

Jogos como provocações críticas, um estudo do jogo V de Vinagre e as revoltas de junho de 2013¹

André Fagundes Pase²
Bruna Marcon Goss³

Resumo

Este trabalho pretende analisar a utilização de jogos eletrônicos como formas de crítica a instituições e situações no Brasil através do jogo V de Vinagre, disponível no Facebook. Para tanto, será utilizado o *framework* de análise de *serious games* proposto por Alvarado e Migutsch (2012). Este olhar permite avaliar como o propósito transparece através de diversos elementos de design e mecânica, permitindo ao software agir como peça de protesto. 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. Desta forma, é possível constatar que o jogo, apesar do tom lúdico, também pode servir como peça de protesto.

Palavras-chave

jogos, redes sociais, manifestações, comunicação, v de vinagre.

Introdução

Os jogos eletrônicos permitem informar enquanto divertem o jogador. Peças importantes na cibercultura, também são usados como elementos de crítica para conscientizar o público ou mobilizar os jogadores em torno de uma causa. Além das produções destinadas para as lojas, criadores também atuam conforme demandas específicas ou mesmo para expressar suas ideias. Quando contam com um objetivo específico diferente da venda e possuem uma orientação para uma mensagem de conscientização ou mobilização são tradicionalmente chamados de *serious games* (jogos sérios, em inglês), mas reconhecidos ainda como *purposeful games*⁴ (jogos com um propósito) (ALVARADO; MITGUSCH, 2012).

Assim, ao colocar o público no controle de uma situação, substituem a diversão pura ou o desejo por ver o final de uma trama pela troca de uma informação baseada na reflexão realizada após a contemplação do jogo. Mesmo com as limitações do design, o público só

¹ Trabalho apresentado no GP Cibercultura, XV Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Professor do Programa de Pós-Graduação da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PPGCom Famescos/PUCRS), Jornalista.

³ Mestre pelo Programa de Pós-Graduação da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PPGCom Famescos/PUCRS), Jornalista.

⁴ Este artigo utiliza a nomenclatura Purposeful Game pois os autores compreendem que a denominação serious game (jogo sério) permite diferentes interpretações e a utilizada descreve melhor o objeto.

vê uma mensagem se agir diante da tela, seja de um computador ou *smartphone*. “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 do fatos das ações permitidas formarem a experiência de jogar.”⁵ (FLANAGAN; NISSENBAUM, 2014, p. 4)

Desde 2004, o festival *Games for Change*, promovido pela organização não-governamental de mesmo nome, discute o uso destas produções em situações como saúde ou conscientização política (GAMES FOR CHANGE, 2015). Ao lado de outras ações como as *hackatons*⁶ 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.

Este artigo utiliza o método de análise de *purposeful games* para observar como uma produção deste formato pode ser crítica. Ele foi escolhido pois busca “oferecer uma estrutura para estudar o design conceitual de jogos em relação aos seus propósitos explícitos e implícitos⁷” (ALVARADO; MIGUTSCH, 2012); 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 também colocar em pauta questões da cidadania contemporânea.

Jogos como Elementos de 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 contemporânea da cidade 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

⁵ Tradução livre dos autores

⁶ Neologismo coloquial que significa uma maratona de programação, geralmente realizada por programadores que contam com um número de horas para programar uma solução para um tema específico; junção coloquial das palavras *hacker* e *marathon* (maratona, em inglês).

⁷ Tradução livre dos autores

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. Ou seja, o jogador agiu sobre o objeto e a sua decisão resultou no massacre, o herói agiu como um vilão, como uma provocação aos atos de guerra.

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

Procedural 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 persuasivamente (BOGOST, 2007, p. 2)⁸.

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” (p ix). Se o jogo flui apenas com o desenvolvimento dos comandos do público, esta conjugação de ações com reações usa o poder lúdico sobre o público.

Outro argumento interessante sobre a questão pode ser encontrado na análise dos jogos *Kabul Kaboom* e *New York Defender* (ambos voltados aos atentados de 11 de setembro de 2001 em Nova York) por Lee (2003). Eles 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 jogo⁹” (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

⁸ Tradução livre dos autores

⁹ Tradução livre dos autores

jogador. A busca pela vitória ou maior placar é transformada em uma busca por evitar uma tragédia com conexões algumas vezes próximas ao contexto do jogador, não a busca por novas estrelas em um jogo de pássaros contra porcos, por exemplo. A recompensa não é a sequência animada no final, mas mais informações ou uma reflexão sobre o caso abordado.

Kabul Kaboom utiliza este expediente, a partir da intenção de Frasca (2001) de dialogar com seu medo diante da crise vivenciada após os ataques de 11 de setembro de 2001 em Nova York, Estados Unidos, mas 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 experimentação¹⁰ (FRASCA, 2015)¹¹.

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 escultura *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. Junto das instruções há a mensagem “Lembrem, crianças, você não pode ganhar este jogo, apenas perder¹²”

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 designer” (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.

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.” (BROWN, 2004, p 71) É

¹⁰ Tradução livre dos autores

¹¹ Não há uma data para a publicação deste texto que descreve a opinião do autor sobre o jogo, portanto será utilizada a data de acesso ao seu website oficial.

¹² Tradução livre dos autores

preciso, portanto, pensar não apenas na forma como a mensagem será apresentada, mas no código de programação que definirá como isto será manipulado pela audiência e na sequência de ações e reações que constitui uma partida, o seu *gameplay*. Estes fatores moldam a forma como uma ideia será apresentada – cabendo ao jogador completar isto.

Produções simples - como a crítica que recombina arte, notícias e jogos antigos como *Pac-Man de Kabul Kaboom* – veiculam 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 simples, pular e fugir da polícia por apenas portar vinagre, com um contexto complexo.

Metodologia de Análise

A análise de um jogo pode ser realizada de diversas formas, porém a busca pela compreensão da forma como uma mensagem específica é apresentada por uma produção com este fim necessita um olhar que compreenda diversos aspectos. Assim, o *framework* para análises de jogos de Alvarado e Mitgusch (2012) será utilizado neste artigo pois 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. Os *purposeful games*, em virtude do seu fator educativo e seu propósito, muitas vezes não são questionados pela sua qualidade como jogos. “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 design” (ALVARADO; MITGUSCH, 2012, p.1).

O *framework* observa os seguintes pontos: **propósito; ficção e narrativa; enquadramento; conteúdo e informação; gráficos e estética** e, por fim, **coesão e coerência**. Avaliando cada um desses aspectos é possível obter uma visão mais compreensiva do jogo, produto com aspectos de entretenimento, como veículo de um propósito ou mensagem. “Se o design de um *purposeful 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 todo” (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 pode entrar na categoria de *current event games*, que “têm

requisitos baixos de sistema e ampla distribuição online em portais” (BOGOST; FERRARI; SCHWEIZER, 2010, p. 15). Conforme os autores, *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 após 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 questões políticas, combate à corrupção e protestos contra os gastos da Copa da Mundo, entre outros. Em virtude do uso de gás lacrimogêneo, alguns manifestantes utilizavam vinagre, utilizado como um antídoto ao ardor nos olhos e garganta causados pelo gás lacrimogêneo. Com a propagação desta informação, mais pessoas passaram a levar o líquido para os protestos, o que resultou em uma decisão de proibir o porte do vinho azedo, prendendo algumas pessoas em virtude disso. Desta forma, as ações da população também foram chamadas de “protestos do vinagre” (BASTOS; RECUERO; ZAGO, 2014).

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

As conversações se descentalizam, 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. Algumas pessoas afirmaram que foram levadas à delegacia por portar vinagre. 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)¹³, 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. Com o passar dos anos, 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* foi utilizada como mote para a criação de um jogo com este nome pela Flux Game Studio, produtora estabelecida na cidade de São Paulo. O jogo foi desenvolvido em 18 horas durante o dia 14 de junho, um dia após as prisões. Finalizado, foi publicado no *Facebook* (FLUX, 2015). Desenvolvido com a ferramenta Unity, foi incorporado ao ambiente da rede, pois isto permite que a ideia seja difundida e também jogada a partir de um mesmo local.

Meses depois, em fevereiro de 2015, uma nova versão foi publicada para dispositivos Android na loja Google Play (FLUX, 2015 a). Gratuito, expande o protesto ao colocar notícias como item de coleta, além do vinagre. A descrição do aplicativo reforça a intenção dos criadores:

V de Vinagre é um game que tira sarro da truculência policial vista no Brasil durante as manifestações populares ocorridas em 2013 e 2014. Com caráter informativo, o game conta com uma série de notícias desbloqueáveis sobre a realidade brasileira - na intenção de despertar consciência crítica enquanto diverte os jogadores. (FLUX, 2015 a)

Em virtude da conexão da primeira versão do jogo com o momento dos protestos, este artigo irá analisar a versão desenvolvida em 2013 e previamente disponibilizada no *Facebook*. Em *V de Vinagre*, 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 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”

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.

¹³ Originalmente publicada nos Estados Unidos entre 1982 e 1983

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 1).



Figura 1: Tela do final de jogo

Fonte: Imagem registrada pelos autores (2015)

A **narrativa e a ficção** do jogo ocorrem 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 saca um *smartphone* 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 a estética** lembram o de desenhos animados e personagens de histórias em quadrinhos. 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 de noite - quando eram realizadas as manifestações (após o final da tarde).

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 2). Ao identificar os policiais com uniformes semelhantes aos da polícia de São Paulo e caracterizar o manifestante com a máscara e o telefone, consegue uma aproximação com o contexto vivenciado pelo seu público. A mecânica de *V de Vinagre*, que faz o personagem andar sempre em linha reta, também remete ao processo de caminhada das manifestações.



Figura 2: Final do jogo mostra o manifestante sendo agredido
 Fonte: Imagem registrada pelos autores (2015)

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.

Participação e Crítica da 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 nos e um desafio dessas versões com o *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 comportamentos. 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 se não de cobertura, mas 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. 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 inserir o público na crítica social de uma maneira diferente da observada em outros meios. Como observado antes, em virtude do produto eletrônico necessitar da ação do jogador, usa a conexão com a realidade não apenas para brincar com isto, mas para 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 motivo de diversas notícias em virtude do teor incomum da medida – portanto pode ser utilizado como ponto de partida em uma discussão.

Ao transformar o fato não apenas em *meme*, mas em jogo, o público encontra um produto cultural que permite uma leve diversão por permitir correr da polícia de uma forma segura, além de subverter a realidade. Há uma conscientização e propagação da mensagem que utiliza a diversão – e a jocosidade – para que seu *link* seja propagado pelas redes, conhecido e, por consequência, servindo como ponto de partida para discussões fora do ambiente lúdico. 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 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 a prisão, sem que isto ocorra.

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, é natural que o exercício da cidadania e sua crítica visto em outras formas de expressão 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. 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

uma forma interessante para que a ação do jogador reverbere em sua consciência 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 outra maneira, mesmo que seja com o compartilhamento de um link divertido.

Referências bibliográficas

- 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 13 setembro de 2014.
- ANTOUN, Henrique; MALINI, Fábio. **A internet e a rua: ciberativismo 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 13 out. 2014.
- 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.
- FLANAGAN, Mary; NISSENBAUM, Helen. **Values at Play in Digital Games**. Estados Unidos, Cambridge: MIT Press, 2014.
- FLUX GAME STUDIO. **V de Vinagre**. Disponível em: <<https://www.facebook.com/jogovdevinagre>> 2015.
- FLUX GAME STUDIO. **V de Vinagre**. Disponível em: <<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.fluxgamestudio.vdevinagre>> 2015a.
- 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 10 de maio de 2015.

_____. **My Games**. Disponível em <http://www.ludology.org/my_games.html>. Acesso em 10 de maio de 2015.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.

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/>>.

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 10 de maio de 2015.

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 10 de maio de 2015.

YAGER DEVELOPMENT. **Spec Ops: The Line**. Disponível para MacIntosh, PlayStation 3, Xbox 360 e Windows. 2012.