

Gameplay como crítica: um olhar sobre o jogo V de Vinagre e sua mensagem de protesto

André Fagundes Pase¹, Bruna Marcon Goss² e Roberto Tietzmann³

- ¹ André Pase, doutor, professor do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e das graduações de Jornalismo e Escrita Criativa da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUCRS). Coordenador da especialização em Desenvolvimento de Jogos Digitais desta Universidade. Jornalista. E-mail: afpase@puhrs.br.
- ² Bruna Marcon Goss, mestre pelo Programa de Pós-Graduação da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PPGCom Famecos/PUCRS). Jornalista. E-mail: brunagoss@gmail.com.
- ³ Roberto Tietzmann é doutor, professor e pesquisador da especialização em jogos digitais e dos programas de pós-graduação em comunicação social e letras da PUCRS. Coordena o grupo de pesquisa ViDiCa - Cultura Digital Audiovisual. Email: rtietz@puhrs.br.

RESUMO: Este trabalho analisa a utilização de jogos eletrônicos como formas de crítica, sobretudo a partir da observação do gameplay como forma de apresentar elementos críticos. Como objeto de estudo, será observada a forma como o jogo V de Vinagre, outrora disponível no Facebook, criticava instituições e situações vivenciadas no Brasil em 2013. Para tanto, será utilizado o framework de análise de purposeful games proposto por Alvarado e Migutsch (2012). Este olhar permite avaliar como o propósito transparece através de diversos elementos de design e mecânica. Por fim, são avaliadas as críticas à imprensa e a organização dos manifestantes via redes sociais como formas de contribuição para distribuição da mensagem do jogo.

PALAVRAS-CHAVE: gameplay, jogos, crítica, manifestações, V de Vinagre

ABSTRACT: This work analyzes the use of games as forms of criticism, especially from the observation of gameplay as a way to present critical arguments. As a case study, it will be discussed how the game V of Vinegar, once available on Facebook, criticized institutions and situations experienced in Brazil in 2013. Therefore, the purposeful games analysis framework proposed by Alvarado and Migutsch (2012) will be used. This frame allows to evaluate how the purpose transpires through various elements of design and mechanics. Finally, press critics and the organization of demonstrators via social networks are evaluated as ways of contributing to the distribution of the message of the game.

KEYWORDS: gameplay, games, criticism, demonstrations, V de Vinagre

INTRODUÇÃO

Ao analisar a importância dos jogos na vida humana, Huizinga afirmou que todo jogo significa algo (1938, p. 32). Isto é reforçado no ambiente digital, com a combinação de mensagens com propostas lúdicas, que podem até mesmo dialogar com a política e outras áreas além da cultura. Ao passo que fases são percorridas e desafios superados, o jogador vivencia situações, algumas delas derivadas de notícias. Além de produtos com viés educacional, como *Oregon Trail* (1971) e outros com objetivos de motivar funcionários, como *Pepsi Invaders* (1983), também permitem provocações críticas, seja para conscientizar seu público ou mobilizar os jogadores em torno de uma causa.

Desde 2004, o festival *Games for Change*⁴, promovido pela organização não-governamental de mesmo nome, discute o uso destas produções em situações como saúde ou conscientização política (GAMES FOR CHANGE, 2017). Ao lado de outras ações como as “hackatonas” que estimulam a criação de aplicativos com dados públicos (FONTOURA, 2014), permitem que a crítica aos problemas da sociedade seja realizada combinando aspectos cívicos com digitais. Tradicionalmente classificados como *serious games* (jogos sérios, em inglês), são reconhecidos também *purposeful games* (jogos com um propósito) (ALVARADO; MITGUSCH, 2012).

Com a expansão da Internet e a criação de lojas online – sejam elas mobile como iTunes ou voltadas para os computadores como a Steam –, empresas e pequenos estúdios encontraram caminhos para distribuir os jogos de maneira alternativa. Os *smartphones* e *tablets* acentuaram este movimento ao permitir a instalação de programas de maneira fácil em uma plataforma facilmente transportada e utilizada para diversos fins.

Assim, ao colocar o público no controle de uma situação, surge uma reflexão que deriva de um processo iniciado pela ação. Para jogar é necessário compreender a proposta e, quando o jogador entende o que realiza, pode acabar refletindo sobre este ato dentro dos limites do jogo e também para além do digital, uma reflexão sobre através da ação. Desta forma, mesmo com as limitações do design de cada jogo, o público só irá perceber uma mensagem caso jogue de fato e reflita sobre isto. “O efeito distinto dos jogos no público pode decorrer do seu caráter imersivo: jogadores controlam de forma ativa personagens e ocorre um processo de identificação além dos fatos, pois as ações permitidas formam a experiência de jogar.” (FLANAGAN; NISSENBAUM, 2014, p. 4)

Assim, é necessário compreender a forma como o *gameplay*, uma das estruturas básicas de um jogo, pode incorporar críticas, sem restringir isso ao cenário proposto pela aplicação.

Este artigo utiliza o método de análise de um *purposeful game* (ALVARADO; MITGUSCH, 2012) para observar como uma produção deste formato pode ser crítica. Este *framework* foi

4 Apesar da denominação de festival, a organização realiza diversos eventos e atua como uma espécie de portal centralizador de jogos e discussões sobre o assunto.

5 Tradução livre dos autores

escolhido pois oferece “uma estrutura para estudar o design conceitual de jogos em relação aos seus propósitos explícitos e implícitos” (ALVARADO; MIGUTSCH, 2012, tradução livre); considerando como *serious games* aqueles que “buscam impactar os jogadores além do objetivo contido no jogo” (*idem*).

O jogo abordado será *V de Vinagre*, baseado nas jornadas de junho de 2013. Criado como apoio aos protestos e crítica à proibição do porte de vinagre em São Paulo naquele período, permite compreender como a criação de um jogo pode discutir um fato importante do cotidiano além de ser uma nova forma de discutir a cidadania.

GAMEPLAY COMO BASE DE AÇÃO CRÍTICA

Apesar do enfoque tradicional na diversão, os jogos também podem criticar situações. Títulos comerciais como *Spec Ops: The Line* (YAGER, 2012) provocam o público mesmo no formato de um *first-person shooter* (jogo de tiro em primeira pessoa, em inglês) ambientado no Oriente Médio. No papel de um soldado norte-americano, é preciso derrotar um grupo que busca controlar uma versão futurista de Dubai. Em um determinado momento, o jogador ordena um bombardeio a um local povoado, para depois descobrir que matou centenas de crianças e mulheres inocentes. Não é possível avançar na jornada sem atravessar este trecho, que conta ainda com uma redução na velocidade dos movimentos acompanhada de diálogos para enfatizar que a mensagem sobre a guerra seja percebida. O jogador não apenas vê uma cena de guerra, mas performa ela e sofre as suas consequências pouco tempo depois.

Este exemplo caracteriza o que BOGOST (2007) classifica como “retórica procedimental”, uma propriedade distinta dos jogos eletrônicos.

Procedimental refere-se à forma de criar, explicar ou compreender processos. E processos definem como as coisas funcionam: seus métodos, técnicas e lógicas que conduzem a operação de sistemas, sejam eles mecânicos como um motor até sistemas de organizações como uma escola ou conceituais como uma religião. A Retórica refere-se à expressão efetiva e persuasiva. Retórica procedural, então, é a prática de usar processos persuasivamente⁷ (BOGOST, 2007, p. 2).

Desta forma, o jogo dialoga com o seu público conforme os atos realizados. Apesar de um “discurso pronto” (seja um final proposto ou uma animação pré-gravada que será exibida após uma passagem de nível, por exemplo), a jornada do usuário ocorre de maneira nem sempre prevista, pois os elementos colocados dentro do cenário irão reagir conforme o seu desempenho. Esta retórica, portanto, é baseada na formação de um fluxo de respostas para o que é feito, porém de maneira constante e conforme regras pré-estabelecidas para o jogo.

6 Tradução livre dos autores

7 Tradução livre dos autores

Através das representações baseadas em regras e interações em vez das palavras ditas, lidas, imagens ou vídeos, esta persuasão utiliza o poder do computador (fato válido para qualquer aparelho usado para o jogo eletrônico) para executar processos, realizar cálculos complexos e gerenciar manipulações de símbolos que formam um universo diante do jogador. “Assim, formam um meio particularmente relevante para a persuasão e expressão através da computação”⁸ (p ix).

Lee, ao analisar *Kabul Kaboom* e *New York Defender* (ambos voltados aos atentados de 11 de setembro de 2001 em Nova York), argumenta que estas produções conscientizam através das suas ações, sobretudo na derrota. Quando o jogador perde, em ambos os cenários, uma tragédia ocorre e provoca uma reflexão sobre o que foi visto. Desta forma, “o jogador é transformado de um perdedor dentro do jogo para um pensador fora do jogo”⁹ (LEE, 2003).

Ao mostrar uma situação e transferir o controle de um personagem neste cenário (um ataque terrorista, por exemplo) para o público, é possível vivenciar um fato e dialogar com a realidade distendendo convenções e normas em nome de uma mensagem. Não é uma imagem apresentada, por exemplo, mas uma conduta do público que leva até um fato. No jogo, o designer desenvolve uma situação cuja crítica reside não apenas nos elementos apresentados (gráficos e sons, por exemplo) ou na situação apresentada, mas sobretudo no fato de transferir a responsabilidade de uma tragédia ou fato que provoca repulsa para o jogador. A busca pela vitória ou maior placar é transformada em uma busca por evitar uma tragédia. A recompensa não é o final de um jogo, mas mais informações ou uma reflexão sobre o caso abordado.

Retornando para *Kabul Kaboom*, a produção utiliza este expediente, a partir da intenção de Frasca (2001) dialogar com seu medo diante da crise vivenciada naquele momento e também como forma de tornar pública a sua manifestação.

Naquela época havia muitos jogos contra Osama [bin Laden] mas, embora eu não gostasse dele, decidi focar em outro evento. Os Estados Unidos estavam engajados na guerra no Afeganistão e estavam bombardeando as pessoas ao mesmo tempo que jogavam comida e materiais de auxílio dos aviões (embora muitas casas fossem destruídas pelos pacotes de ajuda). Eu fiquei com nojo ao ver como o país mais poderoso da Terra estava bombardeando os mais pobres, então criei este jogo. Não esperava muito depois de postar online, mas com o passar dos dias foi jogado por milhares de jogadores de todo o mundo e isso deu força para que eu continuasse a utilizar os videogames como forma de expressão política e experimentação (FRASCA, 2017).¹⁰

Seu visual é simples e utiliza um recorte da obra *Guernica* de Pablo Picasso, pintada em 1937 como protesto pela destruição da vila homônima por aviões alemães e italianos durante a Guerra Civil Espanhola. A figura de uma mãe que grita ao socorrer o filho, referência à es-

8 Tradução livre dos autores

9 Tradução livre dos autores

10 Tradução livre dos autores

cultura *Pietà* de Michaelangelo (1499), foi recortada e transformada em alguém que recolhe bombas e *cheeseburgers* em plena capital afegã Kabul, alvo dos ataques norte-americanos. Justo das instruções há a mensagem “Lembrem, crianças, você não pode ganhar este jogo, apenas perder”¹¹

Não há *game over*, mas uma mensagem sobre os eventos recentes. “[...] poucos irão jogar *Kabul Kaboom* por mais de alguns segundos. A quantidade de bombas torna impossível a coleta da comida. Esta mensagem através da dificuldade, é claro, é a intenção do designer¹²” (BOGOST, 2007, p. 85). Portanto, a mensagem que busca a conscientização através de uma ação simulada passa pelo código e pelos elementos de um jogo.

Outro exemplo interessante da tentativa de conscientização a partir do jogo é proposto por Sweatshop (2017, originalmente publicado em 2011). Produzido pela Littleloud Studios, coloca o público no controle de uma fábrica que explora pessoas para a produção de diversos itens, como roupas e calçados. No controle de um jovem que restou dos trabalhadores originais, o público deve atingir metas de produção estabelecidas por um chefe que busca manter contratos com empresas conhecidas. A esteira de produção que está no centro do *level design* é derivada de um *desktop tower defense*, estilo que busca vencer batalhas com torres de defesa posicionada contra exércitos que avançam. Neste caso, a matéria-prima avança e trabalhadores devem completar o processo de manufatura.

Conforme o desafio progride, os funcionários cansam e necessitam de insumos para prosseguir ativos. O jovem chefe precisa decidir, por exemplo, se investe em mais trabalhadores específicos e caros, em crianças mais baratas que realizam as tarefas de forma mais lenta até mesmo se deve ou não colocar um bebedor para evitar a doença da sua equipe, porém com o custo de perder tempo de produção além do gasto normal.

Se parte da crítica é realizada durante a ação de fato, pois é necessário explorar os empregados para atingir metas e prosseguir, *Sweatshop* apresenta fatos verdadeiros entre as fases. Uma espécie de boletim de desempenho também surge nestes momentos na forma de um pequeno *curriculum vitae*, indicando se o desempenho foi perverso ou justo. Outros elementos derivam de fatos verídicos, como um cliente chamado “Crymark” – referência à cadeia de lojas Primark, conhecida por vender itens por preços baixos e diversas procedências – até um nível chamado “Just Do It” – referência ao slogan da marca esportiva Nike.

Desta forma, o jogador só prossegue em *Sweatshop* caso performe como previsto, alcance as metas de forma cruel. O fluxo proposto de ação seguida de informação nos intervalos proposto permite ao usuário realizar uma performance e, nesta quebra de fluxo, o fato é colocado. Mesmo que o botão para avançar seja pressionado e a mensagem não receba atenção, os dados serão apresentados. Este cenário intensifica o ritmo de reflexão na comparação com *Kabul Kabum*, por exemplo.

11 Tradução livre dos autores

12 Tradução livre dos autores

Assim, o caminho da conscientização passa pela experiência, pelo *gameplay* neste caso. “*Gameplay* consiste no conjunto das experiências vividas a cada minuto que completam e/ou satisfazem a experiência do jogo. Consiste nos sistemas, recursos, escolhas possíveis para os jogadores e interações entre esses elementos.”¹³ (BROWN, 2004, p 71). Este termo, característico dos jogos, muitas vezes é confundido com a jogabilidade (AMARO, 2016, p 60). Para a autora, o *gameplay* é uma resultante das forças em conflito que emergem após o jogador iniciar uma partida.

“Portanto, a jogabilidade tem relação com o jogador, e, na medida em que age em direção ao jogador, ela conforma o jogador em sua forma de jogar. Desse modo, refere-se em graus e modos diferentes aos polos do sistema controle-console-software-tela-gráfico, que formam, reformam e transformam a mediação. A ação conjunta de todas essas forças configura o *gameplay*” (AMARO, 2016, p 60)

A pesquisadora ainda destaca o papel do *gameplay* como força narrativa, pois através disto que a mensagem é apresentada, vivenciada e internalizada pelo público. Ao estar presente neste espaço, o jogador é sensibilizado pela mensagem, que resulta na compreensão da situação e sua decorrente ação. “Portanto, a partir das perspectivas apresentadas, é possível compreender que o jogador não se “descorporaliza” durante a mediação entre espaços presente na experiência de jogo, mas sim, incorpora a percepção dos espaços do mundo de jogo em si.” (AMARO, 2016, p 74)

A forma como as informações são apresentadas também é importante nesta compreensão. “De uma perspectiva mais ampla, o *gameplay* deve ser visto como um ritmo geral criado por uma variedade de desafios, assim como a ausência destes desafios¹⁴” (JUUL, 2014, p 216). No caso de *V de Vinagre*, a intensidade proposta por um jogo no estilo “*endless running*¹⁵” combina com a temática proposta. Se nas ruas foi observada a dificuldade de correr até escapar da polícia, o jogo utiliza este expediente para que o jogador não pare de jogar e tente ir o mais longe possível em virtude de possuir o item proibido, uma garrafa de vinagre.

É preciso, portanto, pensar não apenas na forma como a mensagem será apresentada, mas na forma como os fatos serão apresentados. Por consequência, o código de programação que definirá os processos do jogador também pode ser considerado um espaço de crítica, Produções simples - como a crítica que recombina arte, notícias e jogos antigos como *Pac-Man* de *Kabul Kaboom* ou *Sweatshop* - também podem carregar mensagens densas. *V de Vinagre*, conforme será discutido posteriormente, utiliza elementos simples aliados com o compartilhamento da rede social *Facebook* para criticar através de uma ação, pular e fugir da polícia por apenas portar vinagre.

13 Tradução livre dos autores

14 Tradução livre dos autores

15 Em uma tradução livre, este gênero é chamado de “corrida infinita”, pois o jogador deve prosseguir realizando ações em um cenário criado dinamicamente em busca da maior distância possível.

METODOLOGIA DE ANÁLISE

Para avaliar o jogo será utilizado o *framework* para análises de jogos de Alvarado e Mitgusch (2012), que observa diversos aspectos, tanto no que diz respeito ao design, conteúdo, mecânica e como esses diversos elementos atuam em conjunto para cumprir o seu propósito. *Serious* ou *purposeful games*, recebem este nome pelo seu fator educativo e seu propósito. “Na maioria dos casos, as boas intenções dos designers justificam a insuficiência em seu design. Além disso, *serious games* são geralmente observados em termos da qualidade de seu conteúdo, não em termos de sua intenção de design¹⁶” (ALVARADO; MITGUSCH, 2012, p.1).

O *framework* observa os seguintes pontos: a) propósito; b) ficção e narrativa; c) enquadramento; d) conteúdo e informação; e) mecânicas, f) gráficos e estética e, por fim, g) coesão e coerência. Avaliando cada um desses pontos é possível obter uma visão mais compreensiva do jogo como veículo de um propósito (o seu principal objetivo enquanto jogo, como conscientizar sobre um determinado tópico) ou mensagem e também como um jogo que tem função de entreter, uma vez que “se o design de *serious games* é baseado em um propósito específico e com a intenção de impactar os jogadores, esses aspectos precisam ser refletidos e conceituados no design do jogo como um todo¹⁷” (ALVARADO; MITGUSCH, 2012, p.3).

O *framework* de análise será aplicado em um jogo produzido para a web que utiliza fatos relacionados à prisão de manifestantes por portarem vinagre nos protestos de junho de 2013 no Brasil. O jogo também poderia ser considerado um *newsgame*¹⁸ e ser classificado como um *current event games*, jogo baseado em uma notícia em destaque, que “têm requisitos baixos de sistema e ampla distribuição online em portais¹⁹” (BOGOST; FERRARI; SCHWEIZER, 2010, p. 15). *Current event games* podem ser divididos em jogos editoriais, focados em crítica e opiniões, tabloide, uma sátira rápida ou reportagem, jogos elaborados, que envolvem mais pesquisa e opinião. *V de Vinagre* enquadra-se na subcategoria editorial, pois também pode ser visto como uma charge.

PROTESTOS DE JUNHO DE 2013 E V DE VINAGRE

Em junho de 2013, uma série de protestos iniciou-se com o aumento de tarifas de ônibus em algumas capitais brasileiras. As mobilizações, posteriormente, potencializaram-se com a participação de milhares de pessoas e uma mudança na agenda, que passou a incluir também

16 Tradução livre dos autores

17 Tradução livre dos autores

18 Cabe destacar que um jogo pode ser enquadrado em diferentes categorias, sobretudo *purposeful games*. Por exemplo, um jogo jornalístico criado para ilustrar uma matéria também pode elucidar questões sobre outras áreas. Dop!, <http://especiais.zh.clicrbs.com.br/especiais/zh-dop/>, produzido por Zero Hora em 2014 é uma matéria sobre os efeitos da dopamina no jogador. Os elementos da matéria estão presentes no gameplay, porém informações científicas também surgem na tela e sua compreensão é necessária para prosseguir no jogo.

19 Tradução livre dos autores

questões políticas, reivindicações acerca da corrupção, protestos contra os gastos da Copa da Mundo, entre outros. Os “protestos do vinagre” (BASTOS; RECUERO; ZAGO, 2014) ficaram assim conhecidos pela prisão de pessoas pelo porte de vinagre.

O excesso de força empregado pela polícia em diversas cidades brasileiras foi um dos fatores que influenciaram novas manifestações e insatisfações, principalmente quando membros da imprensa passaram a ser atingidos e feridos durante a cobertura dos eventos. Para Recuero (2013), as notícias de violência são responsáveis pela descentralização da discussão, deixando de ser apenas sobre o preço da passagem:

As conversações se descentralizam, as notícias são rapidamente repassadas. Não há mais centros. Há inúmeros relatos circulando, inclusive, de censura de informações pela televisão, o que parece indignar ainda mais gente. Há uma maior densidade das narrativas (Recuero, 2013).

No dia 13 de junho de 2013 cerca de 60 pessoas (Mora, 2013), inclusive um repórter da revista Carta Capital, foram presas em São Paulo em meio aos protestos. Alguns protestantes afirmaram terem sido levados à delegacia por estarem portando vinagre consigo, utilizado como um antídoto ao ardor nos olhos e garganta causados pelo gás lacrimogêneo. A justificativa do comando policial de São Paulo para as prisões foi que a substância seria perigosa em grandes aglomerações, podendo inclusive tornar-se material para a produção de explosivos (ARAÚJO, 2013).

As prisões repercutiram nas redes sociais com a criação de páginas, perfis e *memes* sobre assuntos como “revolta da salada” e “V de Vinagre” - buscando inspiração na história em quadrinhos e posterior filme *V de Vingança* (MOORE; LLOYD, 2008)²⁰, que conta a história de uma Grã-Bretanha distópica marcada pela ditadura e repressão. Nesse contexto, V, um revolucionário anarquista que veste uma máscara de Guy Fawkes, prepara uma revolução para vingar-se de seus algozes e devolver a liberdade às pessoas. O personagem de V e a máscara de Guy Fawkes tornaram-se um símbolo de luta contra a repressão e de protestos.

A expressão V de Vinagre serviu como a inspiração para a criação do jogo pela Flux Game Studio. O jogo foi desenvolvido em 48 horas, iniciando no dia 14 de junho, um dia após as prisões, sendo disponibilizado no *Facebook* (FLUX, 2017). Posteriormente, o jogo foi retirado da rede social e transformado em um aplicativo para aparelhos que utilizam o sistema Android. Em virtude da observação do momento, a análise apresentada neste artigo é voltada para a versão inicial do jogo, disponível durante os eventos de 2013.²¹

Na versão inicial do jogo, um manifestante com uma mochila nas costas deve pegar garrafas de vinagre enquanto desvia de policiais de São Paulo. Antes de iniciar o jogo, a tela

20 Originalmente publicada nos Estados Unidos entre 1982 e 1983.

21 O jogo está disponível apenas para o sistema Android. Provavelmente não foi levado para o sistema iOS em virtude das políticas e orientações para desenvolvedores de aplicativos impostas pela Apple para veiculação na sua loja online.

inicial mostra imagens de protesto em uma página que imita o *Facebook* sendo visualizada em um *tablet* com a frase: “Gente, Portar vinagre agora é crime em SP. Tome cuidado para não tomar borrachada ou ser ou ser preso” (Figura 1).

Aplicando o *framework* de análise de Alvarado e Mitgusch (2012), é possível perceber que o **propósito** do jogo é chamar a atenção para a força excessiva utilizada pela polícia nos protestos, criticando especificamente a prisão dos portadores de vinagre.

A **mecânica** do jogo é simples, com uma curva de aprendizado pequena, pois só são necessários dois comandos - pular e escorregar, disponíveis nas teclas de para cima e para baixo no teclado. O objetivo do jogo é recolher o maior número de garrafas de vinagre possível desviando de policiais, carros de polícia e oficiais da cavalaria, sendo seguido por policiais. Quanto maior o percurso, os obstáculos ficam mais complexos, exigindo mais destreza do jogador para pular e escorregar. Além de não ser pego pela polícia, o usuário deve escolher os caminhos para pegar mais vinagres. De acordo com o número de garrafas coletados pelo jogador, ele é “enquadrado” em uma categoria por policiais: para números mais baixos, o usuário pode ser considerado *desocupado* e *vagabundo* e para coleta de vinagres próximas ou acima de 100 as categorias são *maconheiro* e *meliante* (Figura 2).

A **narrativa e ficção** do jogo ocorre em São Paulo. O número de policiais que persegue o manifestante aumenta com o passar do tempo, e no caminho também é necessário desviar de bombas de efeito moral, além de cavaletes, muros e policiais da tropa de choque lançando gás lacrimogêneo. O personagem principal, o manifestante, usa uma máscara de Guy Fawkes com um cabelo longo similar ao do personagem de V de Vingança, assim como um chapéu no qual está escrito Liberdade. Toda vez que o personagem pula, ele puxa um *smartphone* do seu bolso e tira uma foto dos policiais atrás de si – fato que remonta à documentação da versão das pessoas que participaram dos atos.

O **enquadramento**, ou *framing* do jogo é para o público que estava ou não nos protestos, mas que manifestou a sua posição contra o abuso de força policial, sobretudo os usuários das redes sociais. O jogo não tem um enquadramento pela capacidade de jogo, pois, como a mecânica é simples, não são necessárias habilidades específicas para jogar.

Os **gráficos e estética** lembram o de desenhos animados e personagens de histórias em quadrinhos. Em virtude da rápida execução do jogo, resultado de uma gamejam de 48 horas em 2013 (FLUX GAME STUDIO, 2017), esta estética reflete o curto tempo de criação, sem a necessidade de imagens fotográficas para a incorporação e com personagens simples, porém de fácil identificação. Conforme McCloud (2005), a utilização de formas simples que concentram as características principais de um personagem e aplicadas em formas simples permitem uma forma eficiente de comunicação, como no caso das charges e cartuns. O fundo do jogo, fixo, é formado por pessoas com braços levantados, algumas portando cartazes, que são usados para mostrar as instruções do jogo. Não são utilizadas muitas cores, o que demonstra que a ação ocorre durante a noite - quando eram realizadas as manifestações.



FIGURA 1: Primeira tela do jogo V de Vinagre
Fonte: Imagem capturada pelos autores (2017).



FIGURA 2: Tela do final de jogo
Fonte: Imagem capturada pelos autores (2017).

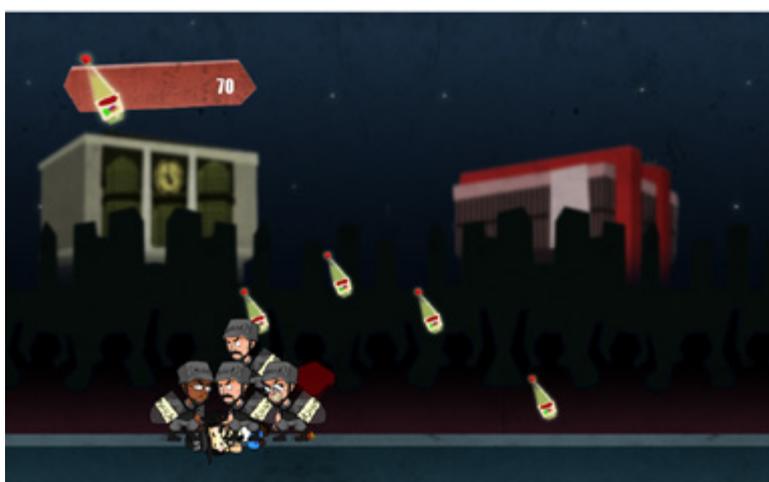


FIGURA 3: Final do jogo mostra o manifestante sendo agredido
Fonte: Imagem capturada pelos autores (2017).

Não é possível encontrar muito **conteúdo ou informação** disponíveis no jogo, na forma de estatísticas ou notícias. A parte mais informativa está no uso de imagens de protestos reais no começo e no fim - principalmente na tela inicial, com o uso da imagem da tropa de choque em um dos dias de protesto.

O jogo procura gerar a reflexão do usuário sobre a truculência da polícia ao colocar muitos policiais correndo atrás de um manifestante nas etapas mais avançadas e ao mostrar como ao perder, ser pego, o manifestante cai com as mãos protegendo a cabeça em uma posição indefesa enquanto é cercado e recebe golpes (Figura 3). Ao identificar os policiais com uniformes semelhantes aos da polícia de São Paulo e caracterizar o manifestante com a máscara e o telefone, o jogo consegue aproximar-se muito do seu público. A mecânica do jogo, que faz o personagem andar sempre em linha reta, também remete ao processo de caminhada das manifestações.

É possível, portanto, considerar que o jogo é **conciso e coerente** com o propósito que propõe, tanto na sua narrativa, que mostra a cidade e os policiais identificados, quanto na mecânica do jogo - simples, mas ligada ao tema das manifestações.

Apesar de estar presente em uma rede social, o jogo era apresentado dentro do seu espaço maior tradicional. Quando acessado, a linha do tempo das publicações do jogador era totalmente substituída pelo aplicativo, porém com a tradicional barra superior da rede presente sempre. O compartilhamento era realizado através de duas formas, pela curtida na *fan page* específica ou compartilhamento do link.

PARTICIPAÇÃO E CRÍTICA À MÍDIA

Um dos tópicos discutidos em meio aos protestos de junho de 2013 foi justamente a cobertura que os veículos tradicionais de comunicação estavam fazendo das mesmas. Em manifestações como as ocorridas no Brasil, assim como em outros casos de movimentações populares, a imprensa tradicional encontra dificuldades em cobrir e mesmo compreender movimentos descentralizados, que se desenvolvem através de convocações e organizações feitas via sites de redes sociais, dando espaço a uma: “crítica à imprensa tradicional por difundir informações enviesadas, em sua maioria criminalizantes, sobre as manifestações sobre o establishment. Uma posição conservadora que acaba por impedir que o jornalismo entre nos movimentos” (ANTOUN, MALINI, 2013, p. 228).

Nesse descontentamento com os veículos tradicionais, os próprios manifestantes passam a transmitir suas próprias versões dos acontecimentos utilizando *smartphones* e conexões móveis de celulares. O que ocorre, então, é uma forma de fiscalização das informações veiculadas pela imprensa, além da formação de uma espécie de desafio para as versões “oficiais” a partir do *upload* e compartilhamento de vídeos e imagens de outros ângulos dos acontecimentos. As câmeras de vídeo ligadas tornam-se uma forma de proteção dos manifestantes, que tentam, ao registrar ações truculentas de policiais, coibir tais comportamen-

tos. Antoun e Malini (2013) apontam dois tipos de coberturas colaborativas em manifestações populares: a emergente, que tem pautas independentes e que ocorre sem grande controle, e a programada, que é centralizada em perfis ou organizações e que tem uma agenda a seguir (p. 245). Nos dois casos de cobertura, é essencial o papel de perfis e sites de redes sociais como veículos dessa cobertura, espaço no qual as informações são recombinadas, distribuídas e as ações, organizadas.

É importante notar essa essência social das coberturas colaborativas e como um jogo como *V de Vinagre* encaixa-se em uma forma de apresentação dos fatos de uma forma não-convencional e também de crítica ao tipo de cobertura feita pelos veículos tradicionais, principalmente ao mostrar seu personagem principal usando seu *smartphone* para fotografar os policiais que o perseguem. O jogo, que foi lançado na plataforma do *Facebook*, vale-se dessa participação baseada nas redes sociais para veicular sua mensagem crítica. Dessa forma, são utilizadas dinâmicas de difusão de informações diferentes, pautadas pela percepção de valor que os usuários de redes sociais encontram no conteúdo. Recuero (2009) aponta que atores em redes sociais:

São conscientes das impressões que desejam criar e dos valores e impressões que podem ser construídos nas redes sociais mediadas por computador. Por conta disso, é possível que as informações que escolhem divulgar e publicar sejam diretamente influenciadas pela percepção de valor que poderão gerar (RECUERO, 2009, p. 118).

Nesse ponto, é possível perceber que a intenção dos criadores do jogo está na crítica aos fatos, e que, ao disponibilizar o jogo em uma plataforma social, os atores, usuários e jogadores e também expressam intenção de participação e endosso à crítica. Ao compartilhar e mesmo ao jogar *V de Vinagre*, também é feita uma afirmação acerca da posição sobre os acontecimentos, mesmo que de uma forma lúdica. A participação na crítica, portanto, pode ser atribuída aos produtores do jogo, mas também aos jogadores e usuários que compartilham, pois dessa forma é possível ampliar o alcance da mensagem pretendida.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O uso dos jogos como forma de protesto permite abordar o público para a crítica social de uma maneira diferente da observada em outros meios, pois o jogo utiliza a ação como base para o desenvolvimento do jogo e conseqüente apresentação de informações. Como observado antes, agir no contexto proposto permite brincar com a realidade e criticar de uma forma segura. Correr da polícia por apenas portar vinagre foi apenas um dos fatos discutidos durante as jornadas de 2013, porém foi amplamente discutido em virtude do teor incomum da medida.

Ao transformar o fato não apenas em *meme*, mas em jogo, o público encontra um produto cultural que permite uma leve diversão por correr da polícia, como escapando da reali-

dade. Há uma conscientização e propagação da mensagem que utiliza a diversão – e a jocosidade – para que seu *link* seja propagado pelas redes e conhecido. Neste ponto, e conforme observado antes, o jogo lembra uma charge. A provocação através da piada é diferente de uma imagem ou de um eventual jogo com gráficos que mimetizassem com fidelidade os envolvidos na cena e, por consequência, seus atos resultassem na exibição de sangue. Estes atos seriam não só criticados, como o próprio tom cartunesco o é, mas seriam observados como mais uma peça semelhante aos vídeos e fotos derivados da cobertura jornalística. Ao adotar esta estética baseada no desenho, com a apresentação de provocações (como o sistema de ranqueamento pela pontuação), o jogo busca apresentar um diferencial para ser compartilhado e também discutir a sua mensagem.

Se em *Kabul Kaboom* a crítica passava pelo fato de não ser possível vencer, em *V de Vinagre* há uma disputa não apenas por pontos, mas por um placar mais alto que renderá uma classificação diferente no momento da detenção. O jogo brasileiro também não possui um final e, por mais que vinagres sejam coletados, a pessoa sempre será classificada como um inimigo da sociedade. Portanto, se inicialmente não há uma sensação de vitória, o uso das ideias de *V* no atual contexto dialoga com o fato de que buscar a crítica ao posicionamento da polícia poderia render uma detenção nas ruas, fora do jogo.

Se a criação de *Frasca* aproxima o público de um fato distante, a outra é uma forma de instigar sobre como as manifestações são reprimidas com meios questionáveis, seja pela violência ou até mesmo com medidas incomuns e também duvidosas. *V de Vinagre* transforma o inocente em culpado, critica a postura dos agentes de segurança e ainda provoca a audiência para jogar mais vezes e descobrir como será chamada na prisão, seja “meliante” (pontuação baixa) ou “maconheiro” (pontuação alta).

A estratégia de protestar através do jogo permite uma abordagem dupla dos problemas. No caso observado, quem conhece os fatos irá rir da abordagem por conhecer o cenário e ver a forma como foi transformado, enquanto pode ser visto como uma corrida contra a polícia por quem não compreendia a referência ao vinagre. Isto lembra o que ocorre na arte, como no exemplo de *Guernica*. A obra de Picasso chama a atenção mesmo daqueles que não conhecem a sua mensagem, surgindo como ponto de partida para uma compreensão da Guerra Civil Espanhola.

Portanto, a propagação dos jogos como elementos da cultura contemporânea também passa pela sua utilização para outros fins, como a educação e a conscientização – algumas vezes junto do componente da diversão. Assim, é natural que o exercício da cidadania e sua crítica também seja transposto para os jogos. Se a compreensão das possibilidades de uma tinta óleo sobre tela eram necessárias assim como as lentes de uma câmera fotográfica tempos depois, o tempo atual permite que diversão e conscientização sejam realizadas de outras formas.

As possibilidades de levar o jogador para cenários diferentes e que ele não necessariamente vivenciaria, porém de maneira segura, é um dos principais atrativos do uso dos pro-

duos interativos nestes contextos. Os jogos detalhados neste artigo mostram que a crítica não passa apenas pelas imagens, mas pelo *gameplay* em si, pela situação proposta pelo jogo. Além disso, este ato prescinde de uma consequência, mesmo que ela seja incomum, como a incapacidade de vencer. *Gameplays* simples, porém conectados com a mensagem e de fácil compreensão, mostram ser o elemento principal nos *purposeful games*. Assim, a combinação de código-fonte e arte com *joysticks* da atualidade permite atrair diferentes olhares para uma questão.

Apesar disso, é preciso manter o foco na informação transmitida para que um fato ou contexto não seja subvertido, sobretudo quando a manifestação cultural é reforçada por um viés político. Como o modelo de análise indica, é preciso que a mensagem encontre maneiras interessantes para que a ação do jogador reverbere em sua consciência seja durante ou depois de uma partida.

Os protestos nas ruas e outros debates não serão substituídos por partidas de videogame, mas o chamado para a discussão de problemas pode usar o jogo para tirar o jogador de uma situação segura. Assim, ele será provocado para pensar em um contexto diferente – e talvez de maneira diferente, mudando sua postura mesmo que seja com o compartilhamento de um link.

REFERÊNCIAS

- ALVARADO, Narda; MITGUSCH, Konstantin. *Purposeful by Design. A Serious Game Design Assessment Model*. Artigo apresentado na conferência Foundations of Digital Gaming 2012, disponível nos anais da International Conference on the Foundations of Digital Games. Nova York, ACM New York, 2012. Disponível em: <http://gambit.mit.edu/readme/academic_papers/fdg2012_submission_82-1.pdf>. Acesso em 15 de janeiro de 2017.
- AMARO, Mariana. *Eu Não Posso Ser Dois: Uma Perspectiva Sobre O Conceito De Gameplay A Partir De Experimentos Com O Jogo Brothers - A Tale of Two Sons*. Porto Alegre: UFRGS, 2016. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social), Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2016.
- ANTOUN, Henrique; MALINI, Fábio. *A internet e a rua: coberativismo e mobilização nas redes sociais*. Porto Alegre: Sulina, 2013.
- ARAÚJO, Thiago de. *Vinagre pode virar bomba, diz comandante de operação contra protesto em SP*. R7. Publicado em 14 jun. 2013. Disponível em: <<http://noticias.r7.com/sao-paulo/vinagre-pode- virar-bomba-diz-comandante-de-operacao-contra-protesto-em-sp-14062013>>. Acesso em 15 de janeiro de 2017.
- BASTOS, Marco T.; RECUERO, Raquel; ZAGO, Gabriela. *Taking tweets to the streets: A spatial analysis of the Vinegar Protests in Brazil*. *First Monday*, Chicago. Vol. 19, n. 3, Março 2014.
- BOGOST, Ian; FERRARI, Simon; SCHWEIZER, Bobby. *Newsgames: journalism at play*. Estados Unidos, Cambridge: MIT Press, 2010.
- BOGOST, Ian. *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Estados Unidos, Cambridge: MIT Press, 2007.

- BROWN, Dakota Reese. *What is gameplay?* in NEWMAN, James. SIMONS, Iain. *Difficult Questions About Video Games*. Londres: Suppose Partners, 2004.
- CRAWFORD, Garry. *Video Gamers*. Nova York: Routledge, 2012.
- FLUX GAME STUDIO. *V de Vinagre*. Disponível em: <<https://www.facebook.com/jogovdevinagre>>. Acesso em 15 de janeiro de 2017.
- FONTOURA, Marcelo. *Hackers e participação: uma análise de aplicativos de dados públicos do Brasil e seus criadores*. Porto Alegre: PUCRS, 2014. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social), Faculdade de Comunicação Social, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, 2014
- FRASCA, Gonzalo. *Kabul Kaboom*. Publicado em 2001 e disponível em <<http://ludology.typepad.com/games/kabulkaboom.html>>. Acesso em 15 de janeiro de 2017.
- _____. *My Games*. Disponível em <http://www.ludology.org/my_games.html>. Acesso em 15 de janeiro de 2017.
- GAMES FOR CHANGE. Disponível em <<http://www.gamesforchange.org>>. Acesso em 15 de janeiro de 2017.
- JENKINS, Henry. *Cultura da Convergência*. São Paulo: Aleph, 2009.
- JUUL, Jesper. *Gameplay*. in *The John Hopkins Guide to Digital Media*. RYAN, Marie-Laure Ryan; EMERSON, Lori; ROBERTSON, Benjamin J. (org.). Baltimore: Johns Hopkins University, 2014.
- LEE, Shuen-shing. *I Lose, Therefore I Think: A Search for Contemplation amid Wars of Push-Button Glare*. Publicado em *Game Studies*, volume 3, edição nº2, dezembro de 2003. Disponível em <<http://www.gamestudies.org/0302/lee/>>. Acesso em 15 de janeiro de 2017.
- LITTLELOUD STUDIOS. *Sweatshop*. Disponível em <<http://www.playsweatshop.com>>. Acesso em 15 de janeiro de 2017.
- MCCLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos : história, criação, desenho, animação, roteiro*. São Paulo: M. Books, 2005.
- MOORE, Alan; LLOYD, David. *V for Vendetta*. Nova York: Vertigo, 2008.
- MORA, Rodrigo. *Presos em protestos em SP relatam detenções por spray e vinagre*. G1. Publicado em 17 jun. 2013. Disponível em: <<http://g1.globo.com/sao-paulo/noticia/2013/06/presos-em-protestos-em-sp-relatam-detencoes-por-spray-e-vinagre.html>>. Acesso em 15 de janeiro de 2017.
- RECUERO, Raquel. *Redes Sociais na Internet*. Porto Alegre: Sulina, 2009.
- _____. *ARS: A Escalada dos Protestos no Brasil*. Publicado em 17 jun. 2013. Disponível em: <<http://www.raquelrecuero.com/arquivos/2013/06/ars-a-escalada-dos-protestos-no-brasil.html>>. Acesso em 15 de janeiro de 2017.
- YAGER DEVELOPMENT. *Spec Ops: The Line*. Disponível para MacIntosh, PlayStation 3, Xbox 360 e Windows. 2012.