

## FAVELA WARS: A LÓGICA DOS SIGNOS CULTURAIS BRASILEIROS NOS ESPAÇOS VIRTUAIS

---

*Gilbson Fonseca do Nascimento\**

*Luci Mendes de Melo Bonini\*\**

### RESUMO

Analisa-se o game Favela Wars, lançado em abril de 2013, desenvolvido pela empresa brasileira Nano Studio, que tem como temática conflitos entre policiais e traficantes no Rio de Janeiro. Situado na capital fluminense de 2041, o game usa modelo de estratégia, dividido em turnos. O jogador escolhe entre a delegacia e a favela como lugar de seu quartel-general e, com a sua equipe, deve aniquilar todos os oponentes. Nesse trabalho parte-se do pressuposto de que os espaços virtuais, mais do que o mero entretenimento, se propõem a reproduzir as várias manifestações, sejam elas artísticas/culturais ou da realidade vivida. Acreditando nisso, o objetivo deste estudo é descrever e analisar o jogo Favela Wars sob a ótica do uso da estética da favela, elemento da cultura brasileira, nos games on-line. Observou-se que o game Favela Wars apresenta aspectos da sociedade brasileira, mais especificamente das comunidades do Rio de Janeiro, onde heróis e vilões, inseridos em uma realidade virtual, são representações arquetípicas presentes na realidade brasileira, despertando, desta forma, um sentimento de identidade, em certo sentido, nos jogadores que apelam para a construção de cenários de favelas existentes em suas cidades.

**Palavras-chave:** Games; Reprodutibilidade técnica; Diversidade cultural brasileira.

---

\* Publicitário, graduado em Comunicação social pela Universidade de Mogi das Cruzes. Vinculado ao GRUPPU – Grupo de Pesquisas em políticas Públicas da UMC.

\*\* Doutora em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP, pesquisadora do Mestrado em Políticas Públicas da Universidade de Mogi das Cruzes, professora universitária e pesquisadora na linha de Políticas Públicas e Dignidade Humana. E-mail: [lucibonini@umc.br](mailto:lucibonini@umc.br).

## 1. INTRODUÇÃO

A indústria de games no Brasil tem crescido consideravelmente e a demanda por jogos que retratem a cultura brasileira provavelmente será uma realidade nesse cenário o que conduzirá a estudos no campo das Ciências Aplicadas. Este trabalho faz parte de um projeto de pesquisa mais amplo que tem como objetivo analisar como as produções culturais brasileiras se refletem na criação e produção dos games idealizados para consumo do público jovem nas redes sociais e na rede web de modo geral. A diversidade cultural brasileira exige que se tenha certo cuidado na análise do seus produtos, para tanto, para melhor compreender-se esse problema, levantamos a seguintes questão: Por que o game, um fenômeno de entretenimento, busca se aproximar da realidade do jogador, reproduzindo a sua cultura?

Os games tornaram-se nas últimas décadas um objeto de estudo no campo das humanidades e suas características intrínsecas em transmitir mensagens fazem que sua aproximação com a área da comunicação seja ainda mais forte. De um entretenimento alguns games passaram a ser vistos como uma ponte midiática de linguagem: narratividade cheia de signos com práticas e atores de uma arena social.

Os games de realidade alternativa os ARGs, da sigla em inglês *Alternative Reality Games*, têm sido feitos na intenção de ruir os espaços entre o mundo real e o mundo virtual, uma espécie de espectro entre mundos alternativos, algo que se vive no real, cada vez mais com características mais realistas em um computador ou *smartphone*. Nesse sentido, para identificação com o jogador, designers de games propõem sempre aproximar a arquitetura e a narrativa dos games à cultura, à arte, à literatura, constituindo-os como seres de linguagem que espelham a mitologia, o cotidiano e a crenças de sua audiência, de maneira a reproduzir com veracidade a realidade de quem joga.

A presente pesquisa busca descrever e analisar o game brasileiro *Favela Wars*, lançado em abril de 2013, considerado o primeiro grande game produzido em território nacional. Desenvolvido pela empresa brasileira *Nano Studio*, o jogo tem como temática os conflitos entre policiais e traficantes nos morros do Rio de Janeiro. Situado na capital fluminense de 2041, o game usa modelo de estratégia, dividido em turnos. O jogador escolhe entre a delegacia e a favela como lugar de seu quartel-general e, com a sua equipe, deve aniquilar todos os oponentes.

Para McGonigal (2012, p. 91), “Os jogos criam vínculos sociais mais fortes, e levam as redes sociais mais ativa”. Já para Sato (2009), mesmo sendo distinto da vida real, o jogo é artificial mesmo quando apresenta aspectos ou fragmentos da vida cotidiana. Nesse embate titânico de teorias acerca

dos games trazemos a pertinência de estudar a reprodução da cultura/arte, cotidiano e fragmentos do Brasil nos games.

Neste trabalho, parte-se do pressuposto de que os espaços virtuais, mais do que o mero entretenimento, se propõem a reproduzir as várias manifestações de um povo.

## 2. A REALIDADE EM JOGO, O JOGO DA REALIDADE

No contexto geral das sociedades tecnológicas não restam dúvidas de que os games são os “brinquedos” do mundo pós-moderno, que não fazem distinção de idade e sexo. As ciências psicológicas e cognitivas, como assinala McGonigal (2012), desde 1975 têm quebrado paradigmas ao apresentar evidências sobre jogos tanto no âmbito cultural - uma visão tendenciosa do games - quanto científica - games geram violência e/ou viciam.

Os jogos sempre fizeram parte da civilização, sendo um dos fundamentos da cultura e tendo uma função social organizadora. Na Grécia antiga os jogos foram usados para camuflar a debilidade de uma sociedade que vivia em épocas de escassez de alimento:

(...) quando as coisas não melhoraram, o lidianos conceberam um estranho remédio para o problema. O plano adotado contra a fome era se envolver com jogos durante um dia inteiro, de modo tão intenso que eles abstraíssem a vontade de comer (MCGONIGAL, 2012; 16).

De modo geral, a autora amplifica essa teoria para o século atual, no que diz respeito aos jogos on-line e para console. Para McGonigal (2012), a realidade não só se esgotou, como não foi arquitetada para trazer felicidade, assim em uma teoria desafiadora a autora enfatiza que entre outras características a colaboração e a cooperação dos jogadores nos espaços virtuais são um trabalho em equipe cuja missão será cumprida com a colaboração de inúmeros jogadores, despertando o prazer e a competição.

Os espaços virtuais, mais do que o mero entretenimento, se propõem a reproduzir as várias manifestações de um povo as quais se apresentam impregnadas nas realidades paralelas.

Os games hoje são uma realidade de massa: jogadores de vários pontos do planeta são aliados ou inimigos que transitam pelos games, que se constituem de práticas humanas que, por sua vez, despertam outras práticas e novos significados (MALABY, 2007). Por esse motivo, retoma-se aqui o conceito de reprodutibilidade técnica que “permitiu pela primeira vez à arte gráfica não mais somente a entrega ao comércio, das reproduções em série, mas também a produção diária de novas obras” (BENJAMIN, 1969, p. 17).

Segundo Benjamin (1969), o modo de produção capitalista estava ainda no começo na época em que Marx empreendeu a sua análise. Ele pôde prever o futuro do capitalismo e, por conseguinte, a revolução do proletariado, “(...) foi preciso meio século para que a mudança ocorrida nas condições da produção fizesse sentir seus efeitos em todos os domínios da cultura, e hoje podemos contestar as formas que esses efeitos tomaram” (IDEM, 15). Para Benjamin (idem), a arte está sendo modificada, reproduzida e é de se esperar que novidades tão grandes transformem toda a técnica da arte e podem chegar até a modificar a própria noção de arte. Por princípio, a obra de arte sempre foi suscetível de reprodução com o propósito de proveito material “aquilo que alguns homens haviam feito, outros homens podiam refazer. Sempre se viu alunos copiarem obras de arte a título de exercício, mestres reproduzirem-nas para assegurar sua difusão, falsificadores imitem-nas” (PIÉCES, *apud* BENJAMIN, 1969; 16).

Com o tempo, o desenho passou a ilustrar o cotidiano: a litografia abriu caminho ao jornal, à construção da história cotidiana, o que nos conduziu a inúmeras reflexões sobre a arte, que se transforma a todo momento com novas leituras de mundo, busca novos suportes e não está mais presa a movimentos artísticos, mas mais individualizada, buscando atender a grupos menores e de gostos mais específicos.

Benjamin (idem) previu que as técnicas de reprodução atingiriam um nível gigantesco, que além de aplicar e modificar de maneira muito profunda seus modos de influência, também imporiam, elas próprias, como formas originais de arte como exemplo a arte cinematográfica. “A mais perfeita reprodução falta sempre alguma coisa, considerada por princípio uma falsificação, o original conserva sua plena autoridade” (BENJAMIN, 1969, p. 17-18).

Existem duas tendências na vida das massas atual, elas exigem que as coisas se tornem mais próximas, o espacial e o humano. Por outro lado aceitando bem as reproduções elas tendem a depreciar o caráter daquilo que é dado uma vez. Cada vez mais se impõe a necessidade de possuir o objeto mais próximo possível, na sua imagem mais ainda na sua cópia, na sua reprodução (IDEM, 1969, p. 21).

A reprodução do objeto (...) é incontestavelmente algo muito diferente de uma simples imagem. A imagem associa as características da obra (...) sua unicidade e sua duração tão estreitamente quanto que só existe uma vez. Fotografia de atualidade associa a duas características opostas: as características de uma realidade fugidia que pode ser reproduzida indefinidamente. Despojar o objeto de seu véu, destruir a sua *aura*, eis o que indica de imediato a presença de uma percepção tão atenta do que se repete identicamente no mundo, que, graças a reprodução consegue estandardizar (BENJAMIN, 1969; 21 e 22).

A reprodução técnica e seus avanços são mais independentes do original, no caso da fotografia, por exemplo, esta pode trazer aspectos do original que escapam aos olhos mais atentos. Seus processos de ampliação atingem realidades que a visão natural ignora. Assim acontece com monumentos artísticos, também, que passam a ser reproduzidos em um estúdio tornando-se vendável, afirma Benjamin (*idem*), a catedral, por exemplo, perde a sua localidade para tomar um lugar no estúdio de um amador. O cinema começou fazendo a cópia do mundo exterior, com suas ruas, seus interiores, estações e restaurantes, automóveis, ferroviárias e praias, eram exercícios estéreis no princípio, ou como explica Benjamin: “(...) um dos interesses dos cinematógrafos é estimular a atenção das massas por meio de representações ilusórias e de especulações equívocas” (1969, p. 26).

A ilusão se construiu na medida em que a tecnologia penetrou na era digital, um avanço significativo para a produção de novas possibilidades de desenvolvimento artístico e de entretenimento surgiu, principalmente quando se instalou definitivamente a internet. Atualmente, os games vêm tomando espaço na vida social dos seres humanos e as estatísticas demonstram que no mundo gasta-se cerca de três bilhões de horas por semana em frente a um game on-line, ou para console, a fim de escapar das tensões e dos desafios do mundo real (KENSKI, 2011).

Os games sempre trouxeram em seu conceito uma esfera mítica que abarcava lendas, crenças e magia, ou seja, as aspirações de quem joga - o herói épico, o deus do olimpo, o personagem com poderes super-humanos. De décadas para cá, no entanto, essa esfera está em transição, pois os combates reais, as disputas entre os heróis cotidianos tomaram o lugar dos personagens dos contos de fada e das novelas de cavalaria.

Chauí (2006) argumenta que cultura, arte e entretenimento se transformaram em trabalho cultural (arte religiosa, obras de arte, festas populares), pois o ser humano precisa do lazer para aumentar a força de trabalho ou a alienação. O surgimento da arte tinha como finalidade sacralizar o mundo, presentificando os deuses trazendo o divino para a realidade, aproximando-o dos mortais. Essa origem religiosa transmitiu às obras de arte a aura, cuja perda se deu graças ao crescente movimento das massas modernas, que aspiram a superar o caráter único de todos os fatos por meio da reproduzibilidade (CHAUÍ, 2006).

Os games já nasceram na era da reproduzibilidade técnica, por isso eles são alimentados pelos super-homens, agora, invencíveis heróis do cotidiano, que estão mais próximos de outros homens. Novak (2010), explica que o mundo imaginário dos games segue as suas próprias regras, algumas das quais são menos restritivas que a vida real, porque esse universo dos games

é mais participativo, o que não acontece com outras plataformas, como filmes e livros.

### 3. OS GAMES E SEUS (RECENTES) PROCESSOS HISTÓRICOS

Os games digitais que fazem parte da cultura pop atual sofreram vários processos. Segundo Novak (2010), os primeiros games não foram jogados naquelas típicas casas que conhecemos de videogames denominadas fliperama e muito menos em casa, os primeiros passos do setor foram dados em departamentos de pesquisa de universidades, laboratórios, fornecedores de produtos de defesa e instalações militares. Nas últimas, afirma a autora, que eles eram utilizados para distrair os soldados no momentos de lazer, nas academias e instituições governamentais os jogos eram usados como uma maneira de relaxar de suas tarefas tradicionais e complexas de pesquisa (NOVAK, 2010).

A autora assinala que, em 1961, um aluno do Massachusetts Institute of Technology (MIT) desenvolveu o *Spacewar!*, primeiro game interativo para computador, mais tarde, na década de 70 os games tomaram impulso com a revolução do computador pessoal (PC) e que trouxe para o lar uma tecnologia que até então, era um território exclusivo de programadores e aficionados, e, os games que antes eram passatempo para estudantes universitários passariam a ser adaptados para computadores pessoais, estendendo a diversão ao grande público. O desenvolvimento dos consoles para PCs foi um dos grandes momentos da indústria de jogos, pois eles permitiram o uso cotidiano e incentivou a diversidade de jogos desenvolvidos (NOVAK, 2010).

Diferentemente do que o senso comum acredita, os games on-line não surgiram com a expansão da internet ou quando ela se tornou comercial, os mesmos precedem épocas em várias décadas. Nos primórdios poucos jogadores tinham acesso a uma tecnologia que não estava disponível a todos, até a introdução da internet em 1993, o uso de computadores pessoais para jogos on-line era basicamente uma atividade isolada ou melhor dizendo, “(...) os jogos em rede evoluíram longe dos olhos do público, de fato só atraíram sua atenção quando a internet tornou-se disponível a população” (NOVAK, 2010 p. 28 e 29).

O game on-line começou com o PLATO<sup>1</sup> em 1961, com seu sistema projetado para ser usado em pesquisas, mas seu criador o transformou em uma rede de jogos para multijogadores, o que se tornaria o mercado de RPG (Role-Playing Game - jogo de interpretação de personagem) (NOVAK, 2010).

---

1 Programmed Logic Automatic Teaching Operations.

Em 1979, foi criado o MUDs (Multi-User Dugeon ou Calabouço Multijogador), quando a rede da Universidade de Essex tornou-se parte da ARPAnet uma rede mundial de computadores de instituições acadêmicas, a base do que hoje é conhecido por internet.

Os alunos conectados à rede começaram a criar seus próprios MUDs, que enfatizavam aspectos sociais do game, os jogadores criavam seu próprio ambiente ajudando incorporar a interação social e a intervenção criativa do jogador à tradição dos games on-line (NOVAK, *idem*). Ao mesmo tempo em que a revolução da informação, estimulada pela Internet, aproximava-se da cultura norte-americana na metade da década de 90, os computadores agora com a internet tornavam-se verdadeiramente interativos no sentido que esse agregava pessoas em um só lugar: o mundo virtual. “Os jogadores imergiam em um mundo de fantasia simulado e constante, personalizando seus próprios personagens envolvendo-se em missões de aventuras” (NOVAK, *idem*, p. 33).

#### 4. MÉTODO

Propõe-se neste percurso o método semiótico que, segundo Charles Sanders Peirce, não é um método lógico como vemos nas ciências duras, mas também não deixa de ser racional, pois para ele apesar da racionalidade abranger a consciência, a razão só é um fragmento de toda essa consciência, pois a mesma é ampla e dinâmica (SANTAELLA, 2003).

A semiótica, que é o movimento de produção de significados, retroalimenta o método semiótico, já que ao se analisar um ser de linguagem como um game, tem-se processos de significação de extratos culturais. A semiótica estuda a realidade por meio do estudo dos signos verbais ou não-verbais, pois o signo apenas representa a realidade, o signo é a mediação entre o homem e a realidade, algo que está fora do objeto mas faz parte dele. Nesse caso, o jogo reproduz conflitos, violência, morte e dialetos que estão no cotidiano brasileiro, representam e se aproximam e ao mesmo tempo se distanciam, pois apenas representam.

A análise científica é no fundo semiótica, conforme ela explica: “Para que sua semioticidade seja visível, basta substituir a noção de evidência por uma concepção de representação ou signo [...] Os dados não são em si mesmos evidências para aquilo que eles atestam: eles devem ser interpretados para ser evidência” (SANTAELLA, 2003, p. 31).

Desta forma, a análise semiótica é uma apreciação de significados que os signos constroem e um exame qualitativo, já que esses significados advêm das práticas humanas que refletem experiências cotidianas dos criadores de games e geram novas experiências para os jogadores.

Aaserth (2003) afirma que há muitos métodos para se analisar games, há aqueles que vieram da crítica literária, outros da arte, outros da engenharia da computação, mas como os games podem ser pesquisados por qualquer área do conhecimento, o importante é que quem analisa seja também alguém que já experienciou o jogo com suas regras e cenários.

A fim de compreender melhor a dinâmica do game, os autores se inscreveram na plataforma como jogadores de ambos os lados para ter uma ideia do *design* de cada opositor, suas características físicas, trajes e falas, já que cada um traz características diferentes: os criminosos são rápidos e mortais, já os policiais são disciplinados e precisos em suas armas.

Foram observados vários ambientes das favelas, roupas e adereços de alguns personagens. Como já feito em trabalhos anteriores (NASCIMENTO e BONINI, 2014), realiza-se, aqui, uma leitura semiótica do game *Favela Wars*, principalmente no seu aspecto de signo-indicial, ou seja, como signo que aponta para o objeto, ou melhor dizendo, para as situações cotidianas, a sociedade, a ideologia, a política presentes no discurso que constrói o personagem e reproduz todo o universo do jogo.

##### 5. UM VERDADEIRO NOOB<sup>2</sup> - ENTRANDO NA FAVELA

Ao entrar no *Favela Wars*, o jogador tem duas opções, incorporar o papel de um policial ou traficante em plena guerra pelo controle de algumas das mais famosas favelas cariocas: Cidade de Deus, Rocinha, Morro do Borel, Complexo do Alemão e Santa Marta.

Usando um sistema de batalhas por turnos, semelhante ao de jogos de RPG, ele combina movimentos calculados com combates entre mocinhos e bandidos. Os policiais, em sua maioria brancos, e os traficantes, em sua maioria negros. Esses conceitos estéticos vêm perpetuando uma visualidade corriqueira, ao apresentar personagens, para os quais nosso imaginário se volta, aceita e partilha, não somente a aparência do herói mas o estereótipo do anti-herói, o bandido, o mal, o favelado, pois:

(...) é assim que podemos fazer uma crítica à formação modernista, que tende a considerar apenas o conceito clássico de beleza estética, das imagens que compõem os personagens, das narrativas desses novos contos, dos personagens/heróis já consagrados (RAHDE, 2008, p. 105).

O autor também observa em sua análise sobre os heróis do cinema que ao passar do tempo, a representatividade do personagem mítico passa por uma transformação, se antes os deuses, ou qualquer herói com adjetivos di-



vinos, eram representados de forma mais sobrenatural possível, o imaginário coletivo tem se identificado com heróis ou personagens em uma esfera mítica em transição, ou seja, mais próxima do que o indivíduo aspira.

A escolha da favela como cenário do jogo é uma tendência do choque do real que já acompanha a literatura e o cinema brasileiros e até mesmo latino-americanos. A favela como objeto estético promove esse choque, são a sujeira, as construções densamente apertadas, construídas com materiais heteróclitos e precários, com o labirinto mítico em que se perdem pessoas desavisadas e onde rondam os fantasmas do medo que assombram as cidades (JACQUES, 2005; JAGUARIBE, S/D).

Esse fundamento explana, sem dúvida, a intenção de transformar os deuses divinos em heróis cotidianos, representados no game pela polícia, mas o jogador pode escolher estar do lado do mau, também. Na página inicial do jogo (Fig. 1) o desafio para se tornar herói vem expresso na frase: Torne-se o Rei do Morro ou acorde na vala!

Figura 1. Página de abertura do jogo



Fonte: [www.favelawars.com](http://www.favelawars.com)

Walter Benjamin (1969) afirma que a brincadeira sempre busca a novidade, diferentemente das atividades da vida cotidiana, pode-se assim afirmar que os games seguem este princípio. O jogador realiza ações que tornam a experiência do jogo cada vez mais intensa e única, é o que se chama de

imersão, e, imerso no jogo, ele busca superar desafios, interagindo com os elementos numa multiplicidade de significados.

Ao acessar o site do Favela *Wars* e fazer o login o jogador, além de ter acesso a todos os menus importantes do jogo, será redirecionado para uma página com vários ambientes, uma delas é a “Loja”, onde se compram armas e uniformes para a tropa, alguns itens só podem ser usados por personagens de níveis mais altos como os fuzis, por exemplo.

É nesse mesmo ambiente que o jogador escolhe a sua equipe de combate: inicialmente, cada jogador terá três integrantes no grupo, mas é possível adicionar outros dois para aumentar ainda mais o tamanho da tropa, basta clicar nos espaços em branco – gastando um pouco da moeda virtual.

Os heróis vão se desenhando para cada jogador que escolhe de que lado do combate quer ficar, se do lado do policial, ou do líder do tráfico. Para Sato: “O jogo provém do imaginário coletivo de uma sociedade e estiliza a vida cotidiana em muitos aspectos, suas representações, seu cotidiano, suas ações” (SATO, 2009, p. 37).

Na concepção de McGonigal (2012), os ambientes virtuais com designs avançados despertam para o realismo e, assim, os avanços técnicos fazem os jogadores buscar os significados heroicos, uma recompensa emocional para o jogador.

A escolha dos membros da equipe precisa levar em consideração sua personalidade que influenciará nos pontos ganhos ao longo do jogo – caso ele seja agressivo, terá mais poder de ataque, por exemplo. Todos começam no nível 1 e vão evoluindo conforme o jogador vence cada luta. Eles podem carregar armas, um pacote de munição e até acessórios como soco inglês, *molotov* e injeções de veneno.

Depois de personalizar o avatar, vai-se para o combate. Para começar uma partida o jogador pode entrar em uma sala já criada, pode clicar em “Criar Partida” ou, ainda, clicar no nome de algum usuário para desafiá-lo, em seguida, o jogador verá o seu pelotão e poderá escolher quantos soldados levará para a guerra. O tipo de partida, de grupo e o nome de quem você vai enfrentar também são exibidos, no menu do lado esquerdo.

Pais (2005) afirma que o que é real para um sujeito pode não ser real para outro, cada qual lê a realidade de acordo com sua experiência de vida, suas crenças, seus valores, sua visão de mundo. O universo simbólico recria a realidade, interpõe significados em abundância, criando multifacetadas visões acerca do que é real.

Nesse ponto, a perspectiva do Favela *Wars*, que nesse sentido é um game totalmente inspirado na realidade brasileira, nas comunidades do Rio de Janeiro abre uma discussão a respeito da violência, não de uma forma

preconceituosa, contudo, mas com ênfase nos aspectos sociais, econômicos, culturais etc., já que esse fenômeno se constitui em uma linguagem que o sujeito utiliza para dizer algo. O fracasso da democratização brasileira está expresso no ambiente das favelas, o que o jogo reproduz, a incompetência do sistema de minimizar a disparidade social, a pobreza e o aumento da violência (JAGUARIBE, S/D).

No site da empresa desenvolvedora do jogo: Nano Game Studio, há um relato acerca da inspiração do game. Tal inspiração veio quando Eisenberg (um dos criadores) viveu um episódio na Linha Vermelha, uma das principais vias expressas do Rio Janeiro. Nessa ocasião, ele estava sozinho no carro e preso no trânsito, próximo a um tiroteio entre criminosos e policiais e idealizou uma forma para conviver com esse pesadelo, adaptando o game e transformando-o em um jogo de estratégia segundo a sua percepção.

Os processos simbólicos denotam e conotam realidades diferentes das que compõem a experiência da vida cotidiana, eles são produtos sociais e têm uma história. Segundo Luckmann e Berger (2005), tudo que é feito pelo homem está sujeito a tornar-se hábito, este fornece conforto e estabilidade nas atividades. Além disso, eles ainda afirmam que “Toda realidade social é precária. Todas as sociedades são construções em face do caos” (LUCKMANN e BERGER, 2005, p. 122). O que é relevante concluir aqui, a ideia que o caos está presente nas realidades cotidianas como uma necessidade de manter e reafirmar ideologias. No caso estudado, o caos está presente em todo game, o que leva a repensar que o jogo passou de um instrumento lúdico e de profunda imersão para uma maneira de trazer questões ligadas à humanidade, mesmo que inconscientemente.

As comunidades no game *Favela Wars* tiveram suas imagens capturadas para a tela do computador, elas existem na realidade, conforme atesta o criador do jogo:

(...) a equipe visitou e fotografou algumas comunidades. O material serviu não só para ajudar a definir a identidade visual dos mapas do jogo, como inclusive algumas texturas de barracos do jogo são imagens de barracos e construções reais.

Isso justifica a relação indicial entre o signo e o objeto, é essa existência tangível que recria o realismo do jogo. Sendo assim, as casas, os conflitos das comunidades, que se apresentam no game, têm alguma semelhança com a aparência da própria favela. Nesse caso, para funcionar como índice ao jogar *Favela Wars*, o jogador reconhecerá o ambiente do Rio de Janeiro e a guerra urbana que existe como noticiada pela mídia.

Isso se dá pela relação de contiguidade que é predominante nos índices, tanto que os jogadores se sentem movidos pelo desejo de ver as favelas de suas cidades representadas no jogo, segundo o criador: “Os jogadores adoram a temática, e normalmente pedem para que façamos mapas representando favelas da sua cidade, seja em São Paulo, Belo Horizonte, Salvador...” Isso vai ao encontro do que pensa Alaby (2007), segundo o qual os games legitimam as arenas sociais e podem ser considerados um domínio semilimitado e socialmente legítimo de contingência artificial que gera resultados interpretáveis. O mesmo autor afirma que os múltiplos resultados de significados que o game gera estão sujeitos a significados mais ou menos estáveis culturalmente, como se pode ver no desejo expresso dos jogadores.

## 6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O jogo pode ser visto como um elemento cultural, acompanhando a sociedade em seus valores, percepções e anseios, sendo ele mesmo um resultado das projeções e expressões da sociedade. Atualmente, podemos ver os processos da reprodutibilidade chegar até nós, assim como foi a gravura sobre a madeira, o desenho na pedra, a fotografia que permitiu algo revolucionário, o retrato de pessoas queridas, o cinema, que reproduziu a realidade e o cotidiano.

As técnicas de reprodução em massa vêm se aproximando de seu nível mais avançado com os games eletrônicos, que além de se apropriarem do cotidiano, da cultura e do comportamento de uma realidade escolhida, reproduzem em uma tela de computador a vivência humana e promovem novas práticas.

Observou-se que o game *Favela Wars* apresenta aspectos da sociedade brasileira das comunidades do Rio de Janeiro, heróis e vilões, inseridos em uma realidade virtual, são representações arquetípicas presentes na realidade brasileira, despertando, dessa forma, um sentimento de pertencimento nos jogadores que apelam para a construção de cenários de favelas existentes em suas cidades. Há a necessidade de mais realismo, maior aproximação com realidades vizinhas a fim de que o jogador possa se aproximar cada vez mais daquilo que lhe é conhecido, perigoso mas com a segurança do mundo virtual.

Muitos jogadores indicam que são motivados a jogar para escapar das tensões e dos desafios do mundo real. Diferentemente do cinema, da literatura e outras formas de entretenimento e lazer, os games proporcionam a participação, a experiência com o outro e com ambientes que o jogador, possivelmente, não frequentaria em outras circunstâncias.

## REFERÊNCIAS

- BENJAMIN, Walter. **Sociologia da Arte IV**, Rio de Janeiro, Zahar Editores, 1969.
- BONINI, L. M. M. & Fonseca, G. N. Adverggames: uma nova forma de se fazer publicidade. **Pragmatizes Rev. Latino America de Estudos da Cultura**. Ano 4, nº. 6. Universidade Federal Fluminense, mar./2014, p. 143-155.
- CHAUÍ, Marilena. **Simulacro e poder: uma análise da mídia**. São Paulo: Fundação Perseu Abramo, 2006.
- FAVELA WARS. Site oficial. [www.favelawars.com](http://www.favelawars.com). Acessado em 27.12.2014.
- JACQUES, P. B. Estética das Favelas. **ArquiTextos**. 013.08. Ano 2, jun./2001.
- JAGUARIBE, B. Favelas and the aesthetics of realism representations in film and literature. **ECOPÓS**. UFRJ. S/D.
- KENSKI, Rafael. A vida é um jogo. **Revista Superinteressante**. Ed. Abril, dez./2011.
- LUCKMANN, Thomas; BERGER, Peter L. **A construção social da realidade: tratado de sociologia do conhecimento**. 25. ed., Petrópolis: Vozes, 2005.
- MALABY, T. M. Beyond The Play: a new approach to games. **Games And Culture**. Vol. 2, nº. 2. Sage Publications, abr. 2007, p. 95-113.
- MCGONIGAL, Jane. **A realidade em jogo: por que os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo**. Rio de Janeiro: BestSeller, 2012.
- MUCIOLI, F. Entrevista: criador de Favela Wars explica fracasso financeiro do popular game. **Rev. Exame Info**. 13.01.2014. In: <http://info.abril.com.br/games/noticias/2014/01/entrevista-peter-hansen-fundador-da-nano-studio-fala-sobre-favela-wars.shtml>. Acessado em 27.12.2014.
- NOVAK, Jeannie. **Desenvolvimento de games**; tradução CONTI, Pedro C., São Paulo, Cengage Learning, 2010.
- PAIS, C. T. O saber compartilhado, o mundo semioticamente construído e o discurso publicitário institucional. **Círculo Fluminense de Estudos Filológicos e Linguísticos**, 2005. In: <http://www.filologia.org.br/ixcnlf/17/17.htm>. Acessado em: 26.12.2014.
- RAHDE, Maria B. F. Comunicação e imaginário nos contos do cinema contemporâneo: uma estética em transição. **Revista Comunicação, mídia e consumo**, ESPM São Paulo, v. 5, n. 12, 2008.
- SATO, Adriana Kei O. Do mundo real ao mundo ficcional: a imersão no jogo. In: Lucia Santaella; Mirna Feitoza (org.). **Mapa do Jogo – diversidade Cultural dos Games**. 1. ed. São Paulo: Cengage Learning, 2009, v. 1/1, p. 35-48.
- \_\_\_\_\_. Lucia. **Culturas e artes do pós-humano: Da cultura das mídias à cibercultura**. São Paulo: Paulus, 2003.