

## A comunicação cotidiana em GTA IV: estudo de ambiências lúdicas na realidade virtual<sup>1</sup>

Daniel ABATH<sup>2</sup>  
Nadja CARVALHO<sup>3</sup>

### Resumo

O jogo GTA IV, versão atual da série *Grand Theft Auto* para multiplataformas, é estudado por suas propriedades de representação das formas de comunicação cotidiana transmutadas para a realidade simulada do game. Verificamos conceitos do campo lúdico (Johan Huizinga, 1999), bem como contribuições a respeito da função de representação da realidade por parte dos videogames (Jacques Brancher, 2009) a partir da noção de textualização do mundo da vida (Luís Nogueira, 2009). Nosso intuito é verificar as possibilidades de estudo sobre jogos como GTA IV, enquanto artefatos midiáticos de representação de realidades cotidianas, tais como espaços sociais, meios de comunicação, contextos socioculturais e formas de relacionamento.

**Palavras-chave:** Comunicação. Cotidiano. Jogos eletrônicos.

### Abstract

The game GTA IV, newest version of *Grand Theft Auto* series for multi-platform, is studied for its representation properties of the communication forms of quotidian transmuted into the simulated reality of the game. We found concepts of the playful field (Johan Huizinga 1999), as well as contributions about the function of representation of reality by videogames (Jacques Brancher, 2009) from the notion of lifeworld textualization (Luis Nogueira, 2009). Our purpose is to check the possibilities for study about games like GTA IV, as media's artifacts representation of quotidian realities, such as social spaces, media, socio-cultural contexts and forms of relationships.

**Keywords:** Communication. Quotidian. Electronic games.

### Introdução

Diante do mundo prosaico, inúmeras formas mediáticas de textualização dos processos socioculturais, provenientes do setor artístico ou da chamada indústria cultural, ambicionam

---

<sup>1</sup> Artigo apresentado no XII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, em Campina Grande.

<sup>2</sup> Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFPB. Bolsista Reuni.

E-mail: dnabath@gmail.com

<sup>3</sup> Professora do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFPB. Doutora em Comunicação e Semiótica pela PUC/SP.



incansavelmente à representação de modelos comunicativos e ambiências sociais no plano virtual. Os jogos eletrônicos, em particular, destacam-se no âmbito das representações discursivas e audiovisuais por trabalharem no plano conceitual da esfera lúdica, pressupondo uma tímida investigação por parte da academia.

Tal panorama tem sofrido mudanças perceptivas, a exemplo de recentes publicações científicas, congressos, simpósios e eventos acadêmicos voltados à temática dos jogos eletrônicos. O fenômeno da virtualização, comumente encarado como sinônimo de ilusão, tem processado construções simbólicas da realidade cada vez mais “realistas”, no sentido da simulação do mundo da vida, além de inquirir de toda a comunidade acadêmica, novos caminhos metodológicos.

No presente artigo tencionamos discutir acerca das propriedades do processo lúdico transmutadas para o mundo virtual dos jogos eletrônicos (neste caso, para o jogo GTA IV). Com isso, atentamos para o fato de que a presença das narrativas nos videogames, em comunhão com a lógica estrutural dos mesmos, constitui-os como sujeitos semióticos; verdadeiros produtores de representações de ambiências comunicativas e de relações sociais do cotidiano.

## **Propriedades do campo lúdico**

O jogo está em tudo. Através deste axioma, Johan Huizinga sustenta toda a tese do *Homo Ludens* (1999), obra recorrente nos estudos ligados a jogos, apontando o lúdico como um elemento precedente à cultura; presente tanto nos seres humanos quanto nos outros animais. De acordo com o autor, a própria civilização se desenvolveu a partir das noções do jogo (direito, guerra, religião, jogos sociais etc.).

Huizinga sinaliza para o fato de que os próprios cachorros brincam, respeitam a regras, e advém disso a busca pelo prazer e pela diversão. Nessa elementar observação de jogo ao nível dos animais, podemos perceber que o jogar ultrapassa uma legitimação teleológica meramente centrada no psicofisiológico, o que significa dizer que o jogo comporta uma função significativa. Tal função aponta o interesse do campo da Comunicação por uma hermenêutica dos jogos.



Dentro dos limites estipulados pelas regras de um jogo, podemos interagir com determinados elementos, experimentando ações, superando desafios e se satisfazendo com os resultados advindos da partida. Conforme Huizinga, uma das principais características dos jogos é a sua distinção em relação à vida real. Dessa forma, o jogo seria uma evasiva da vida cotidiana; atividade temporária com objetivos diversos do mundo da vida.

João Batista Freire (2005, p. 55) ao analisar o inventário do fenômeno lúdico à luz dos principais estudiosos da matéria (Huizinga, Roger Caillois, Brougère e Jean Chateau), afirma que certas características enumeradas pelos teóricos como sendo da essência dos jogos (evasão da vida cotidiana, ordem, êxtase, ritmo, harmonia etc.) permeiam também outros fenômenos: “Numa ou noutra dessas direções estaríamos reduzindo o jogo às suas particularidades, portanto, deixando escapar aos poucos a idéia daquilo que ele é verdadeiramente: uma unidade complexa”.

Apesar da evasão inerente aos jogos, bem como da distinção em relação ao banal, podemos enumerar alguns aspectos que irão constituir o jogo de tipo eletrônico como mídias produtoras de sentido. Com o passar dos anos, os games assimilaram um caráter notavelmente narrativo que promove, atualmente, a transtextualidade de formas comunicativas e ambiências cotidianas para as telas.

Adriana Kei Ohashi Sato (2009, p. 39) aponta em Caillois uma importante contribuição para o alargamento conceitual da noção de jogo: “... Caillois acrescenta um dado novo à definição de jogo de Huizinga: a simulação ou o faz-de-conta. Para o antropólogo, diferentemente da vida cotidiana, o jogo pode ser uma segunda realidade ou uma livre irreabilidade”.

O simples fato do cronótopo lúdico não possuir ligação com o cotidiano não descarta a hipótese de relações semânticas entre os dois universos, principalmente no que tange à construção de imaginário e à (re)produção de representações midiáticas, no caso dos games. A esse propósito, Jacques Duílio Brancher (2009, p. 22) nos adverte que

Um jogo é uma criação subjetiva que se baseia no mundo real. Jogos são irreais, visto que eles não recriam fisicamente as situações que eles representam. Ao contrário, um jogo consegue criar um mundo imaginário, uma representação fantasiosa baseada em acontecimentos ou fatos do mundo real...



Referenciais e valores morais, políticos, sociais, culturais, dentre outros, sofrem leituras pelo recorte poético dos jogos, ressignificando-se o mundo em imagens e situações. Exige-se dessa textualização de valores, além de nossas capacidades cognitivo-afetivas, toda uma habilidade para operar a alteridade subjetiva necessária ao desencadeamento das ações no jogo, como por exemplo, “... incorporar personagens que não são aceitos socialmente na vida real, como ladrões, assassinos que executam ações consideradas incorretas” (BRANCHER, *ibid.*, p. 21).

No jogo, há uma relação muito forte entre subjetividade e objetividade, na qual o ato de jogar assemelha-se a qualquer outra atividade do dia-a-dia. Depois de codificado pela ótica dos produtores, o game é interpretado pelo sujeito jogador e o fator que irá influir decisivamente nessa relação, como vimos, é a simulação, onde o faz-de-conta e a representação mediam o plano prático (sensório-motor) e o imagético.

## **A imersiva simulação virtual dos jogos eletrônicos**

Desde a concepção de um jogo eletrônico de tênis extraído da tecnologia de radares militares em 1958 até os dias hodiernos, inúmeras mudanças significativas no mundo dos games se processaram. Num espaço de meio século, um simples estímulo visual tornou-se uma vasta gama de imagens, sons, narrativas e simulações cada vez mais próximas do mundo cotidiano. Lynn Alves (2005, p. 47) afirma que a evolução gráfica dos games colocam-nos em concorrência com o realismo cinematográfico:

Percebe-se que, progressivamente, os games trabalham com narrativas mais complexas, que introduzem técnicas e modelos discursivos cinematográficos – tipos de planos, enquadramentos, montagem, ritmo, foco narrativo, elaboração de personagens, narrativas em primeira pessoa etc. –, nos quais os jogos se transformam em histórias interativas, construídas pelos próprios usuários, obviamente dentro dos limites permitidos pelos dispositivos.

O advento da evolução gráfica dos jogos eletrônicos potencializou, através de uma evolução dos graus de iconicidade, o fenômeno da simulação, um tipo de realidade que trabalha no sentido da representação do mundo, de forma não-linear, a partir de modelos visuais e narrativos muito aproximados dos objetos da realidade.



Pierre Lévy (1996, p. 18) é categórico quando diz que “a virtualização é um dos principais vetores da criação da realidade”. Mesmo sendo uma realidade imaginada, a presença da simulação não compromete a representação do social engendrada pelo virtual, nem muito menos as interações sociais provenientes do processo. Nicholas Negroponte (1995, p. 188) corrobora com nossa linha de pensamento quando afirma que “... de fato, as técnicas modernas de simulação por computador permitem a criação de micromundos”.

Nessa reinvenção de espaços, verdadeira transmutação topográfica, os videogames, exemplos típicos de tecnologias do virtual, constituem-se como formas de contemplação do mundo perpassado pelo imaginário. Decorrem disso, em determinados dispositivos, a reprodução das aparências visíveis e a disseminação de novos aparentes ressignificados em híbridos espaços. Significa dizer que o mundo prosaico apresenta-se como o principal fornecedor da matéria-prima indispensável à construção dos games, seja no estabelecimento de regras, seja na determinação de objetivos.

A própria simulação do jogo, ancorada nos princípios que regem a vida cotidiana, aponta para uma dissimulação desses mesmos princípios, vontade inerente a todo e qualquer jogador que, no ambiente do jogo, deseja tão somente escapar à condição de Sísifo<sup>4</sup>. A esse respeito, Sato (ibid., p. 43) afirma:

... os videogames se situam no limiar de dois *mundos*, o da imaginação e fantasia (fictício) e o do cotidiano (real). É no mundo da imaginação, isto é, a partir do imaginário coletivo e individual de uma determinada sociedade, que o game designer pode estabelecer um sistema simbólico com elementos ficcionais e suas referências para contextualizar o jogo. É do mundo cotidiano que se retiram os limites para o contexto fictício onde o jogo ocorre.

Essa linha limítrofe entre o real e o fictício, se tomarmos o segundo como sinônimo de virtual, perde ainda mais sua delimitação diante das discussões filosóficas acerca da virtualização. Quando falamos em virtual, as definições advindas do termo o colocam como um sinônimo de ilusão, ou ainda, como um tipo de realidade simuladora de tridimensionalidades. Para a filosofia, o virtual não é o oposto do real<sup>5</sup>, o que pressupõe uma realidade virtual, ou nos dizeres de Manuel Castells (2004), uma “virtualidade real”. Assim, o

---

<sup>4</sup> Mito grego condenado por Zeus a empurrar uma enorme pedra ao cume de uma montanha, repetindo a tarefa por toda a eternidade. Cf. BULFINCH, 2001.

<sup>5</sup> Cf. LÉVY, 1996, p. 15



virtual implica uma modulação do real; algo que existe em possibilidade, ou seja, alguma coisa não exercida em ato, ou na atualidade.

O realismo virtual nos jogos eletrônicos não se esgota em aspectos puramente morfológicos. Somada à representação fidedigna de objetos e formas provenientes do mundo real, é igualmente indispensável a relação de semelhança e coerência entre a funcionalidade endógena e os processos exógenos aos games. A partir dessa relação, as convenções simbólicas passam a exercer forte influência na dimensão virtual, culminando em ambiências imersivas através da subjetivação apontada por Arlindo Machado (apud SATO, *ibid.*).

A confrontação de aspectos do jogo com o seu próprio arcabouço de imaginário fará com que o sujeito jogador, em interação com os universos virtuais, participe, explore, interprete e ressignifique suas ideias, seja através de ações semelhantes à vida real, seja por meio de situações contrárias à ordem natural dos objetos.

Na tentativa de situar os pontos de semelhança e de diferenciação entre os jogos eletrônicos e as narrativas fílmicas, por exemplo, Luís Nogueira (2009) atenta para as bases conceituais da ação, distinguindo-as em: “ação prosaica” (cotidiana) e “ação poiética” (discursivizada). Por meio desta dicotomia, depreende-se o aspecto de textualização das ações cotidianas por meio de artifícios poiéticos. Dentro desse contexto, os videogames atuam como produtores de ações discursivas, ou seja, ações representacionais isoladas do cotidiano e trabalhadas ao nível da abstração.

A partir do momento em que os jogos produzem textualizações do real, “toda textualização contribui com novos objetos e fenômenos para o mundo da vida” (NOGUEIRA, *ibid.*, p. 15). Quer isto dizer que qualquer ação poiética não se resume ao simples representar de uma ação prosaica: após a sua criação o texto (jogo) converte-se em fenômeno.

De acordo com Nogueira, dois princípios demonstram claramente as transformações operadas entre os fenômenos e os textos: a “ideação”, na qual se criam representações dos fenômenos, dando origem aos textos que servirão de plataforma de ancoragem para os sentidos; e a “reificação”, por meio da qual o fenômeno passa a dar lugar à dimensão prosaica, transformando-se os textos em objetos ressignificados. Vejamos como tais relações se processam no jogo GTA IV.





## Realidade prosaica na diegese lúdica

A polêmica série de jogos para computador e consoles, *Grand Theft Auto*, mais conhecida pela sigla GTA, é famosa pela prevalência de temas politicamente incorretos e representações da vida urbana norte-americana. No currículo de sua produtora, a Rockstar Games, figuram jogos como *Bully*, ou mesmo o sanguinário *Manhunt*, título proibido em diversos países no mundo, atestando a preferência da desenvolvedora por abordagens da violência, assédios morais, psicopatias e realidades socioculturais em seus jogos.

O título *Grand Theft Auto* significa, em português, “grande ladrão de carros”, remetendo-se diretamente à principal característica do jogo: a possibilidade, desde o GTA 1 lançado para computador, até o atual GTA IV, de roubar carros presentes no espaço virtual. Com a evolução das versões, o criminoso protagonista (o avatar) pode, além de roubar, matar, agredir e transgredir as leis e normas sociais em ambientes urbanos. Por esses motivos, o game tem classificação adulta e costuma ser taxado como dispositivo de influência às más condutas.

Os exemplos da grande polêmica que envolve os GTAs são vários, dos quais podemos destacar os confrontos entre gangues cubanas e haitianas em *GTA: Vice City*; a presença do *mod*<sup>6</sup> *Hot Coffee*, no qual o jogador pratica atos sexuais com a namorada do protagonista do jogo *GTA San Andreas* e a presença de preconceitos de raça e nacionalidade, no referido jogo, conforme já apontamos em estudos anteriores:

A análise da trama, concomitante à apresentação dos personagens, dá-nos mostras de preconceitos raciais, discriminação à descendência latina, estigmas, estereótipos e todo tipo de indiferença social, produto de uma herança histórico-cultural danosa à vida em sociedade. Outras questões como a crise da instituição familiar, a importância dos grupos sociais, a corrupção e a violência da polícia, são abordados criticamente durante toda a narrativa... (LUNA, 2008, p. 32)

No caso de *GTA IV*, versão a qual nos debruçamos neste artigo, preocupa-nos os aspectos de representações midiáticas e de reprodução das realidades cotidianas exógenas ao espectro diegético do jogo, através da referência aos níveis de representação de espaços, meios de comunicação e formas de relacionamento social.

---

<sup>6</sup> Modificação criada para os jogos com o intuito de adicionar novas fases, mapas, personagens, objetivos e situações.



## Os interstícios cotidianos da cidade possível

*Grand Theft Auto IV* é ambientado em “Liberty City”, metrópole virtual correspondente à Nova Iorque. Muito além de representações gráficas de ruas, avenidas e auto-estradas, a cidade do jogo possui edifícios como o “Rotterdam Tower” (réplica do Empire State) ou o “Schottler Tower” (cópia do edifício Chrysler), além da Estátua da Felicidade, paródia fiel à Estátua da Liberdade.

Fernando Souza Filho (2009, p. 57), em reportagem à revista EGW, publicação nacional especializada em jogos eletrônicos, explica que a cidade de GTA IV é muito mais do que a simples ancoragem espacial do game: “A grande sacada do GTA é que talvez seu maior protagonista não seja um de seus personagens principais, sua jogabilidade ou mesmo sua história intrincada, mas cativante. A estrela principal de GTA, definitivamente, é Liberty City”.

A edição 113 da Revista Playstation apontou que “... em um teste, taxistas novaiorquinos que não conhecem o jogo conseguiram se localizar tranquilamente no game...”.<sup>7</sup> Significa dizer que a riqueza de detalhes na simulação da cidade é tão grande que até pessoas não-familiarizadas com o jogo conseguem identificar caminhos por meio da aproximação de ambiências cotidianas ao mundo diegético.

Fora a representação estético-espacial, a cidade de GTA IV se mostra também em sua realidade cultural e de costumes: as pessoas arremessam lixo pelas janelas dos carros, conversam via celular, reagem a estímulos naturais, tais como a chuva, e até aguardam pelo próximo ônibus. Lojas com letreiros, cartazes; barracas de cachorro-quente podem nos informar acerca dos preços dos sanduíches. E, claro, o mundo do narcotráfico e da máfia urbana é permanentemente representado na cidade.

De acordo com o site “GTA *minds*”, o presidente criativo da equipe do jogo, Dan Houser, aponta as possibilidades de representação da dinâmica cultural e comunicacional da cidade de Nova Iorque no game:

É algo com o qual podemos capturar aspectos da experiência real de viver no lugar, algo que você não consegue reproduzir por meio de um filme, você não pode por num programa de TV, e você não pode por num livro - porque você está realmente passeando e conhecendo alguns dos loucos que você

---

<sup>7</sup> Cf. PLAYSTATION, 2008, p. 38.





conhece nas ruas daqui. E isso é um ponto forte - conhecer os loucos que você conhece nas ruas, os nervosinhos que você conheceria aqui. Uma grande parte da vida em NY é andar pelas ruas e conhecer lunáticos. Isso é algo que definitivamente tentamos por no jogo. Nós estamos tentando proporcionar aquela vida e as diferenças entre as vizinhanças e as diferenças entre os tipos de pessoas. Estamos tentando capturar o aspecto de Capital do Mundo que NY tem.<sup>8</sup>

As chamadas tribos urbanas e pessoas de diversos níveis sociais fazem parte da cultura representada no jogo. É comum vermos executivos de terno caminhando em direção às suas empresas e alguns transeuntes se dirigindo para supermercados a fim de fazerem compras.

Como se não bastasse, Liberty City passou a figurar como ambiência das chamadas expansões de GTA IV, ou seja, das versões adicionais ao jogo original, compostas por novos personagens, novas situações e enredo modificado. *The Ballad of Gay Tony*, uma das expansões, apresenta-nos a vida noturna da cidade. Festas em clubes, boates e danceterias representam a divisão de preferências sexuais das casas noturnas: na *Maisonette 9* temos festas ligadas a grupos heterossexuais; já na *Hercules*, os eventos dizem respeito a grupos homossexuais.

## **Os meios de comunicação como extensões do avatar**

A potencialização do caráter imersivo se dá de forma muito mais pungente em GTA IV do que nos demais títulos da série. O rádio, acessível no interior dos carros do jogo, compõe-se de 18 estações que reproduzem cerca de 200 músicas de artistas e bandas renomadas, tais como *The Who*, *Bob Marley* e *Queen*. Além da programação musical, há noticiários, interpelados por anúncios publicitários envolvendo produtos da própria cidade.

Além do rádio, o novo game agora faz uso de programas televisivos. Através do avatar, o jogador pode ter acesso a canais e programas, geralmente satíricos, que simulam os conhecidos talk shows. “The Men’s Room”, por exemplo, é um programa de auditório apresentado por um homossexual e um lutador de vale-tudo em que os dois se revezam na tarefa de atender ligações do público e indicar possíveis soluções para problemas de relacionamento. Notável é o desenho animado “Republican Space Rangers”, que parodia a

---

<sup>8</sup> Disponível em: <<http://www.gtamind.com.br/gta4/?pg=informacoes/previewinformer>>. Acesso em: 26/04/10.



administração do presidente George W. Bush, apresentando soldados que viajam para o espaço a fim de combater ameaças aos Estados Unidos.

O aparelho celular também vigora como mídia indispensável ao progresso do jogador no game. Destacamos que o primeiro aparelho adquirido pelo avatar é simples e sem muita funcionalidade. Mas tão logo o enredo é desdobrado, novos modelos aparecem, permitindo ao jogador interagir com a interface do celular do avatar, personalizando papéis de parede, toques, músicas etc. Pode-se até comprar temas e melodias com dinheiro virtual. Dentre as funções do celular, algumas chamam a atenção:

- a) *Phonebook*: agenda de contatos, com tipos pré-definidos de convites, tais como ligação, passeio de barco, refeições, ir ao teatro, jogar boliche etc.;
- b) *Messages*: as mensagens recebidas podem ser lidas e respondidas ao mesmo tempo;
- c) *Organizer*: agendamento de compromissos;
- d) *Camera*: disponibiliza a câmera fotográfica do celular.

A partir do telefone, o jogador também pode acessar números úteis, como o serviço de emergência americano 911, ou mesmo trapacear no jogo, com a digitação de códigos que liberam regalias escondidas.

Todavia, o grau máximo de simulação dos meios de informação e comunicação é a presença da internet no jogo. A cidade está repleta de *cybercafés*, oferecendo acesso pago a computadores que dispõem de mais de 100 *websites* fictícios, desenvolvidos apenas para o GTA IV. “Há fóruns que desafiam os limites do absurdo, sites de produtos e empresa, blogs e portais de relacionamentos amorosos e por aí vai. (...) Alguns sites são interativos e dá até para arrumar namorada e acessar o banco de dados da polícia”.<sup>9</sup>

Da união entre o espaço físico e a diversidade de meios e possibilidades à cidade da liberdade, nascem as ambiências dos relacionamentos em sociedade.

## **Simulação lúdica da comunicação e das interações sociais**

Como todo ser humano no seio de uma comunidade, o avatar no GTA IV necessita de se comunicar, ter uma vida social, conquistar novas amizades e alargar os contatos na cidade tomada pelo crime. Quer seja de forma direta, através de encontros “presenciais”, ou mediada pela internet do jogo, jogador e avatar vão descobrindo que Liberty City não é só caos,

---

<sup>9</sup> Playstation, *ibid.*, p. 39.



violência, máfia e corrupção: a metrópole virtual questiona as habilidades do protagonista em se relacionar na sociedade endógena. Permitimo-nos, neste ponto, a intentar uma tipificação das formas de relacionamento no jogo.

Ao nível da socialidade, podemos, por exemplo, frequentar um restaurante; levar amigos ou namoradas para clubes noturnos; beber em um bar; conhecer uma garota em uma festa e convidá-la para uma dança; ir a peças de teatro ou mesmo conhecer transeuntes precisando de ajuda nas calçadas da cidade. A comunicação e os relacionamentos sociais, ao contrário de versões anteriores, são muito importantes no GTA IV, recompensando o jogador de variadas formas. Os personagens secundários e figurantes se relacionam com o avatar a partir da ideia de socialidade, na qual os indivíduos são mediados tão somente pela imprevisibilidade e pela vontade de estarem juntos.

A sociabilidade é demonstrada pelas amizades que o avatar constrói durante o jogo com seus contatos para missões de progresso no enredo. Geralmente são personagens importantes à narrativa. Nesse caso, a relação de mediação se dá ao nível do contrato; da comunhão de interesses institucionais, tais como as missões designadas pela máfia do jogo.

Além disso, mantém-se uma relação com o dispositivo da internet. Podemos criar uma conta de e-mail, ler os próprios e-mails e visitar sites de todos os tipos, desde os comerciais até as redes de relacionamento. Canais de notícias, lojas virtuais, serviços, entretenimento, redes de *fast-food*, turismo, lojas de câmbio, arte, tecnologia, entre outros, fazem parte da vasta rede digital presente no jogo, o que permite manter-se informado e se relacionar com os indivíduos digitais.

## **Considerações finais**

Através de um diálogo entre os campos de estudos dos jogos e das novas tecnologias midiáticas, podemos constatar a representação de aspectos comunicacionais e da vida cotidiana nas discursivizações dos videogames. O game em questão, GTA IV, demonstra a pertinência dos teóricos em afirmarem a função significativa imbricada nos jogos, crescentemente aperfeiçoada através das narrativas híbridas.

A simulação de realidades socioculturais, mesmo que próprias ao contexto do pólo industrial do jogo reforça a ideia de que os referenciais da realidade, apesar de serem por



vezes dissimulados, são inseparáveis à construção dos videogames, inclusive quando vislumbramos o conceito de virtualização pela ótica filosófica, em que real e virtual não se anulam.

Ao representar cidades, personagens com características próprias, relações entre os indivíduos, meios de comunicação e processos de construção de identidade social a partir da interação em ambientes virtuais, o game em questão tanto realiza o que Luís Nogueira (op. cit.) apontou como o elemento da “ideação”, ou seja, a reprodução de fenômenos, quanto “reifica”, construindo novos significados com base naqueles representados *a priori*. Advém disso outras formas de enxergar a cidade, as relações sociais, os meios e a própria identidade subjetiva.

Nossa argumentação aponta horizontes cada vez mais profícuos e instigantes a serem desbravados pela academia. Longe de possuir um caráter conclusivo, este trabalho sinaliza para um aprofundamento argumentativo e exploratório, no sentido de elencar as possibilidades representacionais nos infinitos videogames criados dia após dia por emissores naturalmente intencionados. Resta saber até quando os inúmeros segmentos sociais farão vista grossa e críticas mal fundamentadas ao fenômeno dos videogames, gerando, ao invés de progresso na atual fase das discussões, um contínuo *game over*<sup>10</sup> conceitual.

## Referências

ALVES, Lynn. **Game over: jogos eletrônicos e violência**. São Paulo: Futura, 2005.

BRANCHER, Jacques Duílio. Introdução aos conceitos de jogos de computador. In: FERNANDES, Anita Maria da Rocha [et al.] (Orgs.). **Jogos eletrônicos: mapeando novas perspectivas**. Florianópolis: Visual Books, 2009. p. 17-35.

BULFINCH, Thomas. **O livro de ouro da mitologia: histórias de deuses e heróis**. 19. ed. Rio de Janeiro: Ediouro, 2001.

CASTELLS, Manuel. **A galáxia internet: Reflexões sobre internet, negócios e sociedade**. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2004.

FILHO, Fernando Souza. A cidade é o personagem. In: **Revista EGW**. São Paulo, Tambor, n. 96, 2009.

---

<sup>10</sup> Expressão utilizada para definir o fim de um jogo, através da morte de um personagem ou de falhas em algum desafio.

FREIRE, João Batista. **O jogo: entre o riso e o choro**. 2. ed. Campinas, SP: Autores Associados, 2005.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 1999.

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

LUNA, Daniel Neves Abath. **Comunicação e representação social nos videogames: em análise o jogo Grand Theft Auto – San Andreas**. Disponível em: <http://www.insite.pro.br/2008/19.pdf>. Acesso em: 24/04/08.

NEGROPONTE, Nicholas. **A vida digital**. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

NOGUEIRA, Luís. **Narrativas fílmicas e videojogos**. Covilhã: Labcom, 2009.

PLAYSTATION. São Paulo, Editora Europa, n. 113, 2008.

SATO, Adriana Kei Ohashi. Do mundo real ao mundo ficcional: a imersão no jogo. In: SANTAELLA, Lucia e FEITOZA, Mirna (Orgs.). **Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games**. São Paulo: Cengage Learning, 2009.