixa Serrano sozinho com o médico, a última visão de Max é Serrano indo para cima do médico com um estilete.

Enojado com que Max havia visto, ele não podia acreditar. Aquele lugar era um hospício onde retiravam órgãos para vender. Mais adiante, Max encontra o arsenal do local

e tem então uma ideia. Talvez ele não fosse sair dali vivo, ou conseguisse algo com as informações que viu, mas pelo menos ele desmantelaria um lugar como aquele. Ele pegou vários explosivos C4 que estavam no arsenal e decide explodir o prédio com eles. Enquanto pega tudo que pode, ele também encontra uma nota, mostrando que Victor Branco doava grandes quantidades de dinheiro para uma empresa chamada Fada Padrinho, para Álvaro Neves, uma fachada para o negócio de vendas de órgãos e lavagem de dinheiro, e tudo se encaixava agora.

Mas sai implantando os C4 em várias pilastras do prédio, e após terminar, faz seu caminho para o terraço. Chegando lá, ele dá de cara com Neves e um bando de seus homens armados. Max coloca o detonador do C4 na mão, e fala para não fazerem nada de idiota. Ele então começa a discutir com Neves sobre o que está acontecendo ali, sobre o negócio de transplante de órgãos, mas Neves se mostra um verdadeiro hipócrita e até diz que se trata de um negócio legítimo. Movido pela raiva, Max detona os explosivos e o prédio dá uma tremida. Ele aproveita a oportunidade e abate alguns dos membros do Crachá Preto desequilibrados. Uma troca de tiros começa, Max avança pouco a pouco na direção de Neves, ele consegue abater seus capangas um a um, mas quando se aproxima mais, um tremor do prédio faz Max cair, e Neves coloca uma arma em sua cabeça. Quando tudo parecia perdido, um tiro na cabeça mata Neves, surpreendendo Max. Ao olhar, nada menos do que Raul estava de volta. Ele havia voltado por Max, estava em débito com ele. Eles discutem, Max ainda está abalado com tudo o que viu e com a raiva de ter sido largado para trás, mas eles não têm muito tempo, eles entram no helicóptero que Neves possuía ali e vão embora, enquanto todo o lugar desmorona.

No dia seguinte, com a poeira mais baixa e tudo explicado, Max está com o policial Silva, Raul e Giovanna. Raul também não acredita na história, e jura que não sabia sobre o tráfico de órgãos, ele apenas fazia alguns serviços por fora para Victor. Max não se importa, ele gostaria da ajuda de Raul, mas Raul disse que não poderia arriscar sua vida mais, pois Giovanna estava grávida. Nesse momento, os dois se despedem, e sobram apenas Silva e Max. Silva diz que não há nada que eles possam fazer legalmente, Victor Branco e Armando Becker, o comandante da UFE, são muito influentes, e o simples relato de um americano não seria o suficiente para incriminá-los. Silva, porém, tem a ideia de um plano diferente e Max, tendo ido já tão longe, não tem como recusar.

Silva dirige Max até a sede da UFE e o deixa lá para se entregar. Max adentra o local, entrega sua arma, e diz que veio se entregar para Becker. Ele é então conduzido por dois homens até a sala de interrogação. Lá, Max consegue enganar os dois policiais e nocauteá-los, ele pega suas armas e se esgueira pelo departamento. Ele então começa um tumulto, atirando nos policiais e libertando os outros presos. Enquanto o caos se alastra pelo departamento, Max vasculha as salas por pistas que possam incriminar a UFE, o Crachá Preto e Victor. Max consegue encontrar o pagamento do médico que fazia as remoções dos órgãos, com um valor de mais de um milhão de reais, enquanto que na sala de segurança, Max consegue encontrar o CD que continha a gravação do escritório de Rodrigo, mostrando um agente da UFE atirando em sua cabeça enquanto a invasão ocorria.

Ainda se aproveitando da situação, Max se dirige até a sala de Becker, na esperança de encontra-lo. Ele troca vários tiros com os policiais, mas finalmente chega a sala. Quando ele entra, Becker estava preparando suas coisas para fugir. Max, em fúria, agarra Becker pelo pescoço e começa a estrangula-lo, dizendo que ele descobriu tudo e que o que Becker faz o enoja. Porém, ele é surpreendido por Victor, que aponta uma arma por trás de Max. Eles discutem por alguns momentos, quando Victor pede para Becker tirar a arma de Max, Max revida e dá uma cabeçada em Victor, enquanto o desarma. Becker se aproveita da situação e dá um choque com um *taser* em Max. Becker e Victor então fogem do local enquanto Max se recompõe. Max percebe que eles conseguiram escapar, e fica furioso, mas ele sabe que pessoas ricas como Victor fogem de seus crimes voando, e é para o aeroporto que Max decide ir.

Silva dirige Max para o aeroporto “Piratininga” onde Silva sabe que há um jato particular da família Branco. Becker, sabendo a possibilidade de Max aparecer, reforçou todo o perímetro, e oficiais da UFE podem ser vistos por todos os lados. Max tenta entrar disfarçado, mas eles logo o identificam, e a confusão é geral. Os civis ficam assustados com os tiros, e logo começam a serem evacuados. Max aproveita a confusão para despista-los e corre direto para o hangar onde Victor e Becker se encontram.

Victor começa a fugir em seu jato, enquanto Becker e seus homens começam a tira em Max para mata-lo de uma vez pro todas. Balas voam por todos os lados, e Becker então se arma com um lança granadas para acabar com Max. Porém, Max consegue atirar em uma das granadas em pleno ar, que explode na cara de Becker e o arremessa

ensanguentado. Silva logo chega correndo com o carro, e pede para Max entrar para tentarem alcançar o jato. Max pega o lança-granadas de Becker e entra no carro. Eles aceleram o máximo que podem, e antes que o jato começasse a levantar vôo, Max consegue acertá-lo com uma granada e destruí-lo. Victor sai cambaleando do avião e cai no chão tossindo. Max vai em fúria até ele e coloca uma arma em sua cabeça. Silva segura Max e tenta convencer Max a não matar Victor, ele pede para Max confiar nele que ele colocará Victor na prisão. Max, por maior ódio que sinta de Victor, se segura e concorda com Silva. Ao perceber isso, Victor começa a rir e diz a Max se sairá dessa impune. Max, com muita raiva, pisa em sua perna com toda força quebrando-a e responde que Victor pode sair, mais sairá mancando.

A história então corta para Max em uma bar na beira da praia na Bahia. Enquanto ele bebe tranquilamente e fuma um cigarro, com uma boa roupa nova e limpo, ele vê no noticiário que a UFE havia sido incriminada como responsável pelo escândalo de tráfico de órgãos, e que o político Victor Branco, também envolvido no escândalo, havia sido encontrado enforcado em sua cela na prisão. Após ouvir a notícia, Max se levanta do balcão, pega sua mala no chão, a coloca no ombro, coloca seu óculos e boné, e começa a andar tranquilamente pela praia, com um ar sereno e a cabeça erguida, apreciando o por do sol. A tela fica preta, e os créditos começam a aparecer, fim.

3- Análise do jogo

3.1 – Recorte do jogo

Antes de procurarmos responder quais os elementos do videogame que permitem uma representação do Brasil devemos compreender qual Brasil é de fato exposto no jogo Max Payne 3. O Brasil, como qualquer brasileiro pode constatar, possui uma variedade de caras e expressões que se distribuem por todo esse vasto território nacional. O Brasil Amazônico, por exemplo, possui elementos e características próprias que o distinguem do Brasil nordestino, todavia ninguém irá questionar a brasilidade, porá assim dizer, de cada uma das regiões, mas irá reconhecê-las como parte de um todo.

Não só isso, por estarmos trabalhando com uma obra ficcional, podemos também levantar a questão da própria época. O Brasil de 1500 não é o mesmo Brasil de 1800, nem o mesmo dos tempos atuais, mas assim como características de regiões distintas são capazes de nos indicar elementos próprios e culturais, os elementos relacionados ao tempo também possuem a mesma capacidade.

O Brasil que estamos analisando é o Brasil retratado em Max Payne 3. No jogo, estamos lidando com o Brasil da diferença social, da luta entre ricos e pobres e da corrupção. A premissa do jogo trabalha com uma história que se passa na São Paulo de 2012. Como podemos ver pelos acontecimentos que se desenrolam, certos recortes dentro da própria São Paulo também são feitos.

Nós temos o núcleo rico de São Paulo, retratado principalmente pela família Branco, que mostra a vida em prédios gigantescos e luxuosos, das festas ostensivas, dos helicópteros e jatos particulares, onde quase não há pessoas negras, onde todas as personagens são bilíngues e que estão sempre preocupados ou possuem pensamentos pejorativos sobre o núcleo pobre, que é representado pela favela e por seus moradores. Nesse núcleo, a maioria das personagens é negra, usa roupas comuns, as residências todas são barracos, muitos sem acabamentos, entre outros fatores que diariamente vemos nos noticiários e reportagens nas favelas.

Como esse recorte é feito muito próxima a da realização desse trabalho, a identificação desses elementos ocorre de forma muito natural ao se jogar e ao se analisar o

jogo. De certa forma, pode-se dizer que qualquer jogador brasileiro seria capaz de contribuir com suas experiências para a produção deste trabalho. O que devemos fazer é nos aprofundar nesse recorte e mostrar como ele consegue se realizar.

3.2 – O olhar sobre o jogo

Outro detalhe que deve ser discutido antes de qualquer análise mais profunda sobre representação é o olhar como o qual se fará a análise. Obviamente, devemos sempre ter um olhar crítico, sério e comprometido com a pesquisa que estamos desempenhando, todavia, quando falamos anteriormente sobre como a postura do observador pode afetar a compreensão da representação, devemos nos ater melhor a esse detalhe.

A questão da crença, levantada por Goffman, coloca a disposição do observador como um papel decisivo no processo de representação. Na análise deste trabalho, eu me coloco como o próprio observador do game e tomo o cuidado para realizar uma análise o mais parcialmente possível, sem ser um extremo cético e sem idolatrar o jogo.

O Max Payne 3 foi um jogo lançado mundialmente e que se afirmava passar no Brasil. Eu, como observador brasileiro, serei mais cético por natureza do que os jogadores da Europa ou dos Estados Unidos, por exemplo, pois eu já terei intrinsecamente a capacidade de julgar o que de fato corresponde a realidade nacional e o que não.

O que não podemos deixar de lado é a compreensão de que essa percepção do Brasil será variada de indivíduo para indivíduo. Como minha análise não parte apenas da minha própria experiência ao jogar o game, mas também da leitura e na visualização de outros jogadores, ficarei em um misto de papéis, trazendo à tona prioritariamente a análise como de um jogador brasileiro, mais cético, mas tentando compreender como a representação do Brasil no jogo se desenvolve de forma global.

3.3 – Os momentos do jogo

Por fim, o último detalhe que precisamos destacar antes de prosseguirmos em nossa análise é o da divisão dos momentos do jogo. Sem adentrarmos ainda nas propostas de Aarseth, ao se jogar o Max Payne 3 qualquer pessoa irá notar que existem dois momentos

muitos distintos presentes, o momento de jogo onde o jogador controla a ação e os momentos das chamadas *cutscenes*.

O momento de jogo é o tradicional, é o momento aonde o jogador controla a personagem, pode explorar o cenário, as ações, as habilidades, entre outros dispositivos possíveis. Nesse momento do jogo, o jogador atua como observador e desenvolvedor de ações. Se ele escolhe abrir uma porta, ele fará essa ação e verá a personagem realizando a ação dada. Nesse momento, o jogador divide sua atenção em assimilar os elementos do local e das outras personagens ao mesmo tempo que deve raciocinar e progredir com o jogo.

Os momentos de cutscene são justamente o contrário. Neles, o jogador não possui liberdade de ação alguma, ele é colocado inteiramente como observador. As cutscenes são basicamente animações computacionais que são inseridas em certos momentos do jogo, elas tem a função, normalmente, de desenrolar a história, se aprimorando dos elementos do cinema, possibilitando falas e gestos que a programação básica do momento de jogo não permitiria.

As cutscenes são um recurso extremamente usado principalmente por possuírem mais relações com o cinema e com a narrativa. Elas poupam um grande tempo, no quesito do contar da história, que até poderia se desenvolver no momento de jogo, mas que acabaria tomando um tempo grande demais e desgastando o jogador. Não só isso, esse recurso é muito utilizado nos jogos de aventura e que possuem grandes histórias, pois ele permite, ao tirar o controle do jogador, que ações imprescindíveis para o desenrolar da trama aconteçam, e que o jogador por si só talvez não fosse desempenhar.

Neste trabalho não estamos buscando uma definição e uma diferenciação muito aprofundadas desses dois momentos, mas ter em mente a sua divisão e os potenciais de cada um nos ajudar a compreender como o videogame consegue se arquitetar como uma mídia lúdica, interativa e com uma grande capacidade expressiva.

3.4- O Brasil representado em Max Payne 3

3.4.1- O visual

Um dos fatores principais que nos permite reconhecer a representação de uma cultura ou nacionalidade é a aparência, a estética, o visual. Segundo Goffman, esse elemento está vinculado com a fachada, mas especificamente, são os elementos cênicos da fachada, elementos fixos, materiais, que compõem o cenário e carregam com si um potencial expressivo capaz de situar o observador.

Como sabemos, os videogames não são objetos em si, são frutos de códigos de programação. Aonde então podemos encontrar os elementos cênicos da fachada em Max Payne 3? Na divisão de Aarseth, uma das dimensões responsáveis por esses elementos é a dimensão do “Game world”. Na dimensão do “game world” de Max Payne 3, podemos destacar ambientação, os figurinos, as personagens, a arquitetura dos lugares, entre outros.

O reconhecimento desses elementos se dá, principalmente, pois o Max Payne 3 se encontra na categoria dos jogos de alto custo, ou seja, os jogos que foram feitos usando as técnicas mais caras e avançadas disponíveis aos desenvolvedores de jogos. Com uma capacidade computacional gráfica de alto nível, os elementos visuais presentes em Max Payne 3 deixam de serem meros símbolos ou indicadores de objetos, como acontece nos jogos mais simples deixando a cargo da imaginação do jogador compreender cada símbolo na tela, e passam a se comportarem como os objetos em si. Em jogos mais simples, onde há pouco investimento, o que é mostrado na tela se resume a poucos fixos está muito longe do visual que uma arma, por exemplo, possui em Max Payne 3, a qual será sempre irreversivelmente reconhecida como tal.

Com essa alta capacidade gráfica, podemos então nos ater aos detalhes do jogo. Começando pelas personagens. O jogo não apresenta um nível de realismo de uma filmagem ou de fotografia, mas a riqueza de detalhes torna possível a qualquer jogador ou observador reconhecer a representação humana contida nele, da mesma forma que acontece com ilustrações, pinturas e afins. Para conseguir uma fiel representação do Brasil, o jogo se concentrou em dois aspectos importantes das personagens, suas roupas e suas características raciais.

Como há o destaque da diferença social, espera-se que cada personagem esteja de acordo com sua classe. Os personagens de alto poder aquisitivo, como Marcelo, Fabiana, Rodrigo, entre figurantes e afins, estão sempre trajados com roupas de marcas, roupas finas, vestidos glamorosos, muitas joias, relógios, óculos escuros de marca, entre outros vestuários que no Brasil são atribuídos a esse tipo de pessoas, os ditos de classe A, milionários, ou segundo o linguajar do próprio Max Payne linguajar, os playboys e as madames. Pegando algumas personagens para analisarmos mais profundamente, podemos perceber melhor esses aspectos.

Fabiana, por exemplo, é a esposa de Rodrigo Branco e socialite. Ela é branca, magra, loira com cabelo liso, anda somente de salto alto e com várias jóias e que adora beber champanhe. Nada muito diferente do que fossemos imaginar uma personagem para esse papel. Seu cunhado, Marcelo Branco, é moreno, nariz largo, malhado, anda somente com roupas de marca e possui um cabelo que se assemelha muito a um cabelo negro, mas que passou por um tratamento e umas luzes. Assim como Fabiana ele representa bem essa elite econômica, semelhante no ocidente, mas com características mais nacionais, principalmente as físicas. Um dos personagens, porém, que mais se destaca é Victor Branco. O irmão mais velho de Marcelo, político brasileiro de 40 anos aproximadamente, possui séries de aspectos que lembram os políticos brasileiro como José Serra, FHC, entre outros. Um detalhe imprescindível dessa representação é um pequeno broche da bandeira do Brasil presa ao terno de Victor, um elemento extremamente comum do âmbito político que consegue caracteriza-lo como político e brasileiro por si só.

Há também obviamente, o ambiente no qual eles estão envolvidos. Nesse sentido, não há muitos elementos que invoquem a representação do Brasil em si, apenas representam o padrão de riqueza. São moveis finos, de madeira, carpetes, obras de arte, esculturas abstratas, que assim como as roupas da alta classe, já são padrões mais globais do que regionais. Procurar um padrão nacional em apartamentos, boates e restaurantes, que são alguns dos cenários por onde o jogo passa, é uma tarefa difícil. De fato, pela curta passagem desses lugares na historia, um trabalho muito grande em querer atribuir elementos nacionais a eles seria até desnecessário.

Quando saímos desse núcleo da alta classe e de riqueza e passamos para o momento do jogo na favela, começamos a perceber melhor no jogo os elementos que de fato tentam

passar uma ideia de Brasil, principalmente, pois o tempo gasto neste cenário é bem maior. Começamos da mesma forma, observando as personagens.

As personagens mais pobres, sendo elas moradores da favela ou criminosos, são todos negros ou morenos, não só tem a pele negra, mas características faciais de negro, como nariz maior e cabelos raspados, crespos ou com penteados derivados como dreads. As roupas também se mostram roupas simples, camisas, regatas, bermudas, sandalhas, nada com muitos detalhes. O que é um fator crucial e que qualquer brasileiro é capaz de reconhecer é a constante presença de personagens com camisas de time de futebol, destacando-se uma camisa muito similar ao do time do Fluminense que é frequentemente mostrada. Nesse sentido, Max Payne 3 realizou um excelente trabalho estipulando o visual das personagens, se utilizando da fachada, principalmente, que é exibida em jornais e noticiários sobre a favela no qual estamos acostumados.

Em relação à ambientação dessa parte do jogo, outro trabalho muito bem feito é apresentado. A favela é muito bem replicada, casas umas ao lado das outras, umas em cima das outras. Não só a arquitetura das casas, ou “barracos”, se mostra fidedigna, mas detalhes como as portas e janelas, a pintura, a não pintura, as caixas d’água, são todos elementos brasileiros que me saltam aos olhos logo de cara. Ao menos para um observador como eu, atento aos elementos nacionais, mas que não possui uma estreita relação com a favela, consegue identificar no jogo a imagem que parece ser o geral de uma favela, de como uma favela deve ser, aquela imagem que é retratada nos grande meios e que se torna comum.

Alguns elementos como os grafites nas paredes e os gatos nos postes de energia representam bem a condição social tão conhecida nesses lugares, onde para ter acesso a informação e se expressar as pessoas buscam meios alternativos. Quando Max anda pelas ruas, no começo do morro, pode-se perceber muitas barracas, ao que se apreça ser uma feira a céu aberto, com vários CDs e DVDs expostos, remontando a pirataria muito comum nesses lugares. Há também o momento quando Max adentra uma espécie de bar e bordel na favela. A bandeira do Brasil pendurada, o dono do bar mais gordo, as cadeiras e mesas de plásticos típicas de botecos, os pôsteres de mulheres são todos elementos que você espera encontrar e que saltam aos olhos com um sentido nacional. Obviamente, todos esses elementos são apenas o pano de fundo, se comportam realmente como o cenário, não são

interativos, mas estão sempre a visão reforçando realmente o conceito de fachada de Goffman e suas hipóteses.

Um outro grupo também de análise interessante é a policia de São Paulo. Esteticamente, houve uma cópia dos uniformes originais da policia, mas não de forma idêntica, muito provavelmente por motivos burocráticos ou algo assim, da mesma forma que existem alguns traços dos uniformes do BOPE do filme “Tropa de Elite” como inspiração. Os policiais, individualmente, são de cores e possuem características diferentes, uma vez que não existe um padrão na profissão. Todavia, o que chama a atenção em relação a polícia, ao menos no aspecto visual, é o ambiente da sede policial. Quando Max se infiltra no local para conseguir as informações para incriminar a unidade, podemos gastar um certo tempo explorando o local. As salas, as celas e os locais de treinamento seguem o mesmo padrão das fachadas anteriores da favela e dos ricos, utilizando elementos comuns e idealizados que os indivíduos possuem, como a sala de treinamento de tiro, computadores com fichas criminais, mobília de escritório, etc. Dentre tudo isso, também, houve um elemento que para mim se destacou muito. Em várias mesas há sempre uma grande quantidade de coxinhas. Talvez seja uma forma de buscar identidade mais nacional, ou uma forma de substituir os famosos donuts dos policiais norte americanos, ou até mesmo uma piada do jogo com os policiais, por “coxinha” ser um apelido dos mesmos, mas que, dentre todas as opções, com certeza chama atenção.

Por fim, de forma geral, ao jogar e analisar o Max Payne 3 eu pude perceber não só alguns elementos estéticos que remontam a nacionalidade brasileira, mas também perceber como certos detalhes, como cor de pele e cabelo já podem criar uma mudança muito grande. Talvez não seja de forma explicita, mas ao se jogar Max Payne 3 e depois jogar um jogo de gênero semelhante, a não americanização das personagens se mostra muito mais evidente.

3.4.2 – Dessincronias Visuais

Como Goffman afirma, a representação é um processo e não um objeto, dessa forma, é necessário uma manutenção da mensagem que é transmitida para que ela se concretize como uma representação de fato. Em Max Payne 3, embora haja realmente um

ótimo trabalho no desenvolvimento do “game world”, há também vários erros entre a fachada proposta pelo jogo e a que de fato está sendo mostrada.

A proposta do jogo é uma história que se passa em São Paulo, porém os elementos do “game world” propiciam uma compreensão de um Brasil mais generalizado do que um Brasil de São Paulo. Não só isso, o jogo recebeu muitas críticas dos jogadores brasileiros, principalmente dos jogadores paulistanos, pois a favela do jogo, a parte mais bem detalhada e desenvolvida, é uma favela que se assemelha muito mais a uma favela do Rio de Janeiro do que de São Paulo.

A própria Rockstar Games, produtora do jogo, havia lançado um trailer de divulgação do jogo que teve que ser retirado do ar, pois ele trazia a informação de que o jogo se passaria em São Paulo, uma cidade famosa por “seu clima excelente e pelos biles funk”, o que não condiz com a realidade, que após reclamações, foi trocado por “seu clima úmido e cena social glamorosa”.

A confusão, porém não continuou apenas na frase. Ao se explorar o cenário muitos poucos aspectos de São Paulo são expostos. Há, por exemplo, a presença de coqueiros, que são elementos mais praianos da favela carioca. Até mesmo o Rio Tietê, onde uma grande série de acontecimento se desenrola, não é fidedigno, de fato, ele é apenas um rio qualquer, até mesmo como na favela há alguns coqueiros ao fundo, que com qualquer pesquisa rápida por fotos do rio se mostra inadequado.

Como dito, a preocupação do jogo em proporcionar uma representação mais brasileira estereotipada do que uma representação de São Paulo em si é bem maior. Onde há uma evidência maior de que o jogo se passa em São Paulo é na rápida passagem pelo estádio, onde é feita a primeira negociação dos reféns. O estádio do time fictício Galatians se assemelha muito ao estádio do Morumbi, do Corinthians. Não só isso, em um momento onde Max sobe ao topo dos holofotes do estádio, é possível ver ao fundo lugares memoráveis de São Paulo, como a Ponte Estaiada e o Play Center.

Analisando o jogo de forma geral, percebe-se que esses lugares foram colocados a vista apenas para confirmar a proposta da história se passar em São Paulo. O único aspecto muito relevante e relacionado a cidade de São Paulo é a lei antifumo, que proíbe qualquer pessoa se fumar em ambientes cobertos, e que no jogo é confirmada por avisos de proibido fumar em todos os lugares. Nem mesmo a camisa de time mais predominante, que é a do

Fluminense, corresponde a um time paulista. Junto a isso, e algumas gafes presentes no jogo, como telefones de números americanos em cartazes e placas de carro com apenas três letras e três números, visualmente o jogo consegue se utilizar da fachada do Brasil, mas não da de São Paulo.

3.4.3 – Os sons do Brasil

Ainda trabalhando com a ideia de fachada de Goffman, sendo ela o meio pelo qual o videogame possui a maior facilidade de representar culturas e a ideia de nacionalidade, um segundo fator imprescindível, além do visual, é o áudio, ou seja as músicas, a linguagem, os sons dos lugares que assim como os elementos cênicos são fixos, imutáveis e possuem um significado pronto.

Da mesma forma que os videogames evoluíram e possuem uma capacidade gráfica a ponto de poder reconhecer de imediato o que está na tela, a capacidade de reproduzir sons também se tornou extremamente apurada. A qualidade do som nos videogames, hoje, é tão boa quanto a de qualquer outra mídia e é capaz de produzir os mais variados efeitos.

No caso de Max Payne 3 nós temos três pontos de destaque em relação ao áudio do jogo: as vozes das personagens, a trilha sonora do jogo, e os sons ambientes. Sobre os sons ambientes não há muito que se discutir, o jogo apresenta um excelente trabalho, não deixando dúvida nos sons de tiro, de passos, de objetos, entre outros. A contribuição do som ambiente impecável é a mesma da qualidade gráfica avançada, ela confere a credibilidade ao ambiente do jogo, fornecendo uma noção de verossimilhança maior.

Quando partirmos para as vozes das personagens temos um contexto mais interessante. A linguagem já possui um caráter identitário próprio, associamos a língua falada ao seu lugar de origem, o japonês ao Japão, o chinês a China, o inglês a Inglaterra e Estados Unidos, entre vários outros exemplos. Como o Max Payne 3 propõe uma representação do Brasil, supõe-se que as personagens devam falar português.

No jogo, ele se utiliza do aparato da dublagem, da mesma forma que acontece com certos filmes e animações, para conferir as vozes aos personagens. Para o jogo, foram utilizados vários atores que falavam português, de fato, Max Payne é a única personagem que fala apenas inglês. Quanto a dublagem ainda, o grande destaque se dá para a dublagem

dos criminosos e dos pode-se dizer figurantes da favela. Eles não só são dublados em português como utilizam várias gírias e expressões, principalmente de xingamentos, que conferem realismo e são rapidamente percebidos por qualquer jogador brasileiro.

Outro aspecto muito bem trabalhado, ainda falando da dublagem, também tem relação aos detalhes de expressões e jeitos de falar nacionais. Em certos momentos, algumas personagens estão conversando em inglês com Max, mas certas expressões brasileiras não são traduzidas. Dois exemplos ilustram bem essa atenção, o primeiro é quando Fabiana, Marcelo e Giovanna estão conversando com Max no helicóptero e tomando champanhe, embora toda a conversa se passe em inglês com Max, ao oferecerem um brinde as personagens gritam “saúde”, como normalmente é feito aqui. Em outro momento, quando Raul está conversando com Max, também em inglês, um tiro assusta Raul e ele grita “droga”, tendo uma reação em sua língua primária, o que reforça a credibilidade.

Por fim, há também a trilha sonora. A trilha sonora é um recurso extremamente utilizado nos jogos de videogame, normalmente servindo como indicador de ritmo do jogo. Em Max Payne 3 e em jogos de aventura, a trilha sonora atua semelhante a forma como ela atua em filmes, séries e programas de TV, que se utilizam de músicas e melodias para marcarem momentos, situações e até a obra em si.

A produtora Rockstar Games, por possuir sua sede na América do Norte e realizar a produção justamente lá, optou por trabalhar com artistas locais que criaram a trilha do jogo, porém, eles não se limitaram a isso. Novamente, na parte onde Max se adentra na favela, o momento do jogo mais relacionado ao recorte brasileiro que se pretende mostrar, houve a integração de músicas nacionais, sendo representada por funks e pela música do artista Emicida, rapper saído justamente das favelas de São Paulo, como “Sorriso Favela” e “9 Círculos”.

3.4.4 – Sons não tão brasileiros

Da mesma forma como os aspectos visuais do jogo apresentaram problemas, gafes e erros, acontece também com a parte sonora. Acredito, compreendendo a forma de produção de jogo, que a maioria dos problemas se deram por motivos profissionais e burocráticos na forma de produzir o áudio.

As vozes da dublagem do jogo estão de fato em português, mas não é difícil notar que certos sotaques e certas maneiras de se expressar não são necessariamente brasileiras, em certas personagens, podemos perceber sotaques americanos, espanhóis e até mesmo portugueses. Esses erros, porém, estão mais predominantemente concentrados nas personagens centrais, que possuem um número maior de falas e falas mais elaboradas, enquanto que as vozes dos moradores das favelas e dos criminosos, que consistem em frases curtas, e muitas delas xingamentos, aparentam ser naturalmente brasileiras.

Outro ponto que se deixa a desejar vai em contra partida aos detalhes que a produtora teve com a espontaneidade das expressões. Como dito, em certos momentos em que personagens brasileiras estavam falando em inglês, elas espontaneamente soltavam expressões em português. Em outros momentos, contudo, era comum encontrar personagens brasileiras conversando entre si em inglês, por exemplo, quando a família Branco está desesperada e discutindo o resgate de Fabiana. Em uma situação normal, onde uma família se encontra abalada, com raiva, e os sentimentos a flor da pele, ela não estaria discutindo em outro idioma, o que causa estranheza aos jogadores nacionais.

Os motivos dessa gafe estão relacionados ao fato de o jogo ser vendido mundialmente, então a produtora convém permitir o erro para facilitar a compreensão de todos os jogadores, da mesma forma que permite a personagem protagonista, Max Payne, também interagir e continuar situado de forma coerente na história, sem ter que ficar recorrendo sempre a alguma forma de tradução que tornaria o jogo mais lento.

E ainda quanto ao inglês, um erro menos perceptível também pode ser destacado. Quando as personagens brasileiras falam inglês, elas o falam de maneira exemplar e com sotaque quase nulo, reforçando o fato de serem atores contratados fora do Brasil, ou ao menos que são brasileiros que já vivem a muito tempo fora.

3.5- O Brasil escondido no jogo

Um fenômeno comum também nos videogames são os chamados “easter eggs”, termo que faz referência a objetos e informações que os desenvolvedores inserem no jogo para que aqueles jogadores mais aficionados possam aproveitar mais o game a procura de mais conteúdo, podendo ser desde uma simples piada ou referência chegando até a premiações dentro do jogo. Em Max Payne 3, os desenvolvedores do jogo optaram por preencher vários desses “Easter Eggs” com referências diretas a elementos do folclore brasileiro e com algumas piadas sobre características nacionais.

No jogo, em certos locais, é possível interagir com aparelhos de televisão e assistir o que está passando neles, desde programas até comerciais. Como a programação criada deveria ser uma programação local, não poderia de mencionar a novela. Na televisão encontrada em uma sala do estádio do Galatians, ao liga-la, o jogador começará a assistir uma novela chamada “Amor e Damas”, que de maneira bem curta, mostra um casal que está esperando um filho, quando de repente a amante do marido aparece e começa a discutir com a esposa. Tudo ocorre de forma bem caricata, e as duas mulheres começam a brigarem e se xingarem, até que no meio da briga a mulher grávida alerta que irá dar a luz. Todos param e começam a ajuda-la, quando o bebe nasce, é revelado que na verdade a mulher deu a luz a um curupira, e um bebe de cabelos vermelhos e pernas ao contrário é levantado, e a novela acaba no momento de clímax, até o próximo capítulo, como ocorrem com as novelas brasileiras, sendo uma dupla brincadeira e referência ao Brasil.

Em outras televisões ocorre o mesmo. Em duas delas, o jogador irá assistir a um desenho animado do “Captain Baseball Bat Boy”, uma personagem presente nos antigos jogos da franquia Max Payne que está em uma nova aventura. Nessa aventura, a amiga do captain baseball bat boy é sequestrada pelo terrível saci. Da mesma forma com o curupira, tudo é retratado de forma muito rápida e caricata, e no segundo episodio o malvado saci é derrotado com uma poderosa tacada do capitão.

Em outra televisão, agora na delegacia, ao se ligar a tv, o jogador irá assistir ao comercial do banco BB, uma alusão ao Banco do Brasil, que no game possui o nome de Banco Boitata, termo tupi que dá nome a uma cobra mística de fogo, que significava o efeito do fogo-fátuo para os indígenas, sendo a própria logo do banco uma cobra pegando

fogo. Até mesmo a trilha sonora, as cores e o discurso da propaganda remetem muito as propagandas do Banco do Brasil aqui.

Outra referência folclórica também é percebida ao se explorar o mapa, pode-se encontrar um jornal que faria o papel do jornal oficial de São Paulo, no jogo o jornal possui o nome de “Sentinela de São Paulo” e usa como logo o símbolo da mula sem cabeça.

O próprio Comando Sombra, a organização criminal fictícia de Max Payne 3 é uma parodia ao antigo grupo criminoso do Rio de Janeiro, Comando Vermelho, e ao Primeiro Comando da Capital, o PCC de São Paulo, também outra organização criminosa, oriunda do próprio Comando Vermelho.

Por fim, quem não ficou de fora também foram os Gaúchos. Conhecidos pelos churrascos aqui e no exterior, ao se explorar o estágio do Galatians, pode-se perceber um estabelecimento de lanches chamado Gaúchos. A referência porém fica apenas no nome, já que o estabelecimento vende comida mexicana.

3.6- O futebol e o Brasil

Talvez um dos elementos pelo qual o Brasil é mais conhecido e um dos que ele mais se vende é o seu futebol. O futebol brasileiro é famoso, não apenas pela fama de ser a seleção com mais títulos ou pelos excelentes jogadores que produz, mas também pela paixão do povo brasileiro com o esporte. Por esses mesmos motivos, essa referência ao esporte não poderia estar de fora de Max Payne 3.

No jogo, em vários momentos, podemos encontrar referências explícitas ao tema. Como já mencionado, muitos personagens aparecem vestindo camisas de time de futebol, realçando esse hábito entre as pessoas daqui. Quando Max Payne resolve adentrar a favela, a cena que o mostra caminhando é dividida com a de crianças jogando bola na rua. Se a favela é onde as principais referências nacionais se encontram, sua entrada não poderia começar diferente.

Ao adentrar mais ainda na favela, Max passa por uma quadra de terra onde também há crianças jogando bola, nesse momento, a personagem solta um pensamento ao perceber a cena que retrata exatamente uma realidade social brasileira, segue: “Se eu tinha aprendido alguma coisa desde que cheguei na cidade, era que os brasileiros saíam do útero

chutando uma bola. E para esses garotos, essa era a única chance de sair daqui sem fazer algo ilegal.”.

Uma própria personagem é criada para personificar esse fato. Subindo o morro, é possível encontrar um altar em homenagem ao jogador Claudio, famoso jogador do time do Galatians que havia nascido na Favela Nova Esperança. Esse mesmo altar também é encontrado no estádio do futebol ao explorá-lo.

É justamente no estádio também que há um destaque significativo para essa ideia. Ao andar com Raul na área interior do estádio, há uma pequena quadra com algumas bolas espalhadas pelo qual eles passam. Eles estão procurando pela enfermaria, pois Max havia recebido um tiro de sniper no braço. Mesmo sangrando e sofrendo, ao passar pelo campo, Raul corre até uma das bolas e a chuta para o gol, até de forma instintiva. Max reclama dizendo “esporte imbecil” e Raul logo o alerta “Cuidado, meu amigo. Isso é blasfêmia por aqui.”, ou seja, mostrando que mesmo em uma situação de baleado e de emergência, lidando com o resgate e criminosos, um brasileiro está chutando bola e defendendo o futebol.

3.7 – O conteúdo da história

Como Goffman expõe, o processo de representação consiste em dois modos expressivos diferentes, um modo subliminar, que envolve a estética, o cenários e a fachada, como analisamos, e um modo explícito, ou seja, onde a ideia é declarada ou dita diretamente.

Esse modo mais explícito é contido no jogo dentro de sua história, em seu conteúdo, sua narração e nas falas das personagens. No exemplo dado em relação ao futebol, fica claro essa relação com a fala da personagem Max Payne, que não apenas propõe a ideia do futebol, mas a mostra ao jogador diretamente e sem interferências.

Nos videogames, a capacidade de contar ou narrar histórias era muito limitada, em muitos jogos as histórias eram simplesmente páginas de texto incluídas dentro do jogo ou que vinham até mesmo fora dele, em pequenos manuais, para tentar situar o jogador. A introdução das *cutscenes* foi um grande avanço nesse quesito, assim como o incremento da

dublagem e da narração, o que permitia o fluxo da história, de forma visual, junto ao jogo e de forma mais natural.

Em *Max Payne 3* não é diferente, se utilizando de várias *cutscenes*, o jogador consegue se manter de forma coerente no nível de jogabilidade do jogo, explorando o cenário e combatendo inimigos, ao mesmo tempo que compreende e acompanha a história. Ao analisarmos então a história em que o jogador é colocado, podemos ver as citações e as referências diretas a elementos brasileiros.

No começo do jogo, já é informado diretamente ao jogador, pela personagem de Max Payne, que ele se encontra em São Paulo. Já no começo do jogo, onde Max se encontra na festa fazendo a segurança da família Branco, ele está olhando a vista da cobertura luxuosa que dá de frente para uma grande favela, e comenta com Raul sobre a diferença estrondosa que é a festa ali com a vizinhança. Essa diferença social, um problema grave no Brasil, também é explorada quando Max adentra a favela. Ao ser assaltado logo de cara por um grupo de rapazes, Max afirma que ele não esperava menos, afinal ele era o típico guarda-costas bem pago para proteger os ricos dos pobres e, se preciso até, atirar neles por um mero preconceito.

Como já foi melhor desenvolvido, há também o tema do futebol, que é exposto na fala de Raul ao defender o futebol no Brasil, da mesma forma que nos memoriais do jogador Claudio que Max observa, ele afirma que, ao ver o memorial a favela após ver o do estádio, que os garotos que conseguem sair da favela se tornam ídolos e referências para os demais.

Durante toda a trama, quando há a intervenção da polícia, Max sempre fica chocado e relata sempre a brutalidade da polícia, que atira sem perguntar e não demonstra civilidade com os moradores da favela. Na invasão da favela, Max observa escondido enquanto alguns moradores são levados presos, alguns deles tentam fugir e são assassinados com vários tiros e seus corpos são simplesmente largados. Max compara a polícia local com a de Nova Iorque, dizendo que a polícia do Brasil fazia a de lá parecer o Hare Krishna, grupo religioso e filosófico derivado do Hinduísmo, que prega a paz e o amor.

Quando na história desmascara Victor Branco como o político por trás da UFE e responsável pelos crimes de sequestro, Max Payne e o policial Wilson da Silva conversam

sobre a corrupção dos políticos daqui, sobre a lavagem de dinheiro e sobre a impotência da população e até mesmo de policiais honestos como Wilson frente a grande máfia nacional.

Andando pela favela, ao adentrar uma das casas comanda pelo Comando Sombra, Max observa uma produção de drogas e, como policial, reconhece que ali acontecia a produção de Oxi, uma derivação do Crack que em 2012, época de lançamento do jogo, ganhava as notícias nacionais e mundiais e era relacionada principalmente com o Brasil.

Temos um recorte então de problema de drogas na favela, corrupção política e policial, brutalidade da polícia, de desigualdade social e de amor ao futebol, expressas verbalmente e de forma clara ao jogador. Grande parte desses assuntos estavam presentes nas manifestações que tomaram o Brasil este ano, um ano após o lançamento do jogo, mostrando a atualidade dos temas e a sua veracidade

3.8- O ponto comum entre a representação e o videogame

Como exposto até o momento, percebemos que a representação e os elementos que Goffman descreve como sendo essenciais para a realização dessa tarefa estão concentrados principalmente no ambiente de jogo e em sua história. Se compararmos essa seleção de fatores junto com a divisão que Aarseth propõe, notaremos uma grande compatibilidade.

Em Aarseth, vemos que na divisão entre o gameplay, o game rules e o game world é justamente no game world, onde há o desenvolvimento do ambiente, que Aarseth assimila as áreas de estudo da comunicação, da história, das ciências sociais e humanas.

Não é por um mero acaso. É justamente no game world que o videogame, principalmente no caso específico de Max Payne 3, incorpora os mesmos elementos tradicionais do teatro, do cinema, da literatura e da televisão para aprimorar a sua capacidade expressiva. Sem esta dimensão esse tipo de debate nem ao mesmo seria possível. Seria como procurar a nacionalidade Russa em Tetris, embora o jogo tenha sido criado lá, o gameplay e o game rules, por si sós, não conseguem extrapolar os limites do game world.

Todavia, podemos sim falar da expressividade e da capacidade narrativa do jogo em si, mas estaríamos indo para uma análise mais individual, que variaria de pessoa para pessoa, sem condições para um estudo geral. Em Max Payne 3, se tirássemos o som, os

nomes e a história, ainda estaríamos diante de um jogo de tiro e exploração de um espaço, que poderia ter algum significado, mas pecaria em elementos comparativos para a transmissão de qualquer mensagem.

Até esse ponto, poderíamos dizer então que, de fato, os videogames não contribuem com a capacidade representacional, mas apenas se apoiam nas estratégias e estruturas de outras mídias já existentes. Mas um detalhe que Aarseth destaca é justamente o papel da simulação que a área do game play consegue colocar o jogador e que confere uma nova potencialidade ao game world.

Se pensarmos no teatro como um exemplo para a estrutura narrativa convencional, teremos no palco o cenário e os atores interagindo entre si, seguindo uma história pré-determinada, diante de um público que os observa e tenta compreendê-los. Entre eles existe a famosa quarta parede do teatro, dividindo claramente os papéis dos atores e do público, não muito diferente da tela da televisão ou da tela do cinema. No videogame, porém, essa divisão exata não ocorre, o que temos é um indivíduo da plateia que foi colocado no palco e dado um personagem.

O indivíduo então atua desvendando a obra, o jogo. Ao colocar o jogador em tal posição, o videogame então o torna mais cúmplice dele do que em outras mídias. Como ator também, o jogador é responsável pelo bom desempenho do jogo ou não, é por isso que o jogo pode falhar, pode parar, caso o jogador não seja competente o suficiente para desenvolvê-lo.

Nesta relação mais íntima, o jogador se encontra em um nível de experiência semelhante ao da vida cotidiana, onde deve pensar e tomar ações de forma rápida, de acordo com os acontecimentos. Esse é o cenário simulado ao qual Aarseth se refere em seus textos, o que diferencia a maneira como as informações do videogame são absorvidas em relação as outras mídias.

Nesse sentido, temos o jogador também representando, ele deve seguir as regras e a ideia do personagem que lhe foi conferido. Nesse ponto, tocamos em um assunto que Goffman destaca no papel da representação que é a questão da equipe, ou seja, da cumplicidade e da manutenção do ato representativo em conjunto, que aqui passa a se utilizar do próprio jogador.

Em Max Payne 3, onde o jogador assume o papel de Max Payne e é responsável por controlá-lo, ele assume uma posição em que não pode questionar o próprio jogo, pois a sua personagem não o faria em primeiro lugar. Mesmo que o jogador não perceba essa situação conscientemente, o bom senso fará com que ele se guie de acordo com o que o jogo existe, da mesma forma que os operários de fábrica, que Goffman cita, vão desempenhar a ideia geral dos comportamentos de um operário, mesmo que não tenham dito discutido ou indicados os caminhos e decisões que deveriam tomar.

Obviamente que, com o jogador desempenhando um papel tão decisivo, alguns erros podem acontecer, e em Max Payne 3 algumas medidas são tomadas para evitá-los. Como já exposto, o primeiro detalhe são as *cutscenes*. Se há algum momento em que uma ação ou uma determinada sequência dos fatos deve obrigatoriamente acontecer, o recurso da *cutscene* entra para garantir esse momento, quebrando momentaneamente o controle do jogador.

No jogo, por se tratar de um jogo de tiro, esse papel também é assegurado com a derrota do jogador caso ele atire em alguém que ele não poderia matar, como Raul ou Giovanna. Nos momentos de sequestro, como na boate e no estádio, onde há uma perseguição, se o jogador ficar muito tempo parado, o jogador perde, sendo obrigado a repetir a ação do ponto inicial.

Um outro detalhe de Max Payne 3 que também confirma essa inserção dos jogadores como atores por meio das personagens, é que na produção do jogo, voltada pro mercado global e principalmente pro americano, a produtora queria realmente que os jogadores se sentissem um estrangeiro perdido no Brasil, sem falar a língua local. Por esse motivo, não há opção de legenda traduzida para as falas em português presentes no jogo, a intenção do jogo é fazer o jogador se colocar como o Max Payne.

E talvez essa intenção seja um dos elementos mais interessantes do jogo. Porque o jogo se passa no Brasil, se utiliza de vários elementos para tentar criar a melhor representação possível do mesmo, esteticamente, com as músicas, com a dublagem em português e etc, mas, de fato, o jogo não é pensado para os jogadores brasileiros. Isso retoma o fator da crença em Goffman, os jogadores brasileiros serão muito mais críticos e mais céticos do que os jogadores europeus ou americanos.

Por esse motivo também é que o jogo é narrado pelo próprio Max Payne, da mesma forma que muitas de suas afirmações se dão em forma de pensamentos introspectivos, fornecidos apenas ao jogador. Seja o jogador crítico brasileiro ou o público principal, que é o americano, ao colocar a personagem que o jogador interpreta, explicando os acontecimentos da perspectiva dela mesma, o jogo cria um padrão comum para qualquer jogador. É como, buscando de volta a comparação com o teatro, o jogador que está agora no palco, ao pronunciar suas falas prontas, recebe junto a explicação e o motivo das mesmas e consegue se conformar e aceitar a sua personagem.

Obviamente, toda essa simulação, fruto da interatividade entre as dimensões do gameplay e do game world, como Aarseth comenta citando Huizinga, não serão confundidas com as situações reais, uma vez que o jogo por natureza já se distingue do real, todavia, a experiência desse tipo de jogo, mesmo no âmbito virtual, se mostra real. Não é difícil de percebermos isso, o Max Payne 3, por exemplo, possui uma média de 10 horas de jogo, caso o jogador não falhe. O desenvolvimento de uma atividade tão extensa não seria possível sem o engajamento na mesma, e sem os elementos próprios do videogame que permitem pausar as ações e refazê-las sem destruir o jogo.

3.9- O exterior do jogo

Um fator extremamente importante que não pode ser deixado de lado, especialmente nas discussões atuais, é a de que as obras não terminam mais em si mesmas, há todo um universo que é construído ao redor delas que se utilizam de outras mídias e mecanismos para complementar os seus discursos ou até mesmo ampliá-los.

Nos casos do videogame e do de Max Payne 3 está amplitude do universo do jogo está implícita nas próprias formas de se pesquisar o tema. Como dito por Aarseth, quando nos propomos a estudar um jogo, temos várias opções, podemos jogá-los, ver outros jogando-os, procurar análise de pessoas especializadas, entre outros. Embora jogar o jogo seja o ideal e o essencial em qualquer análise, as outras formas de estudá-lo nos conferem uma compreensão de como o jogo afeta o outro e das reações distintas do mesmo.

O lançamento do Max Payne 3 no Brasil, por exemplo, teve uma grande repercussão. Jornais e portais de notícias famosos se atentaram a novidade, criando-se todo

um discurso jornalístico sobre o jogo, perguntando-se se o jogo falava bem, se falava mal, e se falava certo. Segundo a folha de São Paulo: “Max Payne 3, uma das crônicas mais curiosas sobre São Paulo, ‘escrita’ na forma de videogame.”. Enquanto que no exterior aparecia apenas a notícia do lançamento do jogo, e principalmente nos sites especializados.

Nas redes sociais e nos sites de compartilhamento de vídeos, as reações são diversas. Ao observar, por exemplo, os vídeos de jogadores brasileiros jogando o jogo, é perceptível a empolgação em encontrar elementos bem nacionais, muitos dos vídeos eram focados especialmente nisso. Enquanto que, ao assistir o vídeo de jogadores do exterior, os comentários estavam ligados a jogabilidade, a história e a personagem Max Payne representando o americano durão e imbatível.

Nos sites especializados a crítica comum era o perfeccionismo gráfico do jogo e a história extremamente bem trabalhada, que criava novos parâmetros para os jogos de aventura, e o premiavam com notas de classificação quase máximas. Essas notas destacavam o jogo, e logo as pessoas queriam jogá-lo, e mais notícias surgiam, e cada fonte alimentava a outra.

O envolvimento com o jogo e com a marca se tornam tão grande que surgem até mesmos sites especializados no jogo, como o Max Payne Wiki, uma espécie de wikipedia do jogo que possui todos os detalhes, desde personagens, até carros, tipos de arma presentes no jogo, a história do jogo e de cada personagem, para que qualquer um que tenha gostado do jogo possa explorar ainda mais o universo fictício criado.

E essa relação mais forte é sempre com o jogador, seja por querer procurar mais sobre o jogo, seja publicando vídeos próprios, parece sempre haver uma comunidade querendo dividir as experiências comuns. Muitos vídeos, por exemplo, são dicas do que se fazer, de lugares secretos, guias de como passar um determinado local, entre outros assuntos afins.

Como indicado, pelos vídeos que tentam ensinar uma coisa nova ou secreta no jogo, esse processo não ocorre apenas após se jogar o jogo, ou apenas em seu estudo, mas os jogadores tem acesso a eles durante o jogar, até mesmo antes. Em um certo nível, essas informações extras acabam guiando também o jogador e influenciando no processo de jogo.

Em alguns casos, essa interação pode criar um ideal de performance a ser seguido, em outros pode estragar a experiência do jogador que iria explorar o jogo, em outros casos

se torna até mesmo diversão. Por sua complexidade, não há necessidade de delongar esse assunto neste trabalho, mas ter em mente que o videogame, assim como outras mídias, não está restrito em si mesmo é de grande importância para compreender a capacidade de envolvimento existente nos jogos.

4- Conclusão

O que Goffman propõe como estudo da representação é uma análise de inferências, de estímulos e de elementos que, por nossa percepção, conseguimos associa-los a ideias e modelos do cotidiano. Dessa forma, essa análise difere de alguma formula ou esquema universal, tendo sempre que ser situada em tempo e lugar.

Para a análise da representação no Brasil, neste trabalho, foram considerados o tempo e lugares que o jogo, Max Payne 3, se propõe passar, na São Paulo de 2012. Por não ser paulista, me esforcei na busca por informações referentes à região para que pudesse realizar uma análise coerente.

Ao jogar o jogo pela primeira vez, antes de ter a meta de estudá-lo, algumas pequenas referências nacionais me foram perceptíveis, principalmente as pertencentes à fachada cênica que o jogo apresenta. A assimilação nacional foi imediata, a empolgação, talvez por ser um dos poucos jogos que utilizam o Brasil como palco, me impossibilitou de ver certos erros. Essa primeira percepção, de forma leiga, porém, foi essencial para que eu pudesse perceber a diferença entre analisar um jogo de forma crítica e a percepção de quem o joga por diversão e por entretenimento.

Até mesmo essa busca científica vai contra o fenômeno representativo que Goffman propõe, pois se sempre nos colocarmos em uma busca científica, crítica e filosófica diante de qualquer ação estamos nos distanciando da relação mútua entre observador e ator que deve ser compreendida e trabalhada no processo, uma vez que é essa relação que de fato ocorre no dia a dia.

Não é por acaso que a análise mais detalhada de Max Payne 3 mostrou vários erros, que para muitos jogadores casuais, não devem ter nem sido percebidos. Erros como o da produtora ter de substituir o vídeo de divulgação do jogo, pois nele fazia alusão ao Rio de Janeiro e não a São Paulo. Um erro básico que vai contra a proposta do jogo, e que não entra nem na discussão dos elementos do jogo em si, pois foi um erro cometido de fora, na parte da divulgação e da propaganda.

O que se deve entender desse processo é que a representação ocorre entre dois indivíduos, porém, no jogo, o jogador aparentemente se encontra sozinho. Não podemos esquecer que, por de trás do ambiente virtual em que ele se encontra, há espalhado as ideias

dos produtores e dos desenvolvedores. Eles não irão atuar ou interagir com o jogador, mas, assim como na literatura, a capacidade de organizar e expressarem as suas ideias será o essencial para acomodar o jogador.

O que retoma a ideia de que o Max Payne 3 não foi feito para os brasileiros, ele apenas acontece no Brasil. De fato, o que percebi, é que o jogo poderia ocorrer em qualquer outro país onde existe ainda corrupção e grande desigualdade social. É por isso que a diferença entre São Paulo e Rio não importa tanto, a gigantesca maioria dos jogadores não possui a capacidade de destacar aspectos regionais de regiões que nunca estiveram, mesmo sendo regiões famosas como São Paulo.

Acredito que por isso o jogo apele mais a elementos nacionais gerais, pois a inserção do jogador no clima da trama já é o suficiente. Superando essa barreira, a crença dos jogadores em qualquer outro elemento presente no jogo estará muito mais favorável.

O curioso, é que mesmo observando e destacando esses erros, tanto por minha parte quanto de outros jogadores e sites especializados, não há a evocação da questão da representação falsa. Não há o discurso de que o Max Payne 3 não conseguiu representar o Brasil, ou que ele mentiu o Brasil, mas essa forma como o país é mostrado já é uma forma esperada.

Acredito que seja justamente nesse ponto que os elementos próprios da mídia do videogame o diferenciam das outras e modificam a relação dos jogadores com o ato representativo. O principal motivo pelo qual um indivíduo buscará um jogo é, obviamente, para jogá-lo, possua ele uma história complexa ou não. Em Max Payne 3, há a premissa de uma história bem desenvolvida e de gráficos e sons realistas, mas a noção lúdica do jogo não vem separada do todo.

Nos videogames, como nos jogos, a noção clara de que aquilo não é algo real já está presente nos indivíduos de forma até inata. Em Max Payne 3, estamos diante de um jogo que carrega essa mesma ideia mas que também propõe uma representação de algo real. Aonde essa relação nos leva então? Nos leva a criação de um novo universo, que dialoga com o real, mas nunca chega de fato nele.

Em Max Payne, não há a recriação do Brasil, mas sim, a criação de um novo Brasil. No jogo, por exemplo, a quantidade de criminosos e oponentes que Max enfrenta é extraordinariamente irreal. Como se trata de um jogo de tiro, Max chega a matar mais de

mil pessoas, um único indivíduo, mas esse fato está ligado a jogabilidade do jogo, é o desafio do jogo, se a proposta da representação real da história e do ambiente se mantivessem também nesse nível, o jogo seria simplesmente inaceitável.

Aarseth sabiamente faz essa divisão em sua teoria. Cada dimensão do jogo atrai mais e dialoga melhor com certas áreas de pesquisas, conseguir delimitar bem o que se quer discutir é a chave para conseguir encontrar em qual dimensão e com quais elementos dela devemos utilizar.

Em Max Payne 3, se quiséssemos, por exemplo, fazer o estudo da vegetação no game, estaríamos entrando fundo no game world, buscando os locais em que elas estão presentes, como se comportam, suas características físicas, etc. Da mesma forma, se procuramos estudar o Brasil no game, poderíamos nos perguntar de que forma o Brasil se mostra esteticamente, e entraríamos fundo no game world, buscando argumentos do design, da estética, da arquitetura, entre outras áreas afins. Poderíamos perguntar como as noções culturais do Brasil estão difundidas no jogo, e mergulharíamos outra vez no game world, mas dessa vez buscando elementos da sociologia, da antropologia, e áreas afins, para responder esse assunto nessa dimensão.

Neste trabalho, estamos questionando a capacidade representacional do videogame, questionando o que torna possível o videogame, como mídia, proporcionar a representação de uma nação. Não nos aprofundamos na compreensão dos elementos culturais e estéticos do jogo, mas os tangenciamos, flertamos com a possibilidade de estudos que podem ter como base este trabalho.

Nesse sentido, questionando a representação no jogo, sabemos que estamos trabalhando com um tema que envolve indivíduos e diálogo, e percebemos então que nas dimensões de Aarseth não nos atemos apenas ao game world, mas nos atemos a dimensão que envolve o jogador também, que é a dimensão do gameplay. É a comunicação entre os elementos possíveis de cada dimensão que nos confere a resposta correta sobre a capacidade do jogo em representar o Brasil.

É dessa junção de dimensões que surgem os elementos que destacamos sobre quem está jogando o jogo, como está jogando o jogo, entre outros. A interpretação de papéis é uma área completamente mista entre o gameplay e o game world, é justamente nessa área em que o jogador é colocado em Max Payne 3, ele deve interpretar a personagem Max

Payne. Novamente, não é o objetivo do trabalho aprofundar nas consequências dessa possibilidade, mas mostrar que ela existe e que ela é responsável por permitir a representação no jogo.

Talvez toda a relação com o jogo e sua história mudasse se em vez de Max o jogador controlasse uma personagem feminina, ou até mesmo uma personagem brasileira. São a esses questionamentos que este trabalho funciona como base, como ponta pé inicial para novos debates e novas pesquisas.

Em Aarseth mesmo encontramos vários debates possíveis, uma vez que o trabalho dele é justamente consolidar uma teoria de estudo dos jogos. Poderíamos estar discutindo a capacidade de representação se o jogador está jogando o jogo sem som, ou sem cores? Se o jogador joga Max Payne 3 ignorando a história e o cenário, mas apenas pela adrenalina dos combates e das trocas de tiro, podemos partir desse tipo de situação? Ou seja, não estou tentando aqui colocá-las em questão, e sim o potencial da mídia como forma expressiva capaz de se utilizar da representação.

Com toda a análise do jogo, jogando-o, vendo vídeos de outros jogadores, vendo reportagens sobre o jogo, a conclusão que foi possível tirar é a de que Max Payne 3 se coloca como a prova concreta da capacidade dos videogames de representarem algo, seja uma cultura, um objeto, uma ideia ou um país. Ele consegue atingir esse patamar nos quesitos tecnológicos, com capacidade gráfica e sonora realista, nos quesitos literários com a capacidade de transmitir e narrar uma história ou uma situação, assim como nos quesitos psicológicos e sociais, que envolvem a participação dos jogadores e a sua inclusão no jogo, no qual me coloco como prova.

O que nos devemos nos ater também é que o videogame é uma tecnologia que ainda está se aprimorando e peca de muito material de estudo. Enquanto em alguns casos a própria classificação indicativa já se mostra como resposta a capacidade expressiva dos videogames, muitos estudos ainda podem e devem ser feitos para destacarem suas reais possibilidades.

Durante a produção deste trabalho, por exemplo, um novo jogo foi lançado, chamado “Beyond: Two Souls”, onde o jogo se utiliza de atores reais, atuando no jogo por uma ferramenta de captura de movimentos. Na capa do jogo vemos, como ocorre nos pôsteres de filmes, escrito “estrelando Ellen Page e Willem Dafoe”, os atores das

personagens principais. O que traz a tona centenas de novas perguntas e potencialidades ao jogo. Até mesmo em relação à representação, onde a questão da dramatização pode se elevar a um outro nível.

No caso de Max Payne 3, ele não teve problemas em conseguir tornar possível e aceitável a representação do Brasil. Todavia, tivemos um recorte, o recorte do Brasil violento e da desigualdade social, e é justamente esse Brasil que foi exposto para os milhões de jogadores que adquiriram o jogo. Se sabemos que o jogo possui esse potencial, devemos nos preocupar com o que está sendo dito neles e de quem diz.

No Brasil, há produção de games no estilo de Max Payne 3 e outros grandes títulos é praticamente nula, se não completamente. Nosso governo nem ao menos reconhece os videogames como um produto cultural e não possui incentivo a indústria nacional.

Estando diante do jogo Max Payne 3, que aborda o nosso país e consegue de fato representa-lo, fica evidente que o videogame possui muitos recursos a serem explorados, desde capacidade de transmissão cultura, até possibilidade de uso educacional, publicitário e até mesmo político. O videogame possui as potencialidades de outras grandes mídias e seu estudo não pode mais ser deixado de lado.

8. REFERÊNCIAS

Referências literárias:

AARSETH, Espen. **Playing Research: Methodological Approaches to Game Analysis**. Disponível em: <http://hypertext.rmit.edu.au/dac/papers/Aarseth.pdf> Acesso em 01 de dezembro de 2013.

_____. **Allegories of Space: The question of Spatiality in Computer games**. Disponível em: <http://www.hf.uib.no/hi/espen/papers/space/Default.html> Acesso em 01 de dezembro de 2013.

_____. **Doors and Perception. Fiction Vs Simulation in Games**. Disponível em: <http://www.erudit.org/revue/im/2007/v/n9/1005528ar.pdf> Acesso em 01 de dezembro de 2013.

GOFFMAN, Erving. Trad.: Maria Célia Santos Raposo. **A Representação do Eu na Vida Cotidiana**. 15º ed. Petrópolis: Vozes, 2008.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. 6º ed. São Paulo: Perspectiva, 2010.

WARDROP-FRUIIN, Noah; HARRIGAN, Pat. **First Person: New Media as Story, Performance and Game**. Massachusetts: 2004.

Referências jogos:

Final Fantasy. Hironobu Sakaguchi. Square Enix. 1987.

Grand Theft Auto. Dan Houser, Sam Houser, David Jones e Zachary Clark. Rockstar Games. 1997.

Max Payne 3. Dan Houser; Rockstar Games. 2012.

Red Dead Redemption. Dan Houser, Michael Unsworth e Christian Cantamessa. Rockstar Games. 2010.

Super Mario Bros. Shigeru Miyamoto, Takashi Tezuka. Nintendo. 1985.

Tetris. Alexey Pajtnov. Nintendo. 1989.

The Legend of Zelda. Shigeru Miyamoto, Takashi Tezuka e Eiji Aonuma. Nintendo. 1986.