



Jogo e Multimídia: Estratégias de Diversão no GTA - San Andreas¹

Thiago MARINHO²

Daniel ABATH³

Nadja CARVALHO⁴

Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, PB

Resumo

O GTA - San Andreas, lançado pela Rock Star Games para a plataforma Playstation 2, na versão 2005 para computador, é estudado em suas estratégias de diversão, no âmbito da comunicação multimídia entre usuário e videogame. Alvos de interesse: linguagem audiovisual, perfil de personagens, configuração de ambientes, musicalidade etc. O conceito de jogo e jogos computacionais (João Ranhel, 2009), acrescido por questões sobre jogar ou não jogar (Marcus Bastos, 2009), constituem contribuições. Sobre a diversão: o *homo ludens* antecede a cultura (Johan Huizinga, 1938). O prazer primitivo que decorre do jogo é ser o vencedor e poder se gabar aos outros sobre a própria vitória aumenta este prazer. Dentre as estratégias de diversão nos chama atenção: o “código secreto” que é acionado para trapacear a própria regra do jogo.

Palavras-chave: multimídia; GTA - San Andreas; jogo; diversão.

Diante do jogo

Tanto o discurso acadêmico quanto o senso comum reproduziram a ideia determinista de que os videogames de ação se apresentam como fatores de influência para casos de violência isolados na sociedade. Longe de discutirmos qualquer sentido violento atribuído aos jogos eletrônicos, acreditamos ser mais esclarecedor adicionar a questão do “prazer humano” aos princípios éticos, morais, psíquicos, decorrentes das brincadeiras experimentadas pelo jogador.

Conforme esclarece Marcus Bastos (2009, p.149), há uma tendência em vermos os jogos como uma dentre tantas outras atividades da indústria do entretenimento. Seria mais uma produção interessada em criar formatos apelativos, sem se preocupar em

¹ Trabalho apresentado no DT 5 – Multimídia do IX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, realizado de 10 a 12 de junho de 2010.

² Mestrando em Comunicação da UFPB, email: tmarinho@gmail.com

³ Mestrando em Comunicação da UFPB, email: dnabath@gmail.com.br

⁴ Orientadora do trabalho. Professora do Curso de Comunicação em Mídias Digitais da UFPB, email: nadjacarvalho.ufpb@gmail.com



expor seu público “... a uma lógica em que vencer a todo custo é mais importante do que competir”. Mas o autor nos diz: “Não é bem assim”. O positivo em seu artigo é que somos levados a pensar melhor sobre a questão; ele estabelece passagens comparativas entre os jogos e o cinema nos ajudando a enxergar o potencial do game tão diversificado quanto o do cinema. Com base na leitura de Henry Jenkins (*A arte emergente*, 2001), o autor chama atenção para o cerne do problema dos jogos contemporâneos: não é que os jogos de aventura, e outros do gênero, sejam apenas violentos, sexistas e racistas, o mais preocupante são as fórmulas previsíveis dos valores conservadores e excludentes das diferenças do social.

Os jogos eletrônicos disponibilizados em consoles, computadores pessoais, celulares, por outro lado, processam-se em espaços de divertimento para o jogador. Tais procedimentos lúdicos, desprendidos do ambiente real, podem transitar por uma postura narcisista, qualificada por Sigmund Freud de “sentimento oceânico”: este sentimento estaria trancafiado no interior do indivíduo, que teme ser desmascarado diante de seu próprio exibicionismo. Ou ainda, como chama atenção Dominique Lecourt (2005, p.90), a psicanálise nos faz examinar e nos leva a interrogar para “... saber se a nossa aparência imitará, antes dos outros, a dos outros!”.

Nesse espaço de exibição e imitação o jogador se envolve, mistura-se com o seu avatar, com seu próprio “eu” virtual, ou nas palavras de Luís Nogueira (2008, p.203), o jogador assume “... uma entidade desenhada para o cumprimento de uma ação ou um conjunto de ações específico, através da sua manipulação”. Ele sente prazer em imitar e ao mesmo tempo, sente prazer também em se deixar imitar. Joga com a máquina, mas também joga com algo artificial e similar a ele mesmo. O jogo dispõe de espelhos que refletem a performance e o desempenho do jogador.

O ato de jogar é instintivo em crianças e animais, naturalmente extensivo ao adulto, ficando evidente a manifestação da liberdade, da abstração, da procura por diversão. Johan Huizinga, referência nos estudos ludológicos, já apontava, nos idos de 1938, a evasão da vida real, o isolamento e a criação de uma ambiência própria a cada jogo como características fundamentais do lúdico. Entendemos, assim, que o jogo não é a vida real, mas o ato de jogar é real. No entanto, o jogo possui um lugar evasivo demarcado como atividade temporária e paralela aos afazeres cotidianos.

O jogador se individualiza nos personagens que assume. Difere-se do espectador, em razão da sua relação de participação e interação com o videogame. O perfil lúdico ou agressivo de um avatar escolhido obedece a critérios de afinidade e de



identificação do jogador. Uma série de trajetórias atribuídas ao avatar - e assumidas no jogo - são experimentadas.

Estamos falando de um estado de reprodução virtual do próprio jogador seduzido por momentos, instantes ou prolongados tempos de diversão. O prazer daí decorrente está ao alcance da imaginação do jogador, da agilidade e destreza dos comandos acionados por suas mãos. As estratégias adotadas no jogo se explicam por um conjunto de várias ações permitidas no jogo, onde todos os comandos nascem uns dos outros e todas as ações disponíveis são igualmente encadeadas.

Acrescentamos, ainda, que o jogador experimenta estratégias acionadas tanto em jogos eletrônicos quanto em jogos de relações sociais. Ocorre um intercâmbio lógico-lúdico-emocional entre repertórios provenientes de jogos reais e virtuais. Qualquer jogo - seja ele real ou virtual⁵ - é capaz de entreter, de promover a catarse e o esvaziamento das tensões do dia-a-dia. E mais que isso, é capaz de inscrever o jogador numa lógica de sobrevivência e prazer por estar vivo no jogo e na vida.

Jogar impõe uma série de lutas e desafios. Um enfrentamento bem sucedido mantém o jogador vivo diante das adversidades impostas pelo jogo. Jogar, antes de despertar impulsos agressivos, libera prazer por estar vivo na brincadeira e na vida cotidiana. Participar do jogo é um exercício de coragem, maestria, agilidade, imaginação e firmeza nas decisões. Não há tempo para dúvidas, vacilações, incertezas. A decisão é tomada e se paga um preço quando não optamos por um caminho correto no jogo.

Para Johan Huizinga (1996, p.3-4) o jogo é mais do que um fenômeno fisiológico, biológico, psicológico: “No jogo existe alguma coisa ‘em jogo’ que transcende as necessidades imediatas da vida e confere sentido à ação. Todo jogo significa alguma coisa”. O jogo carrega uma “função significante”. Francisco Doria e Pedro Dodia (1999, p.153) enfatizam este aspecto: “Jogos, enfim, são trocas simbólicas entre pessoas, entre grupos, entre jogadores”. Neste momento é possível visualizar a “atitude de jogo” bem próxima do “ato comunicacional”, ambos utilizando-se de linguagens tanto concretas quanto abstratas, estruturais em seus formatos audiovisuais e convencionais em seus sentidos simbólicos da diversão.

⁵ Vale lembrar Pierre Lévy (1996, p.15), onde o virtual não se opõe ao real, mas ao atual. Dessa forma, o virtual também se constitui como uma categoria do real.



Quais os sentidos que podemos extrair então, do GTA - San Andreas? Huizinga diz que, o fato de o jogo encerrar um sentido, tal condição implica na presença de um elemento não material em sua essência. Que elementos imateriais podemos identificar neste jogo colocado a exame? A pergunta ao entendimento de qualquer jogo, na opinião do autor, consiste em saber: o que é realmente divertido no jogo. O que move a intensidade do jogo e o seu poder de fascinação? São questões que passaremos a perseguir.

Jogador e GTA – San Andreas

O jogo é todo ambientado em bairros de cidades americanas do estado da Califórnia. A disputa entre gangues impõe ritmo ao jogo, exige do protagonista a conquista de novos espaços, o que lhe confere prestígio junto à comunidade. O jogador segue uma espécie de roteiro pré-fixado e obrigatório, envolvendo conquistas com ou sem violência e desfecho de crimes. Tais procedimentos permitem ao jogador evoluir no jogo e assim ampliar a sua área de atuação no interior da cidade ocupada: espaços anteriormente bloqueados são liberados com a acumulação de pontos, o que não significa que a área ocupada esteja dominada por sua gangue.

O jogo GTA- San Andreas entendido como uma “competição” (disputa, desafio, desejo de vitória), permite visualizar a relação natural que existe entre cultura, jogos sociais e eletrônicos. As características básicas de qualquer jogo, seja ele individual ou grupal, na perspectiva de Johan Huizinga, em seu conhecido *Homo Ludens* (1938), antecedem a cultura. Desde sempre, traços gerais do jogo estiveram presentes nas competições, representações, exposições, estratégias, regras e limites das relações sócio-culturais. A competição pode levar à vitória e esta, por sua vez, leva ao prêmio. Tal compreensão prática vem com a natureza dos animais e seres humanos.

No jogo em questão não é diferente: desenrolam-se tensões e incertezas no âmbito agonístico da competição, ressaltando a severa luta pela vida em centros urbanos, com seus graves problemas entre classes sociais, diferenças étnicas, má distribuição de renda e uma série de distúrbios sociais. Dentre os focos problemáticos a serem coibidos no jogo inclui-se o combate à marginalidade urbana, mas a persistente aparição de policiais corruptos também convida o jogador a combater os poderes públicos espúrios. O policial agride, rouba, não apresenta a menor integridade no desempenho de suas funções. O protagonista Carl Johnson chega a receber ameaças por



celular feitas por policiais ou ainda atende ligações com propostas para a realização de serviços sujos.

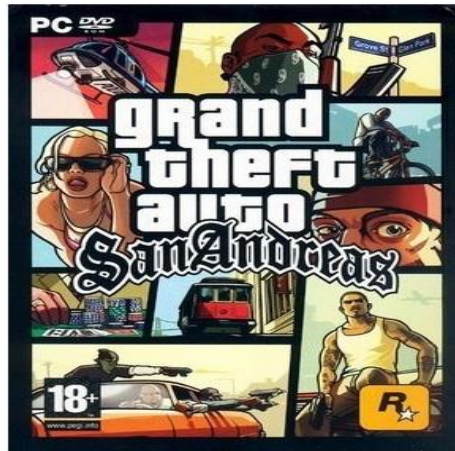


Fig. 1: Capa do jogo GTA – San Andreas.
Fonte: 3.bp.blogspot.com Acesso em: 17/04/10.

GTA- San Andreas é um jogo que exige aplicação prática, conhecimento, agilidade, coragem e persistência por parte do jogador. Quanto mais difíceis forem as metas e desafios, maior será a tensão desencadeada no jogo. O encanto visual do avatar escolhido comporta valores e atributos físicos, intelectuais, morais, os quais definem também a escolha de padrões sócio-culturais daí decorrentes. Definem ainda, o direcionamento de ações a serem desempenhadas pelo sócia do jogador. Ele é capaz de pilotar aviões de caça, helicópteros, carros de corrida, lanchas, motos, entre outros tipos de transportes. Entre os mais curiosos estão: carros de golfe, ambulância, táxi, carro de polícia. Uma vez assumida a direção destes veículos, o jogador incorpora atributos da função daquele carro. Ou seja, ele carrega passageiros, transporta pessoas doentes, persegue marginais.

O que está em jogo para o jogador é a satisfação de ganhar. Ele almeja ser o vencedor. O prazer que decorre do jogo dominado importa, mas quando o jogador pode gabar-se a outros de sua vitória, o seu prazer é duplicado. Eliminar adversários e atingir o objetivo desejado significa afirmar a sua superioridade. O vencedor tem a sua ascendência ampliada para além do jogo, ultrapassa o espaço virtual e lhe confere um prêmio que pode ser material ou abstrato (simbólico) no espaço real. O vencedor ganha auto-estima, conquista prestígio, reconhecimento e mais, o seu êxito costuma ser extensivo ao grupo a que pertence. Johan Huizinga (1996, p.58) acredita que no “instinto” de competir o fundamental não é o desejo de poder ou de dominação: “O que



é primordial é o desejo de ser melhor que os outros, de ser o primeiro e ser festejado por esse fato”.

Os personagens deste jogo competem com a força do corpo, das armas, da razão. Podem revelar astúcia, demonstrar agilidades extravagantes, desde que as regras do jogo sejam respeitadas. Mas este videogame admite também regras que desrespeitam regras, permite a fraude por parte do jogador que pode lançar mão de uma trapaça ao acionar um “código secreto”, fazendo aparecer um helicóptero em plena avenida para agilizar a sua fuga do local. Existem confrontos mortais ou apenas de medição de força e agilidade num rápido assalto. Dependendo do local em que o jogador esteja, pelas mais variadas ruas, estradas e rotas, ele pode pedalar, guiar, navegar, nadar, pilotar etc. Os veículos estão disponíveis de acordo com as afinidades de locais e regiões: no campo podem ser encontrados jipes e caminhonetes; nos bairros ricos podem ser vistos carros de luxo.

O GTA- San Andreas promove uma estética de contradições sociais, antagônicas e intrigantes, de uma vida urbana árdua em sua diversidade de problemas que parecem não ter fim. É bem verdade que, sob o ponto de vista ético-moral, ser vitorioso com o apoio de regras covardes e desonestas, através de práticas rudes e agressivas, não atende aos interesses coletivos. Contudo, tais práticas provocam questionamentos sobre a natureza dos compromissos sociais adotados pelo jogador em seu dia-a-dia. Nada impede que questões sejam adicionadas às reflexões do jogador: o que faço para melhorar as condições de sociabilidade na cidade em que vivo? Contudo, nessa perspectiva, o que a vitória pode representar para um ganhador deste jogo é variável: o triunfo do bem sobre o mau, a defesa da justiça social ou a esperteza de usar o “código secreto” para alcançar um desfecho positivo. Todas as opções podem ser verdadeiras, agregadas a tantas outras possíveis. Mas decerto obedecem a uma lógica de modelo: o jogo imita a vida.

Perfil de Carl Johnson

O protagonista Carl Johnson retorna à cidade natal Los Santos, por ocasião da morte de sua mãe. Ao chegar ao bairro em que nasceu, na rua Grove, descobre que sua antiga gangue, a “Grove Street Families”, perdeu muito de seu antigo território e prestígio para outras gangues rivais. Carl Johnson resolve, juntamente com seus amigos, reconstruir a gangue. Mesmo que para alcançar tal propósito signifique incluir ações



como pichar muros, roubar carros, assaltar residências ou matar integrantes de gangues rivais. É inevitável o confronto com policiais corruptos, mafiosos e com pessoas comuns. O jogador começa a enfrentar traições, ataques, perseguições decorrentes das ações que adota; experimenta emoções de perda, ganho, surpresa e susto. Ora parte para o ataque, ora procura se proteger escapando em fuga. É lutar, vencer ou perder. Ou então, adotar a postura de um cidadão pacato que passeia em liberdade por ruas e avenidas, sem interferir na ambiência do jogo.

Carl Johnson tem atributos de boa aparência, resistência física, músculos e força. Algumas curiosidades permeiam a morfologia e o status do avatar: comer demais e praticar pouco exercício engorda o personagem; caso o personagem opte por roupas de melhor qualidade e penteados da moda, poderá seduzir com facilidade as mulheres, mas por outro lado poderá perder o respeito da vizinhança. A cada decisão tomada no jogo, seja motivada por uma opção de gosto, por um hábito comportamental ou mesmo uma atitude de ataque qualquer, pouco importa: sempre surge uma lógica dicotômica que impõe os extremos positivo e negativo das decisões. Toda essa armadura de contrários parece querer sugerir ao jogador que ele opte por um ritmo mais moderado; que ele procure controlar os excessos. Qualquer caminho adotado, por menor que seja a decisão tomada, terá inevitavelmente seu preço.

A estrutura antagônica do jogo mostra as contradições e oposições travadas na sociedade virtual, a hostilidade entre opostos é permanente. A correlação de força entre contrários conduz a disputa do jogo. A exclusão social costuma levar com ela a dignidade de homens e mulheres que vivem sob a égide de um avatar marginal, os quais podem experimentar a agressão como escudo e a violência como arma defensiva. Um ditado popular assevera: “a melhor defesa é o ataque”. O jogo ensina, treina e dispõe de estratégias de ataque. Cabe a cada jogador o livre arbítrio de escolher o alvo deste ataque. Será ele, um contraventor justiceiro, um policial corrupto, um ex-presidiário amargurado; alguém que tenta tirar vantagem ou apenas luta para sobreviver aos infortúnios da exclusão e do estigma de um fora da lei.

Será Carl Johnson, um errante que perambula sem destino até encontrar uma saída que mude radicalmente a sua vida? Diante de tantas possibilidades a serem adotadas pelo jogador, ao final restam dois caminhos: a esperança de vitória que mantém vivo o prazer pelo jogo, até apontar o vencedor, ou o resultado que pode levar à provação e ao sacrifício do jogador derrotado. Vencer ou perder, o impasse está colocado. A única certeza que temos é o prazer que o jogo pode nos proporcionar.

Mapa e espaço público

Ao iniciar o jogo já nos deparamos com um extenso mapa na cor cinza, fixado no canto esquerdo da tela. O mapa estampa o traçado de três grandes cidades virtuais: Los Santos, San Fierro e Las Venturas. O desenho geográfico de três cidades americanas do estado da Califórnia - Los Angeles, São Francisco e Las Vegas - é reproduzido por semelhanças. Este é o mapa do jogo. O ponto de partida é Los Santos; as outras cidades estão dispostas por contiguidade. Dependendo do desenrolar progressivo do jogador, ele poderá estender seus embates e aventuras a novos espaços. Muitas vezes, em razão de tantas repetições ocorridas num mesmo trajeto, o jogador chega a decorar trechos do mapa. O bairro e a rua em que mora Carl Johnson, os locais recorrentes e habituais frequentados pelo protagonista, podem ser facilmente memorizados.



Fig. 2: Vista panorâmica de Las Venturas, última cidade a ser conquistada no jogo.
Fonte: Imagem extraída do jogo com recurso de *Print Screen*.

Eduardo Guimarães (2001, p.95) fala sobre o que vem a ser um mapa, entendido como linguagem. Seu ensaio nos ajuda a pensar sobre as designações e referências audiovisuais exibidas no mapa do GTA - San Andreas, sem ficarmos presos a aspectos apenas representacionais de nomes de ruas, avenidas, bairros e cidades. O autor define: “... um mapa, por mais que ele se dê como descrição de um espaço, é antes uma indicação de acessos ao mundo do que uma descrição”. O mapa do GTA - San Andreas antes de nos dizer algo sobre o seu espaço virtual, a localização de alvos marcados por siglas ou o ícone de uma gota que marca o deslocamento do protagonista, ele é um gráfico de acesso condutor na superfície terrestre das cidades virtuais.



O mapa é um importante guia de acesso no jogo. Indica possíveis caminhos e aponta sempre para uma próxima jogada. Fornece opções para o jogador se deslocar até seus alvos e metas desejadas. Sem o auxílio e constantes consultas ao mapa, o jogador fica perdido, principalmente se estiver explorando novos espaços. O mapa não apresenta uma descrição fiel das cidades que representa. Ele funciona em formato de *link*, como um sinalizador de deslocamento e localização de Carl Johnson. O mapa constrói um sentido gráfico da posição presente, seguida por uma nova posição assumida pelo jogador. Os caminhos conduzem a algum lugar, mesmo que o jogador redirecione seu trajeto. Ele pode prosseguir, retornar, girar, invadir uma casa, ou mesmo voar: o seu deslocamento é multidirecional. Os caminhos fixados no mapa estão ali, para serem descobertos e percorridos. É preciso compreender o mapa, como descrição de uma ampla rede de deslocamentos possíveis, para que ele possa funcionar no jogo.

Essa carta geográfica é uma projeção das posições progressivas de um ícone em formato de gota. Uma representação minúscula de Carl Johnson que permite visualizar um ponto sobrevivente no jogo, capaz de lutar até a sua última gota de *pixel*.

Música e efeito sonoro

Circulando no jogo é possível visualizar três grandes cidades americanas, com acesso a diferentes espaços étnicos de suas respectivas periferias, as quais compreendem localidades com predominância negra, outras com uma maioria de mexicanos, latinos etc. Mais ao centro das cidades avistamos grandes prédios, largas avenidas, ajudando a compor uma ambiência de grandes metrópoles. Percorrendo qualquer uma das cidades podemos dispor de várias redes de alimentos *fast-food*, diferentes tipos de lojas, ambientes de lazer etc. Podemos até nos sentir vivendo na Califórnia onde, com algum tempo e uma certa quantia em dinheiro, podemos comprar casa própria e viver o típico estilo *american way of life*. Vale ressaltar: qualquer conquista depende muito daquilo que o jogador se submete a fazer no jogo.

Mas existe algo em particular muito sedutor, capaz de embalar os sentidos do jogador. A adição do áudio a diferentes imagens gera uma atraente ambiência sonora de espaços no jogo⁶. Emissoras de rádio são escutadas, assim como em outros títulos da série GTA. Os efeitos sonoros - sejam terrestres, aéreos ou marítimos - são valorizados.

⁶ Atribuímos o termo “ambiência” ao meio virtual e, ao mesmo tempo, meio estético, ou psicológico, preparado para o jogo. Cf. Lawrence Shum (2009), p.96.



Escuta-se um helicóptero decolar, o motor de um carro arrancar, ganhar velocidade até frear, colidir; qualquer uma das emissoras de rádio pode ser ouvida ao dirigir um carro, pilotar um helicóptero ou um avião.

Lawrence Shum (2009, p.96-7) relaciona importantes conceitos sobre sonoridades nos games: “paisagem sonora” de Murray Schafer e “sons ativos e passivos” de Michel Chion. A noção de “paisagem sonora” de Schafer (*A afinação do mundo*, 1997), considera ambientes sonoros reais e construções abstratas, como composições musicais, montagens de filmes ou videogames. A paisagem sonora de qualquer videogame pode ser composta por sons *on-screen* e *off-screen*, respectivamente, sons cujas fontes podem ser vistas e sons cujas fontes não são mostradas na tela do jogo. Os sons *off-screen* são classificados por Chion (*Áudio-vision: sound on screen*, 1994), em dois tipos: os “ativos” que deixam dúvidas e são instigantes e os “passivos” que criam uma atmosfera ou um ambiente sonoro, os quais podem ser subdividir em “sons de lugar” e “elementos do contexto sonoro”. Estes aspectos sonoros podem ser observados com facilidade no GTA- San Andreas.

No aeroporto, por exemplo, a voz no alto falante pode ser ouvida. Há sonoridades próprias de objetos eletrônicos ou digitais. Buzina de carro, sirene de polícia, de ambulância; aparelho de televisão ligado; toque de telefone celular. Sons provenientes da natureza como o barulho de chuva, os ruídos da noite ou a voz de um homem que grita, em seu conjunto, são marcações sonoras que geram estados de alegria, algazarra, medo, sexo, prazer etc. Na casa em que Carl Johnson mora com a mãe, tem um videogame que ele pode jogar, ao mesmo tempo em que escuta uma música própria dos jogos eletrônicos.

O Carl Johnson - ao entrar numa loja de roupas, salão de beleza ou *tattoo studio* - escuta a música que toca nesses ambientes sem poder interagir com o que está sendo transmitido. O interior de um carro é o único lugar em que se pode escolher a música que se quer escutar, sendo possível sintonizar as emissoras de rádio. Contudo, não é possível escutar música com equipamentos portáteis como *disk man* ou *mp3 player*. Além disso, existem sons espontâneos e engraçados, tais como arrotos ao comer, gemidos ao praticar sexo, dentre outros. A sonoridade está presente de forma inesperada ou previsível, podendo-se escutar desde o barulho de chaves até a mais violenta colisão de automóveis. A ideia que passa é que praticamente tudo emite som.

As emissoras de rádio têm programações e tocam gêneros musicais específicos:

1. WCTR Talk Radio - Veicula programas de entrevistas com celebridades do mundo



- San Andreas, sempre tratando de temas urbanos, segurança pública;
2. Master Sounds 98.3 - Toca gêneros musicais como *groove*, *black music*, *jazz*, *funk*. O ritmo negro americano é privilegiado, mas voltado para o público jazzístico. Utiliza propagandas;
 3. K-Jah West - Toca com exclusividade *reggae* e *new reggae*;
 4. CSR 103.9 - Toca apenas música popular americana;
 5. Radio X - Divulga o *rock*, seja *pop*, *hard* ou *soft*;
 6. Radio Los Santos – Exclusiva em *hip-hop* e *rap*;
 7. SFUK – Toca apenas música eletrônica;
 8. Bounce FM - Voltada para *disco music*;
 9. K-DST – Dedicada ao *rock*, *hard rock* e *metal*;
 10. K Rose - Toca *blues*, *jazz* e *country*.

As rádios tocam músicas da década de 90 e seguem estilos diferenciados. Em geral, as músicas que podem ser escutadas nestas emissoras radiofônicas são originárias de bandas que estavam nas paradas de sucesso da referida época. Existe ainda uma emissora de rádio em aberto, na qual o jogador pode interagir e criar a sua própria programação, localizando as músicas no *hard disk* do seu computador.

É praticamente impossível não sentir ouvindo. São diversos sons, vozes, vindos das mais diferentes direções. Não escutá-los equivale, já de cara, a perder metade da diversão. Toda essa sonoridade faz com que o jogador amplie a sua experiência sensível. Qualquer um de nós, na pele de Carl Johnson, vai se sentir vivo e inserido também naquele espaço virtual e de fato vai estar, no meio do jogo, da música, da dança em boates. Tudo que o protagonista é capaz de escutar, o jogador escuta com ele.

Considerações finais

Um dos principais problemas apontados na definição de jogo, examinado em sua ambiência lúdica, consiste em definições amplas que dificultam o entendimento dos jogos computacionais. O artigo de João Ranhel (2009) é bem vindo nesta direção, por pontear principais autores e recortes conceituais que ajudam a definir o que é e o que não é jogo. Um dos trabalhos que o autor destaca é o de Jesper Juul (*The game, the player, the world: looking for a heart of gameness*, 2003). A partir de um painel de diferentes definições de jogos, este autor extrai uma única definição com base em seis aspectos: 1. regra; 2. resultado variável e quantificável; 3. valorização do resultado; 4. esforço do jogador; 5. vínculo do jogador ao resultado; 6. consequências negociáveis.

João Ranhel (2009, p.12) identifica na definição de Jesper Juul que: o jogo é um sistema baseado em regras, com resultado variável e quantificável associado a diferentes valores de realizações. Além disso, o jogador pode empenhar esforço para influenciar o



resultado, sente-se vinculado ao jogo e enfrenta consequências que podem ser opcionais e negociáveis.

Nas estratégias de diversão do GTA- San Andreas, todos os pontos elencados por Jesper Juul (2003) estão contemplados, sobretudo, nos seguintes pontos: (3) a valorização de pontuações que mantém o jogador estimulado na busca pela vitória; (4) o contexto no qual o jogador investe esforço para alcançar a vitória mais rapidamente, como por exemplo obter o “código secreto” por meio de outras fontes fora do jogo, através de pesquisas na internet e revistas especializadas em videogames de ação; (5) quando o resultado é capaz de interferir no estado emocional do jogador, ficando feliz na vitória ou infeliz na derrota.

Outro aspecto importante é o contexto social e psicológico dos jogadores, as convenções simbólicas da cultura norte-americana adotadas neste jogo, não estão contempladas entre os seis elementos de Jesper Juul. Um outro estudo citado por João Ranhel (2009, p.) é o de Roger Caillois (*Les jeux et les hommes*, 1958). De acordo com este autor, a forma como se joga o jogo exerce uma influência direta no fenômeno que se quer investigar.

Supomos, então, o jogador brasileiro vivenciando uma participação forasteira no jogo GTA- San Andreas, sob o ponto de vista simbólico dos personagens e dos conflitos sociais específicos das três cidades americanas do estado da Califórnia. No entanto, o propósito a ser perseguido no jogo é igual ao de qualquer outro jogador: ser o vencedor. Mas esta vitória em terras estrangeiras pode assegurar, ao jogador de outra procedência cultural, um tributo de conquistador ainda mais divertido: inspirado em Júlio César ou na paráfrase da Apple “Veni. Vidi. Codi” (Vim. Vi. Codifiquei).

Referências bibliográficas

BASTOS, Marcus. Jogar ou não jogar: games em questão. In: SANTAELLA, Lucia e FEITOZA, Mirna (Org.). **Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games**. São Paulo: Cengage Learning, 2009. p.147-61.

CALVINO, Ítalo. **As cidades invisíveis**. Trad. Diogo Mainardi. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.

DORIA, Francisco Antonio e DORIA, Pedro (Org.). **Comunicação: dos fundamentos à internet**. Rio de Janeiro: Revan, 1999.



GUIMARÃES, Eduardo. Um mapa e suas ruas. In: ORLANDI, Eni P. (Org.). **Cidade atravessada**: os sentidos públicos no espaço urbano. Campinas, SP: Pontes, 2001, p.95-100.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. 4ª ed., Trad. João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 1996.

LECOURT, Dominique. **Humano pós-humano**: a técnica e a vida. Trad. Luiz Paulo Rouanet. São Paulo: Edições Loyola, 2005.

LÉVY, Pierre. **O que é o virtual?** Trad. Paulo Neves. São Paulo: Ed. 34, 1996.

NOGUEIRA, Luís. **Narrativas fílmicas e videogames**. Covilhã: Labcom, 2008.

NUNES, José Horta. O espaço urbano: a rua e o sentido público. In: ORLANDI, Eni P. (Org.). **Cidade atravessada**: os sentidos públicos no espaço urbano. Campinas, SP: Pontes, 2001, p.101-09.

RANHEL, João. O conceito de jogo e os jogos computacionais. In: SANTAELLA, Lucia e FEITOZA, Mirna (Org.). **Mapa do jogo**: a diversidade cultural dos games. São Paulo: Cengage Learning, 2009. p.03-22.

RHEINGOLD, Howard. MUDS e identidades alteradas. Trad. Luís Carlos Borges. In: LEÃO, Lucia (Org.). **O chip e o caleidoscópio**: reflexões sobre as novas mídias. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2003, p.441-85.

SHUM, Lawrence Rocha. Paisagens sonoras nos games. In: SANTAELLA, Lucia e FEITOZA, Mirna (Org.). **Mapa do jogo**: a diversidade cultural dos games. São Paulo: Cengage Learning, 2009. p.95-109.

SOUZA, Pedro de. Espaços interditados e efeitos-sujeito na cidade. In: ORLANDI, Eni P. (Org.). **Cidade atravessada**: os sentidos públicos no espaço urbano. Campinas, SP: Pontes, 2001, p.71-81.