



Arte e Ativismo Através de Jogos Eletrônicos: Como Desenvolvedores Independentes Estão Chamando a Atenção da Sociedade¹

Rafael SALVADOR²

Antônio Wellington de Oliveira JUNIOR³
Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, CE

RESUMO

Este artigo estuda o uso dos jogos eletrônicos como forma de arte e de ativismo. Fundamentado em autores e estudiosos dos jogos eletrônicos, da arte e das vanguardas artísticas, este trabalho fala sobre como os videogames constituem uma forma de arte ainda subestimada. Analisa jogos artísticos e de conteúdo ativista, bem como seu impacto na sociedade. Jogos eletrônicos são uma ferramenta poderosa para a arte e para a mobilização social, mas ainda precisam do apoio da sociedade para que sejam oficialmente reconhecidos como tais.

PALAVRAS-CHAVE: arte; ativismo; indie games; vanguardas artísticas; videogame.

Introdução

Não há mais como considerar os jogos eletrônicos um elemento marginal à sociedade. Hoje os videogames geram uma receita superior à do cinema, e abrangem uma maior variedade de jogadores (até os anos 90 os videogames eram uma atividade praticada majoritariamente por jovens do sexo masculino, enquanto que na década seguinte é mais comum ver adultos e mulheres, e até mesmo idosos, jogando jogos eletrônicos). A cultura gamer é parte integrante da indústria cultural global, e um ponto estratégico em diversas campanhas de marketing:

Em toda a história dos jogos eletrônicos, o modelo capitalista de consumo esteve presente, forçando usuários a tornarem-se não somente ferrenhos jogadores, mas também compradores vorazes de tecnologia. Afora as estratégias de vendas, marketing, experiências adquiridas e horas e horas de diversão justificável por parte dos jogos desenvolvidos, o único interesse das empresas é vender. Vender muito (GULARTE, 2010, p. 91).

Até mesmo os games desenvolvidos de forma independente fazem parte desse modelo. Observando-se as vendas de games para um determinado console de videogame, é possível notar que a venda de conteúdo distribuído digitalmente também

¹ Trabalho apresentado no DT 5 – Multimídia do XIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste realizado de 15 a 17 de junho de 2011.

² Graduado do Curso de Comunicação Social – Publicidade e Propaganda da UFC-CE, email: rafasalvatore@gmail.com

³ Orientador do trabalho. Professor do Curso de Comunicação Social da UFC-CE, email: wellington-jr@uol.com.br



gera lucros. A crescente adesão ao sistema de vendas de jogos independentes para consoles é mais um exemplo para a teoria da cauda longa, de Chris Anderson (2006).

O mercado de nichos também está presente nos videogames, onde os grandes lançamentos representam apenas uma parte das vendas de jogos. Lançamentos em formato digital, de empresas conhecidas ou desenvolvedores independentes, representam uma porcentagem considerável nas vendas para um determinado console.

Porém, mesmo nesse cenário onde a produção independente de games também faz parte do mercado *mainstream*, surgem iniciativas que visam se diferenciar não apenas desse modelo de vendas de jogos eletrônicos, mas também de outros aspectos da cultura contemporânea global. Uma maneira de realizar esse questionamento é através da realização de jogos artísticos e políticos.

Mas, antes de falar sobre jogos feitos para a arte, é preciso primeiro discutir o potencial artístico dos videogames enquanto experiência audiovisual interativa e a resistência da sociedade e dos meios especializados em aceitá-la como tal.

1. Videogames: arte ou mero entretenimento?

É inegável que o desenvolvimento de games siga uma lógica de mercado. O seu caráter de entretenimento e o fato de estarem sujeitos à lei de oferta e procura apenas reafirmam seu lugar na indústria cultural. Porém, segundo Bobany (2007):

Mas que outra manifestação cultural na sociedade de consumo está a salvo do modelo de mercado? A relação entre a liberdade artística e as pressões comerciais funciona como um pêndulo. E é justamente esse movimento, este vaivém, que mantém a indústria dos games em constante renovação. Portanto, arte e mercado são interdependentes (BOBANY, 2007, p. 6)

Mesmo assim, a afirmação definitiva dos jogos eletrônicos como arte ainda encontra resistência. Não apenas os videogames, mas qualquer novo movimento artístico precisa de um aval do meio especializado para que o grande público também o considere oficialmente como arte.

No caso dos videogames, essa questão ainda é mais complicada pelo simples fato de seu próprio consumidor não reconhecer os jogos eletrônicos como arte. Segundo



Bobany (2007, p. 12), “a percepção da maioria dos jogadores não ultrapassa as características superficiais, como gráficos e temas instigantes”.

Compreender um novo movimento artístico e aceitá-lo nunca é fácil. José Ortega y Gasset já percebia esse aspecto na sociedade, quando em 1924 publicou a primeira parte de *La deshumanización del arte* para um jornal de Madri, e no ano seguinte publicou a obra completa em forma de livro. Sobre a aceitação do grande público:

A nova arte tem a massa contra si e a terá sempre, É impopular por essência; mais ainda, é antipopular. Uma obra qualquer por ela criada produz no público, automaticamente, um curioso efeito sociológico. Divide-o em duas porções: uma, mínima, formada por reduzido número de pessoas que lhe são favoráveis; outra, majoritária, inumerável, que lhe é hostil. (Deixemos de lado a fauna equívoca dos snobs.) A obra de arte atua, pois, como um poder social que cria dois grupos antagônicos, que separa e seleciona no amontoado informe da multidão duas diferentes castas de homens (ORTEGA Y GASSET, 2005, pp. 21-22).

No início, jogos eletrônicos consistiam apenas numa simples releitura de jogos de tabuleiro e agilidade, com enormes limitações técnicas que reduziam os jogos a linhas e pontos se movendo na tela com sons repetitivos e de pouca ou nenhuma expressividade. A natureza técnica e o perfil dos primeiros desenvolvedores (mais ligados às ciências exatas e pouco ou nada interessados pela arte) ajudaram a sedimentar a ideia de videogames puramente como entretenimento eletrônico.

Como boa parte dos grandes inventos pertencentes ao século XX, os jogos eletrônicos não visavam de início a oferecer uma revolução social em torno de uma atividade comum. Sequer se propunham a determinar uma cultura em torno de seus aspectos mais notórios como sua audiovisualidade e sua franca interatividade, ou mesmo se projetar como produtos industriais dignos de consumo pelas massas. Em suma, surgiram tímidos em feiras de novidades tecnológicas e parques de diversões como um modo de produzir escoamento de energia e prender a atenção do público em troca de algumas moedas (XAVIER, 2010, pp. 71-72).



Mas, a partir da década de 80, os avanços tecnológicos e a recuperação do mercado após o crash de 1983⁴ trouxeram a necessidade de investir na produção artística dos jogos.

O desenvolvimento artístico dos games nas décadas de 1980 e 1990 alavancou o processo que faz com que hoje possam ser considerados arte. Isso só foi possível graças ao avanço tecnológico. De todas as mídias, os games são os mais intimamente ligados à tecnologia, até mesmo se compararmos ao cinema (BOBANY, 2008, p.23).

Hoje, não é incomum produzir um game de sucesso com a ajuda de uma equipe de programadores, modeladores, animadores, roteiristas, designers, desenhistas, artistas conceituais, sonoplastas, músicos, atores, dubladores, arquitetos e vários outros profissionais das mais variadas especializações. Produzir videogames no século XXI não é muito diferente de produzir um filme *blockbuster*.

Os videogames em muito se parecem com o cinema, já que a chamada sétima arte também lida com uma expressão visual moderna e ligada ao setor de entretenimento. Porém, embora a narrativa, o enredo, os protagonistas, os cenários e a trilha sonora sejam partes importantes em ambas as artes, os jogos eletrônicos se destacam dos filmes por causa de um fator decisivo: a interatividade.

Os videogames se destacam de várias formas de arte por oferecerem narrativas interativas a seus apreciadores, e desenvolver um jogo sem se preocupar com o entretenimento e com a interatividade é uma atitude que pode custar caro ao seu desenvolvedor. Até mesmo os jogos que pretendem desafiar, subverter ou mesmo parodiar a cultura popular dos videogames precisam estar atentos a essa necessidade.

⁴ Nos anos 80 havia uma variedade enorme de computadores pessoais (muitos deles com hardwares e sistemas operacionais próprios) e consoles de videogame, bem como um número gigantesco de jogos de baixa qualidade, desenvolvidos às pressas por empresas iniciantes que esperavam obter lucros com o *videogame boom*. Esses problemas, somados à distribuição descontrolada, concorrência feroz e os fiascos causados por empresas já estabelecidas (como o jogo *ET*, feito pela Atari em 1982, até hoje considerado “um dos piores jogos de todos os tempos”), mancharam seriamente a reputação do mercado de jogos eletrônicos e causaram o segundo crash da indústria norte-americana de videogames (o primeiro crash aconteceu em 1977 quando empresas inundaram o mercado, obrigadas a vender os seus sistemas velhos e obsoletos para limpar estoque), levando várias empresas à falência e estagnando o mercado até meados de 1985, quando a Nintendo e seu NES (*Nintendo Entertainment System*) reviveram o interesse popular nos videogames, tornando o Japão a principal potência da indústria de videogames na geração seguinte.



2. Jogos sérios: videogames como instrumento político

De acordo com o desenvolvedor de games e pesquisador uruguaio Gonzalo Frasca (2001) inúmeros filmes, livros e mídias diversas são feitos anualmente com o único propósito de entretenimento, enquanto que um número similar desses mesmos meios de comunicação são criados com o intuito de gerar debate, dar um ponto de vista, explicar um determinado assunto ou dividir conhecimento. Mesmo não proporcionando o mesmo prazer que uma obra puramente de entretenimento, essa segunda categoria ainda é aceita como parte da indústria do entretenimento.

Faz parte do senso comum esperar que os jogos eletrônicos lançados se restrinjam ao entretenimento, embora haja esforços para torná-los publicamente reconhecidas como uma ferramenta também crítica, assim como já o são considerados o cinema, a literatura e outras artes.

O termo *serious game* tem sua origem nos anos 70, atribuída ao engenheiro e cientista social Clark Abt, que já se preocupava com o potencial educacional de jogos e simulações. Em suma:

The oxymoron of Serious Games unites the seriousness of thought and problems that require it with the experimental and emotional freedom of active play. Serious Games combine the analytic and questioning concentration of the scientific viewpoint with the intuitive freedom and rewards of imaginative, artistic acts (ABT, 1987, pp. 11-12).

Clark Abt utiliza o termo *oxymoron*⁵ para introduzir seu conceito de jogo sério, como uma forma de denunciar a aparente contradição entre o jogo (“não-sério”, como definira Huizinga) e a seriedade.

Um jogo sério, portanto, é aquele que vai além do entretenimento puro e simples para oferecer deliberadamente algum tipo de contribuição intelectual. Nessa categoria podem ser incluídos vários tipos de jogos como simuladores para treinamento

⁵ “oximoro” ou “paroxismo”, uma figura de linguagem que harmoniza dois conceitos opostos numa só expressão, formando assim um terceiro conceito dependente da interpretação do leitor.



militar, softwares educacionais, *advergames*⁶, *newsgames*⁷, jogos utilizados terapêuticamente, e jogos inspirados em causas sociais e/ou ambientais.

3. Videogames como expressão artística

A produção de games com um enfoque mais artístico e subjetivo pode ser considerada uma arte de vanguarda, tendo o experimentalismo como sua principal motivação para inovações lúdicas ao propor uma estética e/ou interatividade diferenciadas.

O experimentalismo com a linguagem constitui-se em uma característica marcante das artes de vanguarda. Entretanto, não se trata de um privilégio das vanguardas, pois o experimentalismo é reencenado sempre que o artista se vê diante de um novo meio de produção de linguagem e propõe-se como tarefa encontrar a linguagem que é própria do meio. Além disso, deve-se notar que o experimentalismo formal não ocorre apenas dentro do universo das artes, mas também no dos meios de comunicação (SANTAELLA, 2005, p. 33).

Transformar a jogabilidade numa experiência além do puro entretenimento é a principal motivação dos desenvolvedores de jogos artísticos. Ainda segundo Santaella (2005, p. 57), “o que ainda continua a funcionar como um traço distintivo da arte está na intencionalidade do artista em criar algo que não sofre os constrangimentos de quaisquer outros propósitos a não ser os da própria criação”. Desenvolver games artísticos significa escolher com liberdade o quão importante é a diversão de um determinado jogo em detrimento das reflexões incluídas nele.

O desenvolvimento de jogos que não tenham o propósito – pelo menos inicial – de fazer parte da indústria cultural, ou mesmo de ir contra a mesma, não possui as mesmas limitações impostas às empresas produtoras de games para consoles ou aos desenvolvedores independentes que produzem jogos como forma de sustento. O resultado são experiências lúdicas digitais que propõem uma nova forma de jogar, pensar e questionar os diferentes aspectos da indústria cultural e da sociedade.

⁶ Advergame (um portmanteau das palavras inglesas *advertise* e *videogame*) é o nome dado à estratégia de comunicação mercadológica que usa jogos, em particular os eletrônicos, como ferramentas para divulgar e promover marcas, produtos, organizações e/ou pontos de vista. Podem ser considerados *advergimes* desde jogos exclusivamente desenvolvidos com fins publicitários até jogos diversos que contenham mensagens publicitárias em sua interface, sem ter uma relação direta de sua estratégia de jogabilidade com seu conteúdo.

⁷ Um gênero de jogos eletrônicos criados rapidamente em resposta a eventos recentes. Pode ser considerado o equivalente dos videogames às charges e cartuns.

A seguir, serão abordados jogos artísticos e políticos, para uma melhor exemplificação do que já foi discutido.

4. *Today I Die*: o poema interativo

Numa janela vertical, um cenário subaquático apresenta ao jogador uma mulher morta, amarrada a uma pedra, sendo vigiada por dois peixes negros, enquanto águas-vivas também mortas flutuam em direção à superfície. No topo da tela, três versos: *mundo morto/ cheio de sombras/ hoje eu morro*.

Nessa mesma tela, as palavras “escuro” e “doloroso” também podem ser vistas, isoladas do poema. Tendo esses elementos apresentados (ao som de uma triste melodia), cabe ao jogador salvar a mulher afogada. Assim começa o jogo *Today I Die*⁸, de Daniel Benmergui, feito em Adobe Flash e jogado através do navegador ou disponível para download.



Figura 1: Tela inicial do jogo *Today I Die* (Fonte:

<http://www.ludomancy.com/games/today.php?lang=pt>. Acesso em 12 nov. 2010)

Jogado inteiramente com o mouse, o jogador deve interagir com todos os elementos disponíveis na tela (incluindo a mulher e as criaturas), descobrindo novas palavras e dispoñdo-as nos versos. Transitando entre 3 “mundos” (o *mundo morto*, o

⁸ <http://www.ludomancy.com/games/today.html> – o jogo se encontra disponível em sete idiomas. Para melhor entendimento, a versão aqui comentada está em língua portuguesa.



escuro e o doloroso) e tendo a “luz” como o elemento redentor, o jogador deve resgatar águas-vivas, desenterrar uma estátua, descobrir novas palavras para o poema, e proteger-se do ataque de criaturas sombrias (sombrias com aparência semelhante à da protagonista), para então enfrentá-las, salvando a protagonista.

Ao fim do jogo, o poema finalmente muda: *mundo livre/ cheio de beleza/ hoje eu nado*. A protagonista, a salvo, ainda reserva uma surpresa ao jogador: um homem se aproxima dela, mostrando que é possível dar-lhe dois finais diferentes. Aproximando-a do rapaz, eles nadam juntos para a superfície, encerrando o poema: *mundo livre/ cheio de beleza/ hoje eu nado/ até você chegar*. Mantendo-o afastado, ele vai embora e a mulher nada sozinha à superfície: *mundo livre/ cheio de beleza/ hoje eu nado/ melhor sozinha*.

Sem contador de vidas, barra de life, pontuação, comando para ataque, nem instruções de como proceder, *Today I Die* não possui uma taxonomia que a ponha numa categoria tradicional. Ainda, sobre a taxonomia dos jogos eletrônicos:

Os jogos eletrônicos, independente de formato, linguagem, ou substrato de aplicação, possuem características próprias, na maioria das vezes oriundas de um mesmo jogo, que em determinada época se tornou referência para o meio. Com essas relações de similaridade e com a própria cultura dos jogadores, pode-se estabelecer uma taxonomia, para qualquer tipo de dispositivo de jogo eletrônico criado, sem se preocupar em esta ser uma organização definitiva de informações (GULARTE, 2010, pp. 142-143).

Em *Today I Die*, o “jogo de palavras” do poema se torna o próprio jogo eletrônico, em que experiência lúdica e experiência poética se reafirmam como sendo complementares. De acordo com Huizinga (2008, p. 149), “o que a linguagem poética faz é essencialmente jogar com as palavras. Ordena-as de maneira harmoniosa, e injeta mistério em cada uma delas, de modo tal que cada imagem passa a encerrar a solução de um enigma”.

Quando o jogador “joga” *pelas* palavras e *com* as palavras, desconstruindo e dando um novo sentido ao poema, ele experimenta a linguagem poética através da experiência lúdica digital, interagindo com o poema não apenas textualmente (alterando palavras dos versos) como também semioticamente (interferindo diretamente nas metáforas do poema, materializadas nos diversos signos presentes na tela).



Estando tão distante dos estilos de jogos tradicionais, a obra experimental e abstrata de Daniel Benmergui estaria fadada ao esquecimento ou a críticas negativas. A experiência lúdica e artística desse jogo, entretanto, trouxe-lhe não apenas uma cobertura muito positiva pela imprensa especializada, como também lhe rendeu uma nomeação e uma posição entre os finalistas para o Nuovo Award, que premia jogos abstratos e não convencionais no *Independent Games Festival (IGF)*⁹ de 2010.

4. Operation: pedopriest: o vaticano sob a mira dos jogos sérios

Na Itália a religião católica é parte inevitável da cultura nacional, com o Vaticano historicamente e pesadamente influenciando a política, a mídia, e os próprios costumes da sociedade, impondo muitas vezes de forma silenciosa suas próprias regras à cultura italiana. *Molleindustria*¹⁰, nome artístico do designer de jogos em flash italiano Paolo Perdercini (e, agora, o nome de um coletivo de artistas, designers e programadores), desenvolveu em 2007 uma de suas obras mais críticas e radicais, atraindo reações mistas (a maioria negativas) das instituições políticas, religiosas e midiáticas.

Sob o nome de *Operation: Pedopriest*¹¹, o controverso jogo tenta traduzir em formato de videogame os esforços da Igreja católica em acobertar os crimes sexuais contra crianças perpetrados por seus padres e bispos. O jogador assume o comando de uma força-tarefa dedicada a acobertar os escândalos sexuais em uma de suas instituições (que se assemelha a um internato composto por uma igreja, dormitórios e uma escola), instituindo uma “lei do silêncio” entre vítimas e testemunhas e despistando policiais que surgem para investigar essa instituição. A “operação” é considerada um sucesso quando a atenção da mídia se dispersa completamente.

O estilo limpo e cartunesco do jogo e dos personagens não o torna menos pesado. Durante o jogo, padres classificados “pecadores”¹² se aproximam de crianças, lhes afagam a cabeça (com um efeito sonoro remanescente dos desenhos animados), e

⁹ A empresa de tecnologia UMB TechWeb (produtora da revista *Game Developer*, do *Gamasutra.com*, e da *Game Developers Conference*) iniciou o festival de jogos independentes em 1998 para encorajar a inovação no desenvolvimento de jogos eletrônicos e reconhecer os melhores desenvolvedores independentes. O *Independent Games Festival* de 2010 foi a décima segunda edição.

¹⁰ <http://www.molleindustria.org>

¹¹ Seu nome original é *Operazione: Pretofilia*. A versão em inglês foi a escolhida para análise, podendo ser jogada em: <http://www.molleindustria.org/en/operation-pedopriest>

¹² Pondo o cursor do mouse sobre um determinado padre, é possível saber se ele é “correto” (*righteous*) ou “pecador” (*sinner*). O último é o mais perigoso de todos, merecendo atenção constante.

então as atacam. A cena do ataque não é nada agradável: o padre empurra a criança ao chão, deita-se sobre ela e então a estupra, enquanto ouve-se o grito estridente da vítima.

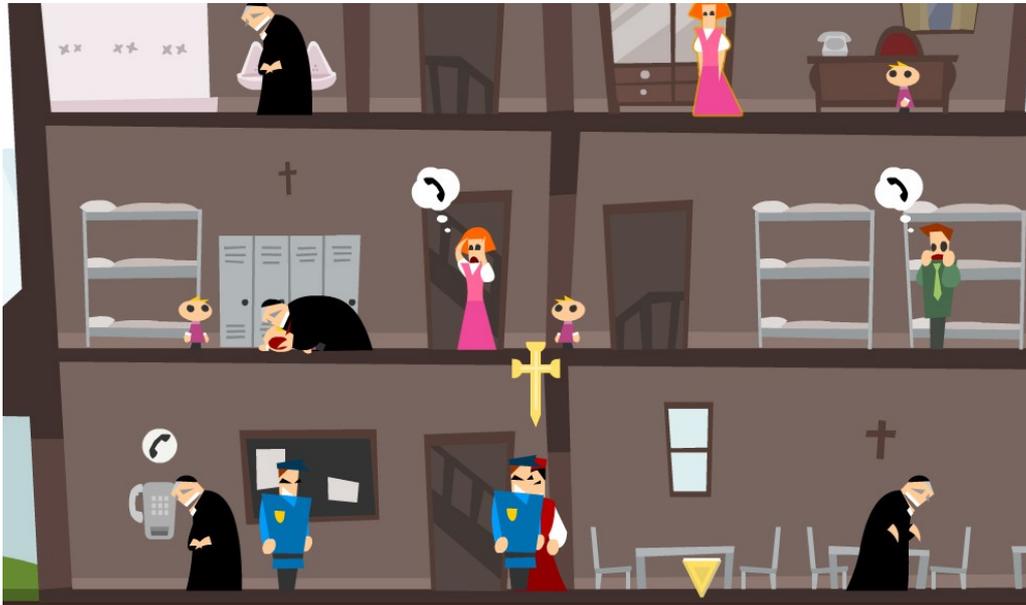


Figura 2: Criança sendo atacada por um padre em detalhe do jogo *Operation: Pedopriest* (Fonte: <http://www.molleindustria.org/en/operation-pedopriest>. Acesso em 12 nov. 2010)

Para que os ataques não sejam denunciados, o jogador comanda agentes do Vaticano chamados de *silencers* (“silenciadores”), responsáveis por intimidar vítimas e testemunhas, bem como despistar oficiais da polícia que surgem no cenário. Logo após o ataque, a vítima deve ser intimidada para que ela não conte a ninguém o que aconteceu. Caso um adulto passe perto de uma vítima não intimidada, a criança conta o que aconteceu e o adulto correrá ao telefone mais próximo para chamar a polícia. Caso o adulto veja um padre atacando uma criança, ele se torna uma testemunha e também se dirigirá a um telefone. Em ambos os casos, os agentes silenciadores devem intimidar as testemunhas antes que elas consigam fazer a ligação.

Caso uma testemunha telefone para a polícia antes de ser intimidada, a polícia surge em pouco tempo e começa a procurar pelo padre que atacou a vítima. O jogador deve então conduzir um silenciador até esse policial para convencê-lo a desistir da busca. Caso o policial encontre o padre, ele será preso. Nesse momento o jogador pode invocar o *Deus Ex Machina*¹³, um helicóptero dourado (que pode ser utilizado por um número limitado de vezes) que resgata o padre pedófilo antes que ele seja preso.

¹³ “Deus surgido da máquina”, mais uma sutil crítica à atitude da Igreja em proteger seus padres criminosos.



Quando um determinado número de padres são presos enquanto ainda há atenção da mídia (representada por uma barra, que decresce com o tempo), a missão falha e o jogo termina. Se a barra *Media Attention* se esvaziar antes que o número máximo de padres seja preso, a missão é considerada um sucesso.

Um jogo tão crítico e radical como esse obviamente não passou despercebido pela Igreja e pela imprensa. O jogo foi censurado e tirado do ar por mais de uma vez, tendo o líder do Partido Democrático Cristão Luca Volontè como um dos que pediram a retirada do *Operazione: Pretofilia* da internet, como uma “contramedida às ofensas à religião”. Ironicamente, os políticos também se aproveitaram de leis contra a pedofilia para banir o jogo satírico, que protesta diretamente contra os abusos a crianças cometidos pelo clero.

Na época da censura, Molleindustria teve um grande apoio da comunidade hacker italiana, que utilizou domínios de internet falsos e hospedou seu jogo em diferentes servidores para que o público continuasse jogando. Atualmente, tanto o *Operazione: Pretofilia* quanto sua versão em inglês se encontram normalmente hospedados no site oficial da Molleindustria.

5. *Against All Odds*: a experiência de um refugiado

A Molleindustria não é o único coletivo disposto a desenvolver jogos sérios e críticos. Empresas, ONGs e fundações surgiram com o intuito de produzir jogos sérios. Uma dessas organizações é a *Games For Change* (G4C), sediada em Nova York.

Games for Change (G4C) provides support, visibility and shared resources to organizations and individuals using digital games for social change. This is the primary community of practice for those interested in making digital games about the most pressing issues of our day, from poverty to race and the environment (GAMES FOR CHANGE, 2010).

A *Games For Change* se propõe a oferecer a desenvolvedores de jogos sérios os meios necessários para obter ajuda e recursos de uma comunidade ativa de desenvolvedores. A G4C oferece ajuda aos desenvolvedores que produzem jogos promissores, ajudando com a divulgação, facilitando canais de distribuição e intermediando possíveis financiamentos.

Um desses jogos divulgados pela *Games For Change* é o *Against All Odds*¹⁴, de 2005, desenvolvido pelo escritório de Estocolmo (Suécia) da *United Nations High Commissioner for Refugees (UNHCR)*¹⁵. O jogo tenta transmitir ao jogador a tensão e a experiência de uma pessoa que é forçada a fugir do próprio país, sobreviver à perseguição e se ajustar à nova nação que a abrigou como um asilado político.



Figura 3: Tela de seleção de fases do jogo *Against All Odds* (Fonte: http://www.playagainstallodds.com/game_us.html. Acesso em 12 nov. 2010)

O jogo é dividido em três capítulos com quatro fases cada. Cada capítulo corresponde a um momento da vida de um refugiado: *War and conflict*, em que o refugiado é apontado como um dissidente político e deve fugir imediatamente do país, pensando rápido e tomando decisões difíceis para sobreviver; *Border country*, em que o refugiado, recém-chegado em um novo país, deve procurar abrigo e se adaptar ao novo idioma e aos novos costumes; e *A new life*, em que o refugiado, já oficialmente estabelecido no país, deve procurar um emprego, encarar o preconceito da sociedade em relação aos refugiados e fazer amizade com a nova vizinhança.

Em trechos importantes do jogo, como a vitória ou falha em uma determinada fase, o jogo oferece ao jogador *Web facts*¹⁶, links externos que contextualizam as situações nas quais os refugiados da vida real passam, representadas no jogo. As

¹⁴ Originalmente o jogo foi feito em língua sueca sob o nome *Mot Alla Odds*. A versão escolhida para análise está em língua inglesa e pode ser jogada em <http://www.playagainstallodds.com>

¹⁵ No Brasil essa agência se chama Alto Comissariado das Nações Unidas para Refugiados (ACNUR)

¹⁶ <http://www.playagainstallodds.com/factualweb/us/>



páginas expandem a discussão sobre cada capítulo jogado contando histórias reais de refugiados que passaram por situações semelhantes às experimentadas pelo jogador.

Voltado para jovens entre 12 a 15 anos, o jogo serve para mostrar para os jovens o sofrimento pelo qual passa um refugiado político, num esforço para diminuir o preconceito e gerar empatia. Houve encorajamento para que o jogo fosse jogado e discutido nas salas de aula da Noruega e Suécia, trazendo resultados positivos. Em 2006, a versão em língua alemã do jogo (*LastExitFlucht*) recebeu o *Austrian State Prize for Multimedia and e-Business*, na categoria “Conhecimento e Aprendizado”.

6. Conclusão

Nesse novo século nunca o entretenimento eletrônico esteve tão conectado a esferas tão diversificadas como a publicidade, arte, movimentos sociais e organizações militares, dentre outras. Usar o entretenimento eletrônico como forma de aproximar o jogador de uma ideia tornou-se a nova estratégia de comunicação de diversos grupos, empresas e organizações, e com isso surgem jogos publicitários que atraem jovens para perto de uma marca, simuladores de combate militar que inspiram pessoas ao recrutamento, jogos sérios que apresentam de forma lúdica os problemas da sociedade, e até mesmo jogos baseados em doutrinas religiosas ou etnocentristas como modo de reafirmação de um grupo.

A sociedade ainda está pouco preparada para receber esses tipos de jogos. Até hoje ainda existem debates sobre a influência dos jogos comerciais nas crianças e adolescentes, e um novo mundo de jogos surge na internet, raramente com o conhecimento de pais e mesmo de professores. Poucas instituições de ensino abordam jogos em sala de aula, e nem todos os pais conseguem conversar com seus filhos sobre videogames.

O século XXI trouxe à tona essa necessidade de não apenas explorar comercialmente o mercado dos jogos eletrônicos, mas também de estudá-lo com afinco e descobrir formas de utilizar essa linguagem como instrumento de crítica e mobilização social. Jogos já são discutidos e utilizados em escolas, mas o número dessas ainda é escasso até mesmo em países com uma indústria tecnológica avançada, como nos Estados Unidos.



Os adultos dessa década cresceram num contexto cultural onde jogos eletrônicos já são parte indissociável da sociedade. Esses novos adultos, mais receptivos às novas tecnologias e mais cientes de como são os videogames e o mercado, poderão ajudar as próximas gerações a lidar com esse tipo de entretenimento e participar ativamente da construção de leis e linhas de pesquisa que tratem os jogos eletrônicos com menos preconceito do que o que é constatado hoje.

O surgimento de coletivos artísticos como a Molleindustria e de fundações de pesquisa e produção de jogos sérios, como a ONG Games For Change mostra que os jogos eletrônicos ainda nos reservam surpresas interessantes quanto ao potencial benigno dos games. Mas esses esforços precisam sair dos meios acadêmicos e especializados para que seu propósito seja realmente alcançado. Existem matérias, premiações, conferências, mas ainda não existe o conhecimento por parte da sociedade de que esses jogos existem.

Referências Bibliográficas

ALEXANDER, Leigh. Interview: **Anti-Teen Violence Group Reveals Game Design Contest Winners**. Disponível em: <http://www.gamasutra.com/view/news/28749/Interview_AntiTeen_Violence_Group_Reveals_Game_Design_Contest_Winners.php>. Acesso em: 20 jun. 2010.

BARROS, Anna e SANTAELLA Lúcia (orgs.), **Mídias e Artes** – Os desafios da arte no início do século XXI. São Paulo: Unimarco Editora, 2002.

BOBANY, Arthur. **Videogame Arte**. Teresópolis, RJ: Novas ideias, 2008
_____. Videogame Arte: Pacote de Expansão. Teresópolis, RJ: Novas ideias, 2008.

CAREY, Richard. **Serious Game Engine Shootout**: A comparative analysis of technology for serious game development. Disponível em: <http://www.seriousgamessource.com/features/feature_022107_shootout_1.php>. Acesso em: 23 nov. 2010.

FRASCA, G. **Videogames of Oppressed**: Videogames as a Means for Critical Thinking and Debate. 118f. Thesis (Master Degree) – Georgia Institute of Technology, Atlanta, 2001.
GAMES FOR CHANGE. About. Disponível em: <<http://www.gamesforchange.org/ourwork>>. Acesso em: 20 nov. 2010.

GULLAR, Ferreira. **Vanguarda e Subdesenvolvimento**. 3 ed. Rio de Janeiro: Editora Civilização Brasileira S.A., 1984.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. 5 ed. São Paulo: Perspectiva, 2008.

IRWIN, Mary Jane. **Indie Game Developers Rise Up**: Digital distribution and Microsoft's Community Games levels the game publishing field.. Disponível em:



<http://www.forbes.com/2008/11/20/games-indie-developers-tech-ebiz-cx_mji_1120indiegames.html>. Acesso em: 15 out. 2010.

JONES, Gerard. **Brincando de Matar Monstros**: por que as crianças precisam de fantasia, videogames e violência de faz-de-conta. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2004.

LANE, Thomas. **Gamers get taste of refugee life**. Disponível em: <<http://news.bbc.co.uk/2/hi/americas/7087870.stm>>. Acesso em: 20 nov. 2010.

LEVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

LEVY, Pierre. **O que é o virtual?**. São Paulo: Editora 34, 1996.

NEURAL.IT. **Molleindustria, videogame rules as a political medium**. Disponível em: <http://www.neural.it/art/2007/11/molleindustria_videogame_rules.phtml>. Acesso em: 13 set. 2010.

ORTEGA Y GASSET, José. **A desumanização da arte**. 5 ed. São Paulo: Cortez, 2005.

RYAN, Marie-Laure. **Narrative as virtual reality: immersion and interactivity in literature and electronic media**. Baltimore: Johns Hopkins University, 2001.

SANTAELLA, Lucia e ARANTES, Priscila (orgs.). **Estéticas tecnológicas: novos modos de sentir**. São Paulo: Educ., 2008.

SANTAELLA, Lucia e FEITOZA, Mirna (orgs.). **Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games**. São Paulo: Cengage Learning, 2009.

SANTAELLA, Lúcia. **Por que as comunicações e as artes estão convergindo?** São Paulo: Paulus, 2005.

SCHÖNBAUER, Roland. **UNHCR picks up prestigious Austrian award for interactive game**. Disponível em: <<http://www.unhcr.org/4513f17e4.html>>. Acesso em: 20 nov. 2010.