

Estado da publicação: O preprint foi submetido para publicação em um periódico

Contribuições empírico-teóricas para a fundamentação do gameativismo

Morena Caldas

<https://doi.org/10.1590/SciELOPreprints.9917>

Submetido em: 2024-09-12

Postado em: 2024-09-13 (versão 1)

(AAAA-MM-DD)

CONTRIBUIÇÕES EMPÍRICO-TEÓRICAS PARA A FUNDAMENTAÇÃO DO GAMEATIVISMO

AUTOR/A 1, Moreenna Caldas.

ORCID: <https://orcid.org/0009-0009-9235-3228>.

<caldasmoreenna@gmail.com>

Universidade Federal do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, RJ, Brasil.

RESUMO: O presente trabalho tem como objetivo levantar os princípios norteadores do gameativismo para contribuir para possíveis definições do movimento, permitindo a identificação de fenômenos semelhantes e a distinção de outros ativismos. A territorialidade da pesquisa se constrói pelo confronto entre as categorias de games e as articulações destas com o ativismo e as ruas. Partindo do conceito base de gameativismo como o uso de jogos eletrônicos na articulação destas linguagens com objetivos sociais e políticos, o artigo atravessará os movimentos em suas diferentes frentes de ação, como o uso educativo, na promoção de causas sociais e para a crítica à indústria de jogos. Como parte de uma pesquisa em andamento, parte-se mais de hipóteses que de conclusões: a natureza do videogame, quando considerada sua genealogia - nesse contexto, das batalhas comerciais até a manutenção do ideal estético da performance gráfica - é competitiva e mercadológica e um videogame desconstruído exige mais que políticas de inclusão. A desconstrução do videogame demanda e participa da desestruturação das comunidades, das trocas comerciais, do trabalho e de conceitos estéticos; o passado militar e o caráter financeiro do videogame-produto definem uma categoria de jogo, mas não limitam sua potência criativa. Atravessando o debate da gamificação ou jogos educativos, a questão do console, das plataformas e do *hacking* no princípio colonizador do game ou da narrativa como poder, o gameativismo se desenvolve em um contexto complexo, que demanda avaliação criteriosa a fim de questionar os limites e as possibilidades dessa linguagem emergente de ativismo.

Palavras-chave: gameativismo, videogame, midialivrismo, fundamentação, indústria.

EMPIRICO-THEORETICAL CONTRIBUTIONS TO THE FUNDAMENTALS OF GAMEACTIVISM

ABSTRACT: The aim of this study is to identify the guiding principles of game activism to contribute to possible definitions of the movement, allowing similar phenomena to be identified and distinguished from other activisms. The territoriality of the research is built on the confrontation between the categories of games and their articulation with activism and the streets. Starting from the basic concept of game activism as the use of electronic games in the articulation of these languages with social and political objectives, the article will go through the movements in their different fronts of action, such as educational use, promoting social causes and criticizing the games industry. As part of ongoing research, it is based more on hypotheses than conclusions: the nature of the video game, when considering its genealogy - in this context, from commercial battles to maintaining the aesthetic ideal of graphic performance - is competitive and commercialized and a deconstructed video game demands more than inclusion policies. The deconstruction of the video game demands and participates in the dismantling of communities, commercial exchanges, labour and aesthetic concepts; the military past and the financial nature of the video game-product define a category of game, but do not limit the creative power of the video game. Crossing the debate on gamification or educational games, the question of the console, platforms and hacking in the colonizing principle of the game or

narrative as power, game activism is developing in a complex context that requires careful evaluation to question the limits and possibilities of this emerging language of activism.

Keywords: gameactivism, videogames, activism, fundamentals, industry.

INTRODUÇÃO

A partir da convergência de noções teóricas e empíricas, busca-se alinhar o gameativismo não como conceito fixo, mas como ferramenta analítica para novos fenômenos nas mídias, nos videogames e nas ruas. Partindo do conceito básico de gameativismo como o uso de jogos eletrônicos e seus periféricos com objetivos sociais e políticos na articulação das linguagens das mídias tradicionais com as inovações cibernéticas e a característica narrativa e lúdica própria do videogame, este ganha forma pelo descolamento, pelo impasse e pela diferença de outros ativismos.

A indústria de videogames é a mais lucrativa do entretenimento levantando debates tão expressivos quanto seu impacto no dia a dia. Seja sobre a violência e sua capacidade de influência em massacres escolares, sobre o impacto cognitivo em jovens, o uso de *serious games* em plataformas de conscientização e treinamento, a gamificação nas propagandas, nos cursos e na política, a centralidade do jogo eletrônico no debate público ultrapassa as comunidades de jogadores e se expande em interesses além do entretenimento. As polêmicas que envolvem o uso do lúdico pelo *soft power* não passam despercebidas, uma vez que o uso neoliberal do videogame é constantemente questionado, fomentando pesquisas como a presente.

Por esse motivo deve-se olhar para as particularidades da indústria, da mídia e de seus componentes, entendendo a diversidade de movimentos protagonizados pelo videogame. Interessa, então, agrupar a multiplicidade de movimentos a fim de escancarar suas críticas, investigar seus paradoxos e até mesmo verificar a pertinência do gameativismo como conceito necessário para o cenário.

Sob esta ótica, partiremos de algumas contribuições teóricas que inspiraram o termo. Em seguida, avaliaremos outras perspectivas capazes de progredir o conceito a partir de suas nuances e confrontos, identificando ainda alguns objetos empíricos. Por fim, algumas categorias de jogos e seus conflitos enriquecerão a fundamentação enquanto exemplos que atravessam e são atravessados pelo gameativismo.

1. CONTRIBUIÇÕES TEÓRICAS

Gameativismo e Gamelivrismo, termos capazes de representar tanto o jogo em si quanto o aparelho de videogame, importam a noção de midialivrismo e midiativismo de Ivana Bentes,

fenômeno pós-mídia de massas do campo da comunicação, no qual pessoas “começam a se ver e assumir como produtores relevantes de conteúdos” (BENTES, 2015) já que o modelo da reprodução anti-ruídos da mídia de massas, neutralizando e domesticando os acontecimentos em informações unilaterais é rompido por uma lógica da conversação, da criação de ideias, imagens, sons, valores estéticos e morais pela multiplicidade dos usuários ao mesmo tempo consumidores e artífices (BENTES, 2015). O videogame reverbera no modelo pós-mídia da comunicação não se fazendo derivado de nenhuma mídia, mas inventando seu próprio meio de ser nas negociações entre suas possibilidades e permissões tanto no desenvolvimento dos objetos técnicos quanto nas experimentações da linguagem pelo estilo narratoludológico, de game design e de portabilidade. Para nortear o uso, pode-se definir o gameativismo de modo simplório como o uso de jogos eletrônicos e seus periféricos na articulação destas linguagens com objetivos sociais e políticos.

Em comparação com a definição geral desenhada por Bentes pela atuação do Mídia NINJA, o gameativismo se distingue do midiativismo em algo substancial, mas que recupera a própria singularidade da mídia lúdica: a economia da participação nos processos de auto-organização e fruição do videogame ativista não se desenvolve a partir da movimentação catártica das massas, dessa grande reviravolta enérgica que movimenta a multidão. A mídia mais fria de produção lenta convida-nos a traçar a rota do fundamento por outros repertórios de ação, partindo de performances mais planejadas que nascidas do levante popular. O fluxo mais forte de direção inversa da rede para a rua¹ talvez possa indicar o caráter mais lento do gameativismo.

Como prática de desconstrução horizontal e verticalmente, o jogo eletrônico e suas máquinas funcionais periféricas participam de uma lógica concentrada de um-para-todos, enquanto o gameativismo, assim como o midialivrismo, surge com a proposta de construção do sujeito político multidão (BENTES, 2015). Multidão, termo negriano, funciona como ferramenta conceitual para contrapor a ideia pejorativa e redutiva de massa, da comunicação massiva entendida por Bentes como “tudo que nos rouba a potência de efetuar outros mundos e pensamentos” (BENTES, 2015, p. 13). A comunicação massiva está no nível da conciliação, “buscando a unificação e a centralização, a homogeneização, a diminuição da polifonia, que desconsidera a "ruidocracia" e a heterogeneidade das falas” (BENTES, 2015, p.13). Ao chamar

¹ Importante reiterar que não se afirma um fluxo único entre a rede e a rua. Não existindo uma origem virtual ou real dos movimentos, mas sim pontos de efervescência que valem ressaltar, o videogame ativista segue mais a direção organizacional da rede para a rua que o contrário, enquanto o midialivrismo propriamente dito se constrói por uma tradição dos movimentos nas ruas.

de reconfiguração pós mídia de massas do campo da comunicação os levantes midialivristas e midiativistas, se reconhece a multiplicidade da ação popular não como povo domesticado referente a um Estado-Nação, mas como multidão heterogênea, sinérgica e cooperante entre singularidades. Bentes completa afirmando que o jornalista corporativo participa das manifestações para reportar, enquanto o sujeito qualquer, o midialivrista “é um corpo da multidão e a comunicação é uma das formas de mobilizar e organizar, expressar, essa multidão.” (BENTES, 2015) Em outras palavras, o gameativismo não só denuncia, reporta, educa ou expressa. Ele é a mobilização, a organização e a expressão, o imaginário joguista lançado no mundo. O deslocamento do um-para-todos em direção à multidão do videogame consiste na inclusão do jogador como componente essencial do movimento joguista, não como mero consumidor-espectador da indústria.

É evidente que no caso dos levantes do ciberespaço a capacidade de intervenção popular é mais ampla e acessível que no videogame, já que as ferramentas de navegação e interação na web são mais intuitivas que os processos de programação dos jogos ou que as invenções e gambiarras em softwares e hardwares. A diferença no modelo de participação aparece também nos papéis desempenhados no que compõe o processo gameativista: como nas interações da web em comentários e republicações, no processo do ativismo de game também fazem parte os jogadores, críticos, repercussões em debates, eventos *offline* e etc, para além da concepção do jogo e aparelho em si. Essa característica estabelece um circuito híbrido de mídia-jogo, isto é, um fluxo de repercussão entre as plataformas sociais e os videojogos.

Por esse motivo outra problemática capaz de ser superada no caso do midiativismo ganha outros contornos: aqui o objeto técnico como meio, isto é, os aparelhos e periféricos dos videojogos, são limitantes no processo de construção do sujeito político multidão. Enquanto nos eventos do Midia NINJA os celulares figuram como a antena mágica de difusão, conectando os ciberativistas às ruas e vice-versa, intervindo e construindo os espaços *online* e *offline* sincronicamente, os consoles, computadores e celulares jogantes dispersam as forças em experiências não só individuais, mas acima de tudo inacessíveis. Há muito mais acesso a aparelhos de telefone conectados à internet com aplicativos de redes sociais que a computadores com bons processadores, emuladores intuitivos, fliperamas baratos, internet estável ou consoles alternativos a preços acessíveis.²

² É preciso considerar o crescimento da indústria de jogos mobile, líder em número de jogadores. Falta, porém, o alcance das iniciativas críticas nesta direção, por isso o comentário acerca do limite participativo comparando a potência desses aparelhos.

O problema do artefato técnico atravessa o gameativismo como questão fundamental, uma vez que a materialidade limita e define a difusão, sendo importante ser debatida quando são impostas determinadas condições de criação no seio da maior indústria de entretenimento do mundo. Isto não se limita às condições de negociação de temas e plataformas de veiculação, se expande para a ameaça de aniquilação de outros modos de existência que não participem da lógica de consumo, da agenda temática da indústria *mainstream* e da arquitetura do jogar. Ainda assim uma diversidade de mobilizações com intenções ativistas despontam como caminhos possíveis como técnicas de *hacking* e *cracking* – em especial os desbloqueios de consoles e a pirataria –, a criação de novos consoles, as gambiarras e as emulações.

2. OUTRAS REFERÊNCIAS

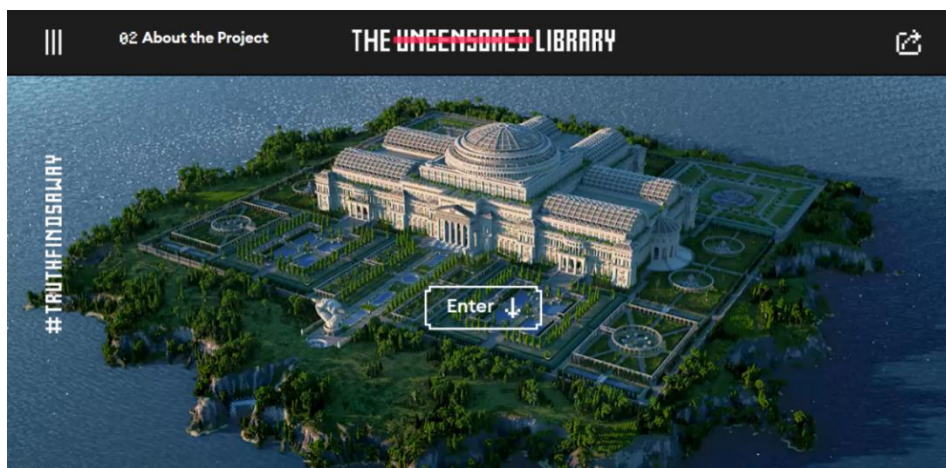
Pelos vários adendos sobre os conflitos entre o gameativismo e o midiativismo, se faz necessário uma segunda referência auxiliar para fundamentar esse ativismo emergente. Baseado na tipologia de Laer e Aelst (2010), Livia Alcântara (2014) sistematiza os repertórios de ação coletiva dividindo-os por dois parâmetros, o suporte e o custo de participação. Nesse sentido existem formas tradicionais de ação coletiva que se beneficiaram do suporte da internet, mas que já existiam antes dela (como boicotes de consumo ou manifestações transnacionais) e ações inauguradas pela internet, como petições *online*, *culturejamming*, *hacktivism* e sites de mídias alternativas (ALCÂNTARA, 2014). Assim como o midialivrisimo, capaz de circular entre todos os repertórios de ação, ainda que enfaticamente na pauta das mídias alternativas, o gameativismo surge como uma nova dimensão das movimentações do ciberespaço, se desenhando entre os jogos e as interações midiáticas, nascendo das “possibilidades abertas pela popularização dos games e pelo aumento de seu número de desenvolvedores, pelo seu uso além da esfera do entretenimento e pela sua ascensão à primeira posição na indústria audiovisual do planeta”. (SILVEIRA, 2009)

Neste ponto, deve-se salientar que mesmo inaugurando novas formas de comunicação o ciberativismo não surge como um movimento singular em relação ao ativismo “tradicional”. Formas de organização e mecanismos de ação foram herdados de um leque de repertórios de ação social. Em linhas gerais, estes representam “o conjunto limitado de formas que os atores sociais dispõem e compartilham em determinado momento histórico para externar suas demandas” (ALCÂNTARA, 2016, p. 318). Marchas, boicotes, petições e greves são exemplos de repertórios de ação. Os repertórios nascem a partir das demandas das ações, do contexto político, da estrutura da sociedade e da aprendizagem em ações anteriores.

Portanto, é importante distinguir a movimentação do jogo em si com essa comunidade de jogadores que se estabeleceu nas redes de duas maneiras: 1) as comunidades em rede que se utilizam do jogo como ferramenta ciberativista; 2) os jogos ciberativistas como repertório de ação da comunidade. Isso porque, diferente dos movimentos ciberativistas que possuem as NTICs (Novas Tecnologias de Informação e Comunicação) como principal meio de ação, o jogo eletrônico enquanto componente é determinante para inaugurar formas de organização.

Na primeira relação o jogo é mediador da ação coletiva, mas não o próprio repertório de ação coletiva. Exemplo disso foi a criação da biblioteca virtual no Minecraft, a The Uncensored Library. Segundo a Newzoo, Minecraft está entre os cinco jogos mais populares do mundo, baseado no número de jogadores ativos por mês (NEWZOO, 2023)³. Essa foi a plataforma escolhida pelo Repórteres sem Fronteiras (RSF) para resistir contra a censura em países oprimidos. A Uncensored Library foi um projeto desenvolvido por jornalistas de cinco países diferentes com o objetivo de prover o acesso a artigos de circulação local proibida, utilizando a brecha do jogo que ainda pode ser acessado nesses países, apesar dos controles e bloqueios midiáticos. (RSF, 2020)⁴

Figura 1 – Biblioteca sem censura no Minecraft



Fonte: site oficial da ação⁵

Os artigos foram publicados em forma de livros em PDF em um servidor de Minecraft, dentro de uma biblioteca feita por 24 construtores de 16 países diferentes. Minecraft não foi o produtor do repertório de ação, mas a plataforma que possibilitou a organização do movimento: o jogo se transmutou em tecnologia de comunicação.

³ Disponível em: <<https://newzoo.com/insights/rankings/top-20-pc-games>>. Acesso em: 16 ago. 2024.

⁴ Disponível em: <<https://www.uncensoredlibrary.com/em>>. Acesso em: 16 ago. 2024.

⁵ Disponível em: <<https://www.uncensoredlibrary.com/em>>. Acesso em: 16 ago. 2024.

Por outro lado, se considerar o jogo ciberativista como repertório de ação da comunidade virtual, a dimensão analisada é a organização dos jogadores e trabalhadores da cena de videogames e o repertório de ação é, em geral, performático. Neste caso, os jogos funcionam como tribunas, “as formas pelas quais os grupos externam suas reclamações e demandas” (ALCANTARA, 2014, p. 37).

Para Tarrow (2011), a importância das performances para as políticas de confronto pode ser resumida em três pontos: as performances adicionam divertimento e excitação na política; ajudam a solidariedade a crescer entre os protestantes; e desarmam e perturbam os adversários, provocando uma disrupção. (TARROW apud ALCANTARA, 2014, p. 37)

Nesse sentido, os jogos eletrônicos possuem papel fundamental em uma cultura de videogame jovem, nativa da internet. Pois, de acordo com Chaplin e Zimmerman, no século lúdico a “experiência do tipo de jogos substituem a mídia linear. Mídia e cultura no século lúdico são cada vez mais sistêmicas, modulares, customizáveis e participativas. Jogos incorporam todas essas características em um sentido muito direto.” (CHAPLIN; ZIMMERMAN, 2013, n.p, tradução nossa)⁶. Isto é, mais do que uma manifestação unicamente escrita ou visual, o jogo proporciona participação, interatividade e uma perspectiva ilustrada das pautas. No jogo da desenvolvedora La Molleindustria sobre o McDonald’s, por exemplo, não existe somente uma proposta educativa, como também uma crítica sofisticada ao modelo capitalista de produção em formato jogável, lúdico e divertido.

O coletivo Molleindustria, cujo slogan é “games radicais contra a ditadura do entretenimento”, cria jogos satíricos em manifestações contraculturais como no supracitado McDonald’s videogame, no qual o jogador é responsável por gerenciar a franquia de *fast foods* conhecendo assim as estratégias de lucro simulando as possibilidades de uso de transgênicos e hormônios, práticas de suborno e outras medidas ilegais. Em resumo, “pretende revelar as consequências catastróficas do capitalismo global aplicadas aos alimentos por meio de uma simulação sobre a gestão da cadeia produtiva e de comércio do McDonald” (SILVEIRA, 2009).

Embora o ativismo de games não esteja contido nos repertórios de ação, ele os dobra, os perpetua e ora se define por eles, uma vez que sua linguagem híbrida não pode nem se delimitar pelo ciberespaço, nem se destacar unicamente como tradição de uma outra linguagem, como um outro cinema ou video-ativismo. Com a potência da interatividade, construção de

⁶ No original: “*When information is put at play, game-like experiences replace linear media. Media and culture in the Ludic Century is increasingly systemic, modular, customizable, and participatory. Games embody all of these characteristics in a very direct sense.*” Disponível em: <<https://kotaku.com/manifesto-the-21st-century-willbe-defined-by-games-1275355204>>. Acesso em: 16 ago. 2024.

imaginários e possibilidades de modulação, as características aqui apontadas podem fazer dos videogames ferramentas táticas da multidão. (MORAES, 2015)

Para complementar, Chaplin e Zimmerman afirmam que nós deveríamos pensar como designers porque no século lúdico “não podemos ter uma relação passiva com os sistemas que habitamos. Devemos aprender a ser designers, a reconhecer como e por que os sistemas são construídos e tentar torná-los melhores.” (CHAPLIN; ZIMMERMAN, 2013, n.p, tradução nossa)⁷. Todo game designer é um educador, uma vez que ele precisa ensinar ao jogador como funciona o seu sistema. Por isso a importância do que o sistema *in game* reproduz, o que reflete e que comportamentos ele aciona. Essa é uma dimensão comunicativa do jogo: se em McDonald’s Video Game é permitido subornar ambientalistas para garantir aprovação popular, o que essas regras dizem a respeito dos sistemas? Para além disso, a que esses sistemas se referem ou satirizam? Segundo Silveira (2009):

Esses jogos trazem uma crítica radical e são uma manifestação contracultural baseada, principalmente, na sátira política que envolve os jogadores em situações cômicas que emanam das contradições e situações construídas pelo desenvolvedor como leitura da realidade do poder aplicada no jogo. (SILVEIRA, 2009, p. 136)

Ou seja, as regras estabelecidas pelo game design podem ser manifestações associadas com os sistemas reais, sendo responsáveis por criar experiências e, por esse motivo, evocar-se no entorno do jogo: em debates, análises, reunião de amigos ou no comportamento midiático.

Ivana Bentes transporta essa lógica game designer na própria fabulação bolsonarista para a criação de monomundos alicerçada por uma comunidade que se vale de uma diversidade de ferramentas discursivas: entre produção audiovisual, de memes, de *fake news*, agentes do Estado, artistas e pessoas comuns, a linguagem gameficada soma para sustentar a retórica violenta desses monomundos. (BENTES, 2024) Os processos de gameificação, ela diz, “marcaram as eleições de 2018 quando foram lançados games como o Bolsomito 2k18, no qual o jogador, na pele do personagem do próprio Bolsonaro, ganha pontos ao matar gays, feministas, integrantes do MST, estudantes, políticos.” (BENTES, 2024, p. 68) A proposta do jogo é o programa bolsonarista de forma escancarada, traduzindo em um sistema gamer a criação de realidades alternativas do ideário bolsonarista.

⁷ No original: “*In the Ludic Century, we cannot have a passive relationship to the systems that we inhabit. We must learn to be designers, to recognize how and why systems are constructed, and to try to make them better.*” Disponível em: <https://kotaku.com/manifesto-the-21st-century-willbe-defined-by-games-1275355204>>. Acesso em: 16 ago. 2024.

A questão desse movimento no virtual é que ele não começa e acaba nas redes. Os movimentos sociais guardam o “perigo” inerente do terceiro espaço, esse híbrido de cibernética e espaço físico, nas palavras de Manuel Castells (2013), o espaço da autonomia:

“[...] porque só se pode garantir autonomia pela capacidade de se organizar no espaço livre das redes de comunicação; mas, ao mesmo tempo, ela pode ser exercida como força transformadora, desafiando a ordem institucional disciplinar, ao reclamar o espaço da cidade para seus cidadãos.” (CASTELLS, 2013, p. 146)

O perigo dos movimentos que se desenvolvem no virtual está na capacidade de favorecer tanto as mobilizações revoltadas, fruto das indignações que pretendem destruir as bases do poder hegemônico e afirmar a diferença, quanto as mobilizações pelos monomundos tradicionalistas. “A lógica gamer simula mundos possíveis pelos quais vale a pena lutar, viver e morrer como nos chamados jogos ativistas caracterizados por sua ênfase em questões sociais, educação, política, saúde mental, etc” (BENTES, 2024, p. 70), mas simula também os mundos na qual a aniquilação da diferença é justificada pela afirmação do tradicionalismo.

Ou seja, a potência do imaginário na construção de mundos fabrica novos territórios de batalha disputados pelo gameativismo. A indústria de videogames, essa gigantesca lucrativa, é monopolizada por poucos países que detém o poder estrutural sob estúdios, plataformas e trabalhadores. Apesar da difusão mundial, a rede complexa entre megacorporações, trabalhadores e jogadores cria configurações de jogabilidade, consumo, socialização, trabalho e produção criativa com pouca ou nenhuma participação diversa. O game *mainstream* se engendra nesta rede competitiva fechada, composta pelo eixo hegemônico de produção: Japão, Estados Unidos e China.

O “circuitão da mídia” citado por Antoun e Malini no caso das mídias tradicionais aqui é construído por esse ecossistema empresarial de oligopólios das tecnologias. Seus tentáculos dominam toda a cadeia de produção e veiculação de jogos eletrônicos, isto é, desde concepção, roteiro e idealizações estéticas até a disponibilização do produto em plataformas virtuais como Steam, Playstation Store e Game pass ou em consoles como Nintendo, Playstation e Xbox. O modelo industrial do videogame produz formas de socialização, jogabilidade e consumo no padrão capitalista de competitividade. Os AAA⁸ – nome não oficial dos jogos com os maiores orçamentos e níveis de promoção – são produzidos para serem vendidos em massa, consumidos e debatidos para se desdobrarem em sequências lucrativas ou para serem transformados em

⁸ Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/noticias/2022/07/o-que-sao-jogos-aaa-entenda-o-termo-e-a-diferenca-para-jogos-indies.ghtml>>. Acesso em: 11 set. 2024.

outras mídias como séries e livros igualmente lucrativos. Os consoles e jogos online são projetados de tal forma que atomizam os jogadores em comunidades nichadas criando uma arquitetura de jogo solitária, mas ao mesmo tempo permissiva em relação à ataques verbais – vide manifestações racistas, homofóbicas e misóginas em chats e transmissão por voz em jogos multijogador online – e sem regulamentação efetiva para combater discursos de ódio.

Este breve panorama do modelo industrial dos *mainstream* é importante para nortear em paralelo algumas propostas e questionamentos em relação ao videogame desconstruído, este que não projeta o lucro como sucesso, mas fatores além. É possível destacar fenômenos interessantes no Brasil que possibilitam avançar nesse sentido. O primeiro é o movimento Peteca, um coletivo de jogadores que organiza encontros da cena independente do videogame em formatos livres podendo ser debates, jogatinas, oficinas, entre outros. Ele obedece a um sistema de fila de puxadores que organizam e registram os encontros cumprindo um sistema de rotatividade, garantindo a mudança do protagonismo e burlando a dinâmica do networking. Segundo o documento principal da Peteca, o coletivo defende a “propaganda pela ação: fazer a crítica das coisas por meio da realização de um mundo melhor dentro daquilo que nossos contextos possibilitam e a partir da força que nossos indivíduos e grupos possuem; Ser o exemplo prático daquilo que queremos”⁹, isto é, busca um modo de articulação que conteste o modelo monopolista e a ideia de videogame enquanto mídia passiva composta por entretenimento necessariamente despolitizado e neutro.

A segunda iniciativa são as *gamejams*, eventos de criação de jogos, que funcionam para todo tipo de produção, mas que promovem a autonomia criativa. O próprio coletivo Peteca possui a *jam* como um dos formatos, disponibilizando um repositório com tutoriais, bases pré-programadas, material audiovisual, entre outros recursos para uso da comunidade. A Antifagamejam é um exemplo de uso ativista do formato *gamejam*, com a proposta de criação de jogos cuja temática é antifascista. Entre os motivos e objetivos estão “informar sobre recrutamento e organização fascista em espaços de jogos, [...] informar sobre ideologia e representação fascista no conteúdo de jogos [...] e conectar lutas antifascistas com outras lutas contra opressão”¹⁰. Essas iniciativas contribuem para a conquista da soberania tecnológica e, conseqüentemente, para a disputa de narrativas e jogabilidades.

Por último, existem esforços para a diversificação dos aparelhos de games. A antiga desenvolvedora Mais ódio, menos Playstation, atualmente o coletivo Os mais odiados do

⁹ Disponível em: <<http://peteca.online/>>. Acesso em: 26 ago. 2024.

¹⁰ Disponível em: <<https://itch.io/jam/antifa-game-jam#pt-br>>. Acesso em: 26 ago. 2024.

videogame, propunha o fliperama itinerante como modelo alternativo de jogabilidade que promovia o encontro em contraposição ao isolamento dos jogos online. Possuindo como símbolo o Pirata de Prata – um gabinete de fliperama caseiro confeccionado com recortes de madeira, luzes de led, pintura a mão, figurinhas, controles de arcade e uma pequena tela que roda jogos da cena independente nacional –, a proposta da iniciativa é fortalecer a cultura de videogame popular, especialmente a presencial, recuperando a socialização incentivada pelos fliperamas e locadoras de videogames.

Já o LoFi Console é um projeto de videogame brasileiro pensado para custar menos de 100 reais. Como proposta de soberania digital, de produção de baixo custo, o projeto está promovendo uma oficina teste para produção do console feito em casa. Ele é capaz de rodar jogos até o Neogeo, mas além de emulações conta com jogos feitos pelos próprios desenvolvedores. Segundo o próprio projeto, o LoFi Console é pensado para inclusão social. Sua saída de vídeo, por exemplo, é um VGA para garantir que o console funcione até em monitores antigos e o controle segue o modelo do Super Nintendo, cuja tecnologia está em domínio público e ambos podem ser encontrado com facilidade e a preços baratos. Além disso, a oferta de jogos independentes estimula “o ensino e desenvolvimento da criação de jogos, permitindo que escolas, ONGs e projetos sociais possam trabalhar com o desenvolvimento de games como forma de inclusão.”¹¹

Figura 2 – Gabinete Pirata de Prata



Fonte: Blog Pirata de Prata¹²

¹¹ Disponível em: <<https://arkade.com.br/conheca-o-lofi-console-videogame-de-r-100-com-foco-na-inclusao-atraves-dos-games/>>. Acesso em: 26 ago. 2024.

¹² Disponível em: <<https://piratadeprata.blogspot.com/>>. Acesso em: 26 ago. 2024.

Figura 3 – Protótipo de case para o LoFi feito em impressora 3D



Fonte: captura de tela do Instagram¹³

O gamelivrisimo, portanto, aparece como linguagem alternativa tanto nas narrativas quanto nos aparelhos de videogame e nas dinâmicas de socialização, mas isso não aparece sem contradições. A seguir, serão apresentadas algumas categorias reconhecidas com suas contradições e exemplos de jogos para comparar o caráter normativo (desinteressado de um debate politicamente engajado) e o ativista.

2. ALGUMAS CATEGORIAS E CONFLITOS

Em linhas gerais, o *serious games* diz respeito a jogos cuja proposta de divertir e entreter fica em segundo plano, prevalecendo objetivos educacionais, publicitários ou políticos. Eles estão envolvidos em polêmicas com *hard gamers* por esse caráter além do entretenimento, possuindo aplicabilidades sociais atraindo não-gamers, como no mundo científico e do trabalho. Nesta diferença, entretanto, emergem manifestações ativistas com características e potências próprias, cujos destaques são os *news games* e *applied games*.

Os primeiros são jogos que utilizam as últimas notícias para produzir jogos atuais e em geral de conscientização de um tema. A proposta desses jogos é potencialmente ativista por tratar de assuntos polêmicos com abordagens lúdicas, em geral se debruçando mais sobre provocações de direitos humanos. Exemplo dessa categoria são os jogos do projeto GameTheNews¹⁴, que usam os jogos como meios engajadores de notícias. Endgame: Syria, por exemplo, é um jogo simulacional sobre a crise na Síria, contemplando aspectos humanitários a

¹³ Disponível em: < https://www.instagram.com/lofi_gs/>. Acesso em: 26 ago. 2024.

¹⁴ Para saber mais: < <https://www.aurochdigital.com/gamethenews>>. Acesso em: 12 set. 2024.

partir da perspectiva rebelde, mais focado no plano de resolução e exposição do conflito do que nas estratégias de confronto evidenciados em games AAA como Call of Duty ou Battle Field.

Já o segundo tipo são jogos aplicados, como indica o nome, auxiliando principalmente em processos de teste, aprendizagem e coleta de dados científicos, combinando a mecânica de jogo com elementos de simulação do mundo real. Não deve ser confundido com gameificação já que são jogos aplicados para alguma finalidade, não aplicação de técnicas de games em operações que não são jogos. Um exemplo contemporâneo são os jogos do estúdio Glichers que colecionam dados para auxiliar em pesquisas científicas. Sea Hero Quest, por exemplo, foi desenvolvido em colaboração com vários cientistas líderes mundiais em demência, consultores de navegação espacial e especialistas em segurança de dados (UCL, Cambridge, UEA, Alzheimer's Research UK, Deutsche Telekom) para ajudar a entender a navegação espacial e, conseqüentemente, compreender os primeiros sintomas da demência, uma vez que a habilidade de navegar em 3D é uma das primeiras habilidades perdidas por pessoas que sofrem de demência. O dados de como essas pessoas navegam são anonimamente coletados e enviados para os pesquisadores, figurando como um potencial sem precedentes de volume de dados.

Em tempos de opacidade de dados, um jogo com proposta para fins científicos supostamente transparente em sua extração parece positivo. A desvirtuação do jogo como produto consumível de entretenimento não é fator único para qualificá-lo como ativista, mas abre caminhos para outros modelos de participação e cooperação em rede que a simples alocação como *serious games* não sustenta.

Aqui cabe um adendo à gamificação. Por vezes pode-se chamar de ativista um jogo com uso educativo, mas sem o devido cuidado se falará de métodos educativos ou indutivos, não de videogame. A gameificação consiste na introdução de técnicas de games em projetos outros, seja a linguagem gameificada, o imaginário ou a estética. Embora o uso social seja amplo, por vezes até favorecendo o movimento enquanto ferramenta ativista, não se trata de gameativismo por não ser jogo em si.

O gênero independente, embora figurando em contraposição ao AAA, pode ainda ser *mainstream* já que sua qualificação não sugere necessariamente um estado de independência permanente por princípio, podendo ser também uma passagem da precariedade do estúdio com desenvolvimento à margem da indústria hegemônica a caminho de se tornar uma referência do circuitão ou a definição pelas características como conceito – isto é, referências ao retrô, estética *pixel art*, jogabilidades que explorem outras perspectivas de personagens, entre outras. O selo

indie, mais estilo que conteúdo, pode abarcar jogos ativistas como Punhos de repúdio, no qual o jogador precisa derrotar símbolos bolsonaristas, até Bolsomito 2k18.

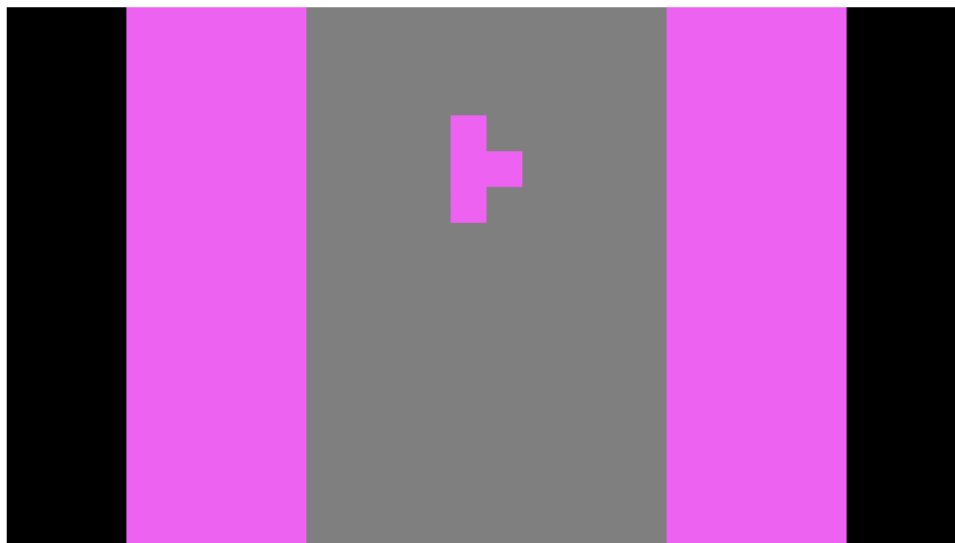
Nesse sentido é importante diferenciar as duas vertentes de independência que embora se excluam em seus objetivos, podem ser complementares em suas formas. O *indie* como estilo participa da grande indústria: o de maior sucesso é o Minecraft, desenvolvido e publicado pela Mojang Studios, cuja propriedade intelectual foi obtida pela Microsoft em 2009¹⁵. Muitos desses jogos alcançam notoriedade e lucro, engajam no circuitão das plataformas, recebem financiamento das grandes empresas ou são até mesmo pequenos estúdios destas com mais liberdade criativa como Fall Guys e Cuphead.

Já a independência por princípio não vive a indeterminação do político ou não político, uma vez que parte de um princípio já político. Pequenos criadores acreditam no videogame como meio desprendido do mercado, na liberdade criativa e na distribuição ampla. Quatro casos já citados se configuram como independência por princípio: os coletivos La Molleindustria e Peteca, a proposta de fliperama itinerante do Pirata de Prata e a construção do console popular LoFi. O coletivo Os mais odiados do videogame possui uma postura determinante sobre esse assunto, incentivando a criação de videogame por crianças, a valorização da cultura popular – por extensão o desapego dos temas em sua maioria importados da tríade hegemônica – e os encontros não-virtuais.

Por fim, o videogamearte entra na polêmica da jogabilidade entre mídia interativa e jogo eletrônico. Essa é uma clássica discussão do *game studies* já que muitos são os jogos que “não se parecem jogos”, no híbrido da experiência lúdica com a mídia interativa, o cinema e a arte. Exemplo disso é coletânea de seis jogos Cuidado com os videogames! de Pedro Paiva, com títulos críticos, ácidos e provocativos que denunciam a ideia de cada minigame. Em Trabalho alienado (2013), por exemplo, a base do jogo é o clássico Tetris, cujo objetivo é direcionar as peças que atravessam a “esteira” de produção para encaixar de acordo com o propósito do jogador na base em construção. Mas aqui tudo o que o jogador tem acesso é a uma parcela do jogo, somente a esteira de produção, com a possibilidade de girar e mover as peças, mas sem saber sua utilidade final. Novas configurações como essa retiram até mesmo a definição pretenciosa do que é videogame, libertando-o das caixas conceituais que encerram o jogo em dinâmicas neoliberais.

¹⁵ Disponível em: < <https://www.worten.pt/novidades-tecnologicas/historia-do-minecraft> >. Acesso em: 12 set. 2024.

Figura 4 – Jogo Trabalho alienado (2013)



Fonte: captura de tela do jogo

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A qualidade de ativista é sugerida não em termos de categoria ou tema final de jogo, mas pelas provocações, propostas, usos em uma combinação de fatores que rompem com a dinâmica concentrada de consumo neoliberal e do centro hegemônico de produção, assim como a desvirtuação de aspectos fundantes dos *mainstream* como a jogabilidade, a sociabilidade e a narratoludicidade. Por esse motivo, definir categoricamente um jogo digital ou uma desenvolvidora como ativista pode ser um erro: estes se comportam como, estão em processo de, surgem como fenômenos ativistas.

A proposta do trabalho não é, portanto, determinar a inauguração de uma categoria de jogo e romper com as noções preexistentes, tampouco definir como o gameativismo deve ser, mas identificar quando os jogos eletrônicos tomam essas formas diversas e examinar se nestas circunstâncias o gameativismo emerge, captando o possível para fundamentá-lo. A tarefa da pesquisa consiste em investigar um fenômeno que se desenvolve de maneira distribuída, mas em escalas cada vez maiores, contribuindo assim para o mapeamento, a notabilização e o agrupamento de seus vários aspectos.

Como uma pesquisa em andamento, muitos pontos permanecem em aberto e perguntas ainda surgirão. As potências e limites talvez não sejam calculáveis, cabendo o trabalho especulativo aos próprios autores e participantes do contexto, mas alguns questionamentos valem serem perscrutados: o que faz, enfim, de um jogo ativista? É pertinente pensar em termos de sujeito gameativista? Se sim, quem ele é: somente a equipe que desenvolve o videogame ou

isso inclui também o jogador? Qual o valor maior para um jogo ser ativista? Sendo o tema suficiente, pode um jogo ser simultaneamente *mainstream*, anticapitalista e ativista?

REFERÊNCIAS

ALCÂNTARA, Lívia Moreira de. **Ciberativismo e a dimensão comunicativa dos movimentos sociais**: repertório, organização e difusão. Política & Sociedade, Rio de Janeiro, v. 15, n. 34, p. 315-338, dez. 2016.

ANTOUN, Henrique; MALINI, Fábio. **A internet e a rua**: Ciberativismo e mobilização nas redes sociais. Porto Alegre: Sulina, 2013.

BENTES, Ivana. **Mídia-multidão**: estéticas da comunicação e biopolíticas. Rio de Janeiro: Mauad X, 2015.

CASTELLS, Manuel. Redes de indignação e esperança: movimentos sociais na era da internet. Tradução Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: Zahar, 2013.

CHAPLIN, Heather; ZIMMERMAN, Eric. Manifesto: The 21st Century Will Be Defined By Games. KOTAKU, 2013. Disponível em: <<https://kotaku.com/manifesto-the-21st-century-will-be-defined-bygames-1275355204>>. Acesso em: 16 ago. 2024.

REPORTERS WITHOUT BORDERS GERMANY. Uncensored library, c2020. Disponível em: <<https://www.uncensoredlibrary.com/em>>. Acesso em: 16 ago. 2024.

SILVEIRA, Sergio Amadeu da. **Game-ativismo e a nova esfera pública interconectada**. Revista Líbero, n. 24, v. 12, dez. 2009, p. 131-138. São Paulo: Fundação Cásper Líbero, 2009.

DECLARAÇÃO DE DISPONIBILIDADE DE DADOS DA PESQUISA: Todo o conjunto de dados de apoio aos resultados deste estudo foi publicado no próprio artigo.

FINANCIAMENTO: O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES).

CONTRIBUIÇÃO DAS/DOS AUTORES/AS: **Morena Caldas**: Conceitualização, metodologia, investigação, redação, revisão e edição.

DECLARAÇÃO DE CONFLITO DE INTERESSE: As/os autoras/es declaram que não há conflito de interesses a mencionar.

Morena Caldas

Mestranda em Comunicação Social na linha Tecnologias da comunicação e estética, bolsista CAPES (PPGCOM – UFRJ). Lattes: <http://lattes.cnpq.br/5240445182889134>.

Este preprint foi submetido sob as seguintes condições:

- Os autores declaram que estão cientes que são os únicos responsáveis pelo conteúdo do preprint e que o depósito no SciELO Preprints não significa nenhum compromisso de parte do SciELO, exceto sua preservação e disseminação.
- Os autores declaram que os necessários Termos de Consentimento Livre e Esclarecido de participantes ou pacientes na pesquisa foram obtidos e estão descritos no manuscrito, quando aplicável.
- Os autores declaram que a elaboração do manuscrito seguiu as normas éticas de comunicação científica.
- Os autores declaram que os dados, aplicativos e outros conteúdos subjacentes ao manuscrito estão referenciados.
- O manuscrito depositado está no formato PDF.
- Os autores declaram que a pesquisa que deu origem ao manuscrito seguiu as boas práticas éticas e que as necessárias aprovações de comitês de ética de pesquisa, quando aplicável, estão descritas no manuscrito.
- Os autores declaram que uma vez que um manuscrito é postado no servidor SciELO Preprints, o mesmo só poderá ser retirado mediante pedido à Secretaria Editorial do SciELO Preprints, que afixará um aviso de retratação no seu lugar.
- Os autores concordam que o manuscrito aprovado será disponibilizado sob licença [Creative Commons CC-BY](#).
- O autor submissor declara que as contribuições de todos os autores e declaração de conflito de interesses estão incluídas de maneira explícita e em seções específicas do manuscrito.
- Os autores declaram que o manuscrito não foi depositado e/ou disponibilizado previamente em outro servidor de preprints ou publicado em um periódico.
- Caso o manuscrito esteja em processo de avaliação ou sendo preparado para publicação mas ainda não publicado por um periódico, os autores declaram que receberam autorização do periódico para realizar este depósito.
- O autor submissor declara que todos os autores do manuscrito concordam com a submissão ao SciELO Preprints.