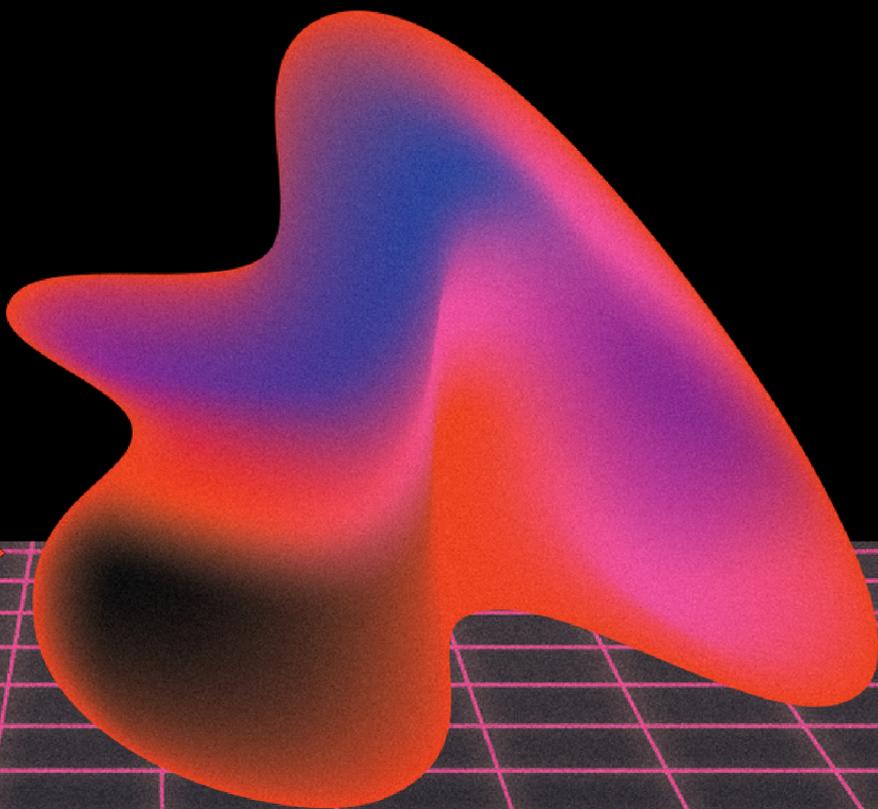


A REPRESENTAÇÃO DO BRASIL NO JOGO MAX PAYNE 3: UM CENÁRIO DE COMPLEXIDADE E INTERATIVIDADE COM DESIGUALDADES, CORRUPÇÃO E VIOLÊNCIA

Thífani Postali
Tadeu Rodrigues Iuama

EDIÇÃO DE DEZ./JAN. 2021 V.15 N.29



A CULTURA DOS JOGOS

A REPRESENTAÇÃO DO BRASIL NO JOGO MAX PAYNE 3: UM CENÁRIO DE COMPLEXIDADE E INTERATIVIDADE COM DESIGUALDADES, CORRUPÇÃO E VIOLÊNCIA

BRAZIL'S REPRESENTATION IN THE GAME MAX PAYNE 3: A SCENARIO OF
COMPLEXITY AND INTERACTIVITY WITH INEQUALITIES, CORRUPTION AND VIOLENCE

Thífani Postali

Doutora em Multimeios pela Unicamp (SP). Professora Colaboradora do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura da Universidade de Sorocaba. Coordenadora do curso de Jogos Digitais da Universidade de Sorocaba (SP). thifanipostali@prof.uniso.br. <http://orcid.org/0000-0003-0541-7203>.

Tadeu Rodrigues Iuama

Doutor em Comunicação pelo Programa de Pós-Graduação da Universidade Paulista, São Paulo (SP). Professor na Universidade de Sorocaba (SP) e no Centro Universitário Belas Artes (SP). tadeu.rodrigues.iuama@gmail.com. <http://orcid.org/0000-0001-9875-2208>.

RECEBIDO EM: 29 de março de 2021

PUBLICADO EM: 15 de julho de 2022

Resumo: O artigo dialoga acerca da representação do Brasil em Max Payne 3, um jogo digital estadunidense que envolve temas como violência, corrupção, desigualdade social e crime organizado. Para tanto, analisa trechos do jogo que remetem a notícias recentes sobre os temas abordados, a fim de apresentar que, apesar de lançado em 2012, o jogo permanece atual. Como discussão teórica, faz-se uso dos Estudos Culturais, assim como a Complexidade de Edgar Morin, para compreender Max Payne 3 como uma mídia lúdica de resistência cultural. Para a compreensão do jogo como sistema que possibilita diferentes formas de interatividade, especialmente cultural, utiliza-se teorias do jogo a partir de Salen e Zimmerman. Assim, este artigo reflete sobre os jogos digitais, com ênfase em narrativa, como também produtos midiáticos que oferecem, potencialmente, conteúdos para reflexões acerca do mundo histórico.

Palavras-chave: Comunicação; Mídias Lúdicas; Jogos digitais; Max Payne.

Abstract: The article discuss about the representation of Brazil in Max Payne 3, a Statunitian digital game that involves themes such as violence, corruption, social inequality and organized crime. To this purpose, we analyze excerpts from the game that refer to recent news on the topics covered, in order to present that, despite being released in 2012, the game remains up to date. For the theoretical discussion, we use theories of Cultural Studies, and Edgar Morin's Complexity, to understand Max Payne 3 as a playful media of cultural resistance. To understand the game as a system that allows different forms of interactivity, especially cultural, we use game theories from Salen and Zimmerman. Thus, this article reflects on digital games, with an emphasis on narrative, as well as media products that potentially offer content for reflections on the historical world.

Keywords: Communication; Playful Media; Digital games; Max Payne.

INTRODUÇÃO: MAX PAYNE 3: O BRASIL EM JOGO

“Digam o que quiserem sobre os americanos, mas entendemos o capitalismo. Você compra um produto e recebe pelo qual pagou, e esses imbecis pagaram por um gringo nervoso que não sabia distinguir o certo do errado.” (Max Payne)

O presente estudo dialoga acerca da representação do Brasil no jogo Max Payne 3, um jogo de tiro em terceira pessoa, desenvolvido pela Rockstar Studios e publicado pela Rockstar Games, em 2012. A narrativa apresenta a vida do ex-policial Max Payne, cuja trajetória envolve tragédias com sua família, situação apresentada no primeiro jogo da franquia, e que nunca foi superada por Max, mote que faz parte do desenvolvimento psicológico e social da personagem nos dois jogos subsequentes.

Max Payne caracteriza-se como uma franquia de jogos que dialoga com as premissas comumente encontradas em filmes *noir* (FRAGOSO, 2016): protagonistas moralmente ambíguos, violência, corrupção, ambiente urbano contemporâneo, fatalismo, emboscadas, roteiro intrincado com uso de flashbacks, traições, e fotografia em preto-e-branco ou com cores não-saturadas.

No contexto da franquia, o policial Max Payne teve sua família assassinada, vítima de uma conspiração entre o governo e corporações (MAX, 2001), seguido de uma trama que o envolveu com organizações criminosas, que acabam por matar seu novo par amoroso (2003). A crítica às mazelas sociais é recorrente na franquia, observada sobretudo nos solilóquios ácidos por parte do protagonista.

Em *Max Payne 3*, o protagonista surge emocionalmente exausto, numa condição de uso compulsivo de analgésicos e álcool. A narrativa se passa com ele recém-chegado na cidade de São Paulo, quando Max é contratado para proteger a família de Rodrigo Branco, um magnata do mercado imobiliário paulistano (MAX, 2012).

Na introdução do jogo, momento de apresentação da premissa dramática, o jogador assiste a uma cinemática que mostra Max trabalhando como segurança particular em uma festa realizada numa cobertura luxuosa, onde a família e pessoas próximas de seu contratante se divertem. Nesse momento, o jogador acompanha a narração de Max, por meio de pensamentos e comentários sobre como vê o comportamento das pessoas da elite, em contraste com a periferia que avista da cobertura. Desse modo, o jogador é introduzido em uma narrativa que inclui conteúdos referentes a um cenário comum ao Brasil: desigualdade social extrema e violência.

Por ser um jogo de tiro, *Max Payne 3* oferece ao jogador a interação explícita, ou seja, as “escolhas, eventos aleatórios, simulações dinâmicas e outros procedimentos programados na experiência interativa” (SALEN; ZIMMERMAN, 2012a, p. 76), comum a esses jogos. Por outro lado, aos jogadores interessados na narrativa, promove reflexões profundas sobre temas desconhecidos da própria população brasileira (BUARQUE, 2017), entregando aspectos da interação cognitiva, ou seja, “a participação psicológica, emocional e intelectual entre uma pessoa e um sistema” (SALEN; ZIMMERMAN, 2012a, p. 75).

Posto assim, reforçamos que este trabalho tem como objetivo analisar a representação do Brasil no jogo *Max Payne 3*. Optamos por revisitar um título lançado em 2012 pelo fato de que o cenário atual do país, apresentado frequentemente pelo jornalismo da grande mídia brasileira¹, torna a narrativa do jogo ainda mais atual.

Como método, recortamos trechos do jogo que refletem notícias que denunciam as situações de desigualdade social, violência policial, corrupção, crime organizado, entre outras, veiculadas nos anos após o lançamento do jogo. A partir dos recortes e notícias, refletimos como os jogos digitais podem também ser obras que convidam para a reflexão acerca do mundo histórico, quando culturas são representadas de forma complexa. Para tanto, utilizamos conteúdo bibliográfico para compreender as representações culturais, a partir dos Estudos Culturais (HALL, 2009), suas complexidades (MORIN, 2007), e o uso dos jogos digitais como vetores de diferentes formas de interatividade e reflexão (SALEN; ZIMMERMAN, 2012a).

Assim, *Max Payne 3* se apresenta como um jogo que oferece conteúdos que podem satisfazer diferentes tipos de jogadores/indivíduos: dos que desejam apenas atirar aos que se ligam em conteúdos mais complexos, em termos de narrativa. Apesar de constituir-se como um produto para atender a indústria cultural, o jogo digital oferece conteúdos que podem promover alteridades e reflexões acerca do mundo histórico.

2. A REPRESENTAÇÃO DOS PROBLEMAS BRASILEIROS

“Então, parece que eu estava prestes a conhecer o outro lado de São Paulo pela primeira vez, a parte que todo mundo tenta ignorar. A lembrança desagradável que eles tentam apagar com bebidas, helicópteros, festas e carreiras de pó, como os ricos tentam enganar o mundo.” (Max Payne)

Comum nas narrativas de jogos digitais, foco deste trabalho, e também nas narrativas multimídias, o primeiro ato de *Max Payne 3* apresenta o mundo do jogo, as características da personagem principal, as personagens secundárias que serão essenciais na história, e “a coisa” da personagem do jogador (costumeiramente, a personagem principal), que é o que moverá a história - todas características fundamentais para o roteiro cinematográfico segundo Syd Field (1995), que o jogo segue à risca. Como parte de sua identidade, a franquia recorre ainda a elementos épicos, com a figura de Max Payne atuando, além de protagonista, como narrador do que aconteceu com ele naquela situação, por meio de solilóquios. Dito de outra forma, participamos da lembrança do protagonista, que conta sua passagem pelo Brasil enquanto segurança particular do magnata Rodrigo Branco.

¹ É importante destacar que a cobertura jornalística sobre assuntos como violência do Estado, corrupção e desigualdade social ganharam mais força nos últimos anos, com a intensificação das disputas políticas e suas respectivas denúncias, sobretudo num contexto de polarização exacerbada.

A introdução de Max Payne nos apresenta as dimensões psicológica e social (FIELD, 1995) do protagonista. Para isso, acompanhamos suas relações e visões sobre as personagens secundárias, os pensamentos da personagem sobre as pessoas que estão na festa realizada numa cobertura de luxo em São Paulo, além de suas visões sobre os problemas brasileiros.

Na ocasião, o jogador é convidado a pensar sobre os hábitos de muitos membros da elite paulistana. Em diálogo com Passos, ex-policia que o convidou para esse trabalho, o jogador descobre que aquela é uma festa relacionada à caridade, onde os ricos bebem e dão dinheiro para os necessitados - explicitada pelo jogo como uma prática de economia de gotejamento, um jargão informal que se refere à crítica às políticas econômicas que favorecem os ricos, e que geram um cenário pautado pela caridade em troca de benefícios fiscais.

Max tensiona, em mais de uma oportunidade, a desigualdade que perpassa o ambiente. Por um lado, o contraste da cobertura luxuosa com relação à pobreza extrema explicitada por meio do bairro que circunda o prédio, como representa a emblemática foto do Edifício Penthouse em contraste com Paraisópolis, do fotógrafo Tuca Vieira (Imagem 1). Por outro, a noção delirante de que seus contratantes eram pessoas boas por fazerem caridade, sendo tratados como celebridades por conta disso.



Imagem 1 – Edifício Penthouse

Fonte: Vieira, 2004.

Cabe ressaltar que esse contexto se refere ao fato de o Brasil estar entre os países mais desiguais do mundo. De acordo com um relatório divulgado em 2019 pelo Programa das Nações Unidas para o Desenvolvimento (Pnud), tendo como base o Gini, programa que mede desigualdade e distribuição de renda, o Brasil ocupa a posição de sétimo país em desigualdade social, ficando atrás apenas de alguns países do continente africano, tais como África do Sul, Namíbia, Zâmbia, República Centro-Africana, Lesoto e Moçambique. Segundo o relatório, os 10% mais ricos do Brasil concentram 41,9% da renda total do país, ao passo que, desses, 1% concentra 23,3% (FORTE, 2020).

Logo após a contextualização sobre a desigualdade brasileira e comportamento social da elite paulistana, o jogador é convidado a entender cada personagem secundária que será importante para a história: o magnata Rodrigo Branco, empreiteiro imobiliário, sua esposa jovem Fabiana “cabeça de vento e que tirou a sorte grande” (MAX, 2012). Seu irmão Victor, político paulistano, e seu irmão mais novo, Marcelo, um jovem usuário de cocaína que só pensa em curtir a vida. No decorrer do jogo, é explicitado que os três irmãos possuem formação na Europa. Nesse sentido, dois elementos são emblemáticos: a formação de Marcelo, desdenhada por Max, uma vez que aparentemente só serviu para aproveitar a cocaína e as festas; e a formação de Rodrigo, em Viena - berço do liberalismo econômico contemporâneo, caracterizado pelo mesmo *laissez-faire* que fundamenta a pejorativa economia de gotejamento.

A festa é interrompida pela invasão de um grupo de criminosos que sequestram a esposa do contratante de Max. Vários desses criminosos trajam camisetas de futebol e usam gúrias e comportamentos que remetem, de modo geral, aos indivíduos periféricos. Nesse momento, a narrativa nos entrega estereotipia acerca da representação da violência brasileira, e que também é comum no jornalismo e demais produções midiáticas da grande mídia: a redução de que a violência é oriunda somente dos territórios periféricos, texto já comum a muitos jogadores, especialmente brasileiros de classe média (parcela significativa dos jogadores)² que, condicionados pelas narrativas dominantes, se identificam com o contexto sem contestá-lo, uma vez que já é naturalizado no país.

Nesse sentido, Esther Hamburger (2007) e Ivana Bentes (2007) discorrem sobre como as produções cinematográficas reduzem os territórios periféricos à pobreza assimilada à violência, oferecendo representações que contribuem para olhares estereotipados acerca das pessoas periféricas. Bentes (2007) esclarece que elas, a partir do ano 2001, naturalizaram a miséria como problema sem solução e destituído da responsabilidade do Estado e da sociedade, de modo geral. Para a au-

2 Quando levamos em consideração o público que consome jogos digitais em plataforma console – especificidade de *Max Payne 3* – nos apoiamos nos dados apresentados pela Pesquisa Game Brasil (2020). Sendo assim, o público de console é predominantemente masculino, ainda que as mulheres tenham uma significativa presença nesta plataforma. É formado por adultos (25 a 34) e maduros (35 a 54). “Em comparação com outras plataformas, o videogame revela uma presença mais elitizada, sendo proporcionalmente maior a presença das classes alta (A/B1) e média (B2/C1), supostamente por conta do preço do equipamento e da sua especialização ao entretenimento, já que o PC e o Smartphone possuem utilidades mais variadas” (PGB20, 2020, p. 30). Ainda de acordo com a mesma fonte, observamos que mesmo os usuários de computadores (outra das plataformas em que *Max Payne 3* está disponível) demonstram presença predominante das classes alta (26,9%) e média (50,5%).

tora, o problema é que essa abordagem midiática não promove uma real intervenção no estado de pobreza e transforma a denúncia em uma banalidade.

Tal compreensão deslocada da realidade é passível de ser compreendida por meio da pesquisa “Os Perigos da Percepção”, realizada pelo instituto Ipsos Mori e divulgada no ano de 2017. O instituto analisou 38 países acerca do conhecimento geral sobre temas como segurança, imigração, saúde, religião, tecnologia, entre outros, e o Brasil ficou como o 2º país com menor noção da própria realidade (BUARQUE, 2017). Desse modo, o argumento que norteia nossa reflexão é que *Max Payne 3* brinca com representações estereotipadas: estrategicamente, o jogo entrega, numa primeira camada, um conteúdo facilmente digerível para o seu público para, em seguida, numa camada mais sutil de interpretação, desconstruir esses mesmos estereótipos.

Assim, o jogo aponta para pelo menos duas trajetórias. A primeira é a do território periférico, inicialmente apontado como lugar perigoso, a ser evitado, berço de indivíduos periféricos orientados predominantemente a uma vida criminosa, estereótipo desconstruído ao mostrar um ambiente mais aberto, habitado por pessoas comuns, onde indivíduos vivem normalmente: jovens se reúnem, casais passeiam, crianças brincam, pessoas limpam suas casas e se sentam nas calçadas para bater papo etc. Nesse contexto, também é escancarada a postura recorrente do turista que visita o lugar pelo exotismo, ou ainda usufrui da exploração sexual e/ou do tráfico de drogas. Max, emblematicamente vestindo camisa florida durante esse capítulo do jogo, realiza uma autocrítica de seu papel enquanto estrangeiro nessa questão.

A segunda trajetória, relacionada ao papel do protagonista, tem relação com essa autocrítica, uma vez que Max é colocado inicialmente no papel de *American action hero*, ou seja, aquele indivíduo que comumente protagoniza narrativas de ação, e vai para qualquer lugar do mundo resolver sozinho os problemas daquele lugar, porque é o único capaz disso. Posteriormente, entende que, justamente por essa presunção, é colocado como bode expiatório numa trama criminosa que envolve tráfico de órgãos, grupos de extermínio, lavagem de dinheiro e evasão de divisas, financiamento ilegal de campanhas políticas e outros temas que, infelizmente, são parte do cardápio oferecido diariamente em nossos noticiários.

3. A REPRESENTAÇÃO DA CULTURA POPULAR COMO COMUNICAÇÃO NO JOGO

“Esses caras cresceram odiando palhaços como eu: idiotas de classe média que protegem os ricos e atiravam em garotos como eles.” (Max Payne)

Um dos elementos que mais chama a atenção do fruidor brasileiro de *Max Payne 3* é a representação da cultura popular. Pichações, pixações³, grafites e ex-votos comparecem com men-

3 Pixação, grafada com X, se refere a intervenção gráfica surgida na cidade de São Paulo (LASSALA, 2010). Possui uma comunicação possível de ser decodificada apenas pelos grupos que a praticam ou conhecem. Uma de suas funções é a disputa entre os grupos que procuram “pixar” locais de difícil acesso, muitas vezes, se arriscando para a realização (POSTALI; SILVA, 2014).

sagens condizentes com o ambiente representado. A própria *Rockstar*, desenvolvedora do jogo, recomenda ao público algumas de suas referências. Em postagem de 2011, um ano antes do lançamento do jogo, indicam que:

Enquanto nos preparamos para nosso primeiro jogo ambientado na fascinante, belo e frequentemente muito volátil terra do Brasil, apresentamos o primeiro filme de uma nova série de filmes recomendados pela Rockstar para ajudá-lo a se preparar para a atmosfera e o cenário em que Max Payne se encontrará afundado nesta primavera. “Tropa de Elite” é um filme muito conhecido como um sucesso revolucionário no Brasil há vários anos, mas um pouco menos conhecido em outras terras - algo que pode mudar com o lançamento de sua sequência arrasadora (o filme de maior bilheteria da história do Brasil) recebendo um lançamento adequado nos Estados Unidos no próximo fim de semana. Baseado em livro lançado no ano anterior e adaptado para as telas pelo roteirista / diretor / produtor José Padilha, o filme é o segundo de uma trilogia de filmes sobre as polícias especiais do Rio de Janeiro, local de nascimento de Padilha (lançado entre o perturbador documentário de 2002 “Ônibus 174” e o grande sucesso de 2010 “Tropa de Elite 2”). O título “Tropa de Elite” refere-se ao esquadrão policial das forças especiais do BOPE do Rio (apelidado de ‘caveiras’ devido ao seu emblema intimidador) - uma unidade paramilitar de estilo guerrilheiro altamente treinada, que intervém quando a força policial da cidade não consegue reagir - algo que, nas favelas mais perigosas do Rio, parece acontecer na maior parte do tempo. Inspirado em histórias reais contadas por ex-oficiais do BOPE e tendo como pano de fundo o Papa vindo visitar o Brasil em 1997 e desejando ficar com o bispo do Rio que mora ao lado de uma das piores favelas da cidade, o time é convocado para limpar o crime imediatamente por qualquer meio necessário. Assim como em “Cidade de Deus”, de 2002, é filmado em locações na mesma favela da vida real, e a produção foi atolada com tiroteios, batidas policiais e sequestros, revelados pelo próprio diretor. O filme tocou um ponto sensível da polícia local e dos políticos com sua representação da corrupção policial (especialmente predominante em níveis municipais), a relação precária entre a lei e os poderosos traficantes que governam as favelas e os extremos brutais que ambos os lados farão valer a sua autoridade. Embora, é claro, Max Payne 3 se passe em São Paulo, a algumas centenas de quilômetros do Rio, as questões sociais decorrentes da disparidade de riqueza persistem nas duas principais cidades do Brasil, talvez ainda mais na atual economia em expansão de São Paulo, onde o luxo faz disparar uma taxa persistente de crimes de roubos e invasões domiciliares - e onde as forças especiais equivalentes ao BOPE, GOE (especializada em distúrbios, revoltas em prisões e situações de reféns de alto risco), GATE (especializada em situações de reféns e bombas de desarmamento) e GARRA (especializada em casos de furto, assalto e agressão), são regularmente chamados à ação. Espere por algumas das sequências intensas em “Tropa de Elite”, compostas por soldados do BOPE atacando cuidadosamente as zonas de guerra das favelas e pegos em tiroteios mortais contra traficantes de drogas fortemente armados e vigias que empunham rifles de assalto e Uzis como parte da vida diária - seja recreacionalmente nas festas do baile funk e durante o jogo de pebolim, ou durante pagamentos da polícia e transações de drogas com traficantes de drogas da classe média (ROCKSTAR, 2011).

Visto pelo público brasileiro, o jogo apresenta uma miríade de elementos que compõem uma complexidade maior do que vista pelo público estrangeiro. Isso porque algumas referências passariam certamente despercebidas por um público não familiarizado com nosso contexto cultural, a começar pela língua: muitas personagens que interagem com Max falam em português, e nas

versões distribuídas em outros países essas falas foram legendadas também em português, criando no jogador a mesma sensação de incompreensão que Max passava - a incomunicabilidade de Max quando vai ao território periférico é uma questão explorada pela narrativa.

O jogador brasileiro, por sua vez, acessa esse conteúdo falado em português sem dificuldades, quebrando a relação de identificação entre jogador e protagonista, em prol de uma identificação entre o jogador e sua existência enquanto brasileiro. Max, passa de avatar - manifestação do jogador no mundo do jogo - à condição de turista *gringo* (termo que usam frequentemente para se referir a ele) a visitar o país em que o jogador vive.

Nos muros de Nova Esperança, pichações, grafites e pixações entregam mensagens que, mais uma vez, são cifradas para um público estrangeiro. Para nós, vemos desde anúncios de comércio de produtos regionais (*vende-se geladinho*) até referências a questões pertinentes da realidade social do lugar.

Alguns acontecimentos narrados no jogo parecem ter saído de páginas de nossos jornais: a relação corrupta entre empreiteiros e a política, consolidada desde o período da ditadura militar (SCHREIBER, 2016); a ação policial que utiliza um helicóptero para atirar nos habitantes da favela, episódio que em 2019 seria levado às manchetes, em operação capitaneada pelo então governador do Rio de Janeiro, Wilson Witzel (CARNEIRO, 2019); forças policiais agindo como grupos de extermínio, a exemplo do que ocorreu em Osasco, em 2013 (TOMAZ, 2018); a associação entre as milícias e o poder público (OLIVEIRA, 2020); o turismo sexual que explora crianças brasileiras (BASSAN; SAIGG, 2012); a ligação entre políticos e o tráfico de drogas (LÓPEZ-FONSECA, 2019); entre outros.

O que apontamos com esses exemplos não é, de maneira alguma, a indicação de um caráter premonitório no que é apresentado no jogo. Pelo contrário, alheio aos interesses que os conglomerados midiáticos brasileiros possam ter em determinadas representações sociais, além de não padecer da carência de noção que temos de nossa própria realidade (BUARQUE, 2017), *Max Payne 3* parece demonstrar uma situação que já era presente na ocasião do desenvolvimento do jogo, mas não amplamente retratada. O próprio filme *Tropa de Elite*, referência recomendada pela desenvolvedora do jogo, compartilha dessa mesma característica de apontar para o terreno no qual prosperaria um governo fascistóide (MILZ, 2018).

Isso porque a narrativa do jogo é trabalhada de maneira complexa. Para Edgar Morin (2007), complexidade diz respeito àquilo que atende os princípios dialógico, recursivo e hologramático. Por princípio dialógico, entende-se a possibilidade de abarcar paradoxos e contradições, numa lógica pautada mais pelo *e/e* e pelo *nem/nem* do que pelo *ou/ou*. Nesse sentido, *Max Payne 3* (*nem*) é um produto que realiza estereotipia da sociedade brasileira *e/nem* traz representações nada banalizadas, que retratam de maneira sensível nosso cotidiano. Também não representa o território periférico de maneira romantizada.

O princípio recursivo, por sua vez, evoca a noção de uma causalidade não-linear. Causas e consequências se (re)ajustam e (re)combinam. O jogo que estudamos aponta na direção da consequência de nosso mundo histórico ao tratar de problemas da nossa sociedade, muitas vezes alvo de exploração do indivíduo estrangeiro. Ao mesmo tempo, é parte da causa desse mesmo problema, uma vez que pode ser lida como uma obra produzida por um conglomerado estadunidense que explora a sociedade brasileira como pano de fundo para a narrativa.

Por fim, o princípio hologramático, focal em nosso argumento, diz respeito à capacidade do todo ser contido nas partes. Olhar para *Max Payne 3* é olhar para um produto cultural que remete à cultura como um todo. Nesse sentido, ao interagir com o jogo, é possível compreender aspectos da cultura brasileira, do olhar estadunidense sobre ela e do nosso próprio olhar acerca do olhar estadunidense.

Cabe aqui ressaltar que isso se torna possível por conta da preocupação dos desenvolvedores em não entregar um produto reducionista, tal como é comum na cultura de massas (MORIN 1997; 1986), dedicada a achatar os temas em aspectos genéricos, tais como amor e violência. *Max Payne* lida com esses aspectos, mas não se limita a eles: trabalha com nuances que são muito específicas para nós, fruidores brasileiros, ao retratar de maneira coerente e ética nossa realidade histórica.

O convite para adentrar na complexidade sobre a cultura brasileira se dá, especialmente, no capítulo do jogo em que Max entra vestido de turista, no território periférico Nova Esperança. Nesse momento, a narrativa evidencia o olhar mais cuidadoso no que se refere às representações das pessoas periféricas, por meio da cultura popular. No território, o jogador tem a possibilidade de conhecer a cultura popular periférica para além dos estigmas comuns representados na grande mídia massiva. Isso não quer dizer que Nova Esperança é representada como um lugar destituído de violência, muito pelo contrário.

Ao entrar no território, Max é assaltado por um grupo, enquanto aprecia um baile funk realizado na rua. A personagem, no lugar da revolta comum à população brasileira, problematiza a situação refletindo sobre o comportamento de seu próprio grupo (turistas estadunidenses) nesse ambiente, o que é reforçado no decorrer de sua experiência no local, quando se depara com um empresário estadunidense praticando o turismo sexual com menor de idade. Essa colocação dialógica também é recorrente, como quando Max pede ajuda a um grupo de pessoas, de diferentes idades, que confraternizam numa mesa de bar. Max, ao receber a recusa à ajuda e ver que acabou com o momento do grupo, mais uma vez reflete sobre como pessoas como ele também contribuíram para essa situação não dialógica.

Assim, Max, a todo tempo, convida o jogador a perceber que as situações presentes no contexto do jogo (comuns à cultura brasileira), são mais complexas do que muitos brasileiros pensam (BUARQUE, 2017). A personagem chama a atenção, a todo momento, para o fato de ser um estrangeiro em Nova Esperança, o que é representado, também, imagetivamente (Imagem 2).



Imagem 2 – Papel de parede de Max Payne 3

Fonte: Wallpaper Flare. <https://cutt.ly/0xHuq9U>.

Tal complexidade se dá, especialmente, nas representações da cultura popular periférica, o que, evidentemente, não é um acaso. Quando pensamos essas representações à luz dos Estudos Culturais, entendemos que cada elemento utilizado na narrativa do jogo traz significados que permitem uma leitura cada vez mais ampla. De acordo com Hall (2003), as culturas periféricas apresentam conteúdos que resistem aos discursos da cultura dominante. Nesse sentido, também são contranarrativas utilizadas como ferramentas de comunicação das sujeitas e sujeitos periféricos⁴ (D'ANDREA, 2020).

Para Hall, a cultura popular “[...] tem sempre sua base em experiências, prazeres, memórias e tradições do povo. Ela tem ligações com as esperanças e aspirações locais, tragédias e cenários locais que são práticas e experiências cotidianas de pessoas comuns” (2009, p. 322). Para o autor, cultura popular vai muito além de manifestações culturais, pois também se apresenta como “[...] um dos locais onde a luta a favor ou contra a cultura dos poderosos é engajada [...] É a arena do consentimento e da resistência” (HALL, 2009, p. 246).

Assim, a narrativa de *Max Payne 3* nos introduz a essa complexidade e tensão entre culturas logo na entrada de Max em Nova Esperança, quando o jogador, ao caminhar mais lentamente com a personagem, observa especificidades do território periférico ao som do rap 9 Círculos⁵, de

4 D'Andrea (2020) utiliza os termos sujeitas e sujeitos periféricos respeitando a forma como as pessoas periféricas se reconhecem. Com relação aos termos, o autor indica os atores sociais que possuem o que ele chama de consciência periférica: a noção do potencial e, conseqüentemente, a ação de transformar seus territórios por meio da arte, comunicação e outras formas.

5 Parece crack, mas é só a insegurança/ Fui nessa, com a peça, o bico gansa/ Estressa, é claro, cansa/ Whiskey, neon, pou-

Emicida. A música discorre sobre as angústias de pessoas periféricas, a violência do Estado contra os moradores desses territórios, a partir de indivíduos da segurança corruptos, a ação de governos “cartel ou clã” (EMICIDA, 2012), a falta de educação crítica, para que o povo diga “hã, hã”. “Queimam favelas, controlam a mídia e distorcem a informação, seu mandato têm dias contados, nossa luta não” (EMICIDA, 2012).

Cabe ressaltar que a escolha do rap está relacionada ao uso da cultura popular como ferramenta de comunicação. Sendo um elemento do movimento *hip hop*, o rap tem como objetivo, de acordo com a *Universal Zulu Nation*⁶, diminuir a criminalidade por meio da prática cultural, além de usar os elementos do movimento (rap, DJ, Grafite, dança) como mecanismos para a conscientização social dos grupos periféricos e ferramentas de comunicação (POSTALI, 2011). Tal viés não é uma regra no movimento, uma vez que encontramos inúmeras formas de uso desses elementos. No entanto, Afrika Bambaataa, fundador do movimento, instaurou o 5º elemento do movimento que é o conhecimento. Ou seja, por meio desse elemento, Bambaataa indica o compromisso do movimento *hip hop* como cultura de resistência, o que vai ao encontro das colocações Hall (2009) acerca da cultura popular.

O uso da representação da cultura popular como mecanismo de comunicação dos grupos periféricos, a partir de seus lugares de fala⁷, também é passível de ser identificada em outros momentos, tais como o grafite sobre a morte da personagem ficcional Cláudio, jogador de futebol oriundo de Nova Esperança, com a frase de que jamais será esquecido, e sua morte perdoada; as pichações que se referem à religiosidade de matriz africana são frequentes no espaço “Filhos de Ogum”; bem como outras contra policiais e situações comuns aos territórios periféricos. Pixações também são frequentes e refletem uma forma de inscrição urbana surgida na cidade de São Paulo, localização espacial do jogo.

ca luz, ela dança/ Tô eu e meus demônios como sempre/ O cigarro, uma da quente, sem fé/ Tudo que fala- mente/Fundo do poço, é osso, e o dono da dor sente/ Amor, busquei, tipo samba dolente/ A luz camba, a perna bamba/ Dependente, uma cruz no plexo, reflexo deprimente/ Por entre os dedos a vida ía/ Tipo água da pia, fria, ave maria/ Mano, um ser humano, em estado desumano, zuado mano/ Qual orixá me passa um pano? 2012, é o mundo se acabando, e foda-se/ Avisem que o céu está ruindo/ O que é pior, chegar no fundo ou continuar caindo?!/ Quantos infernos cruzei?/ passei, sem anjo pra cantar/ Quanto mar atravessei? segui, sem luz pra guiar/ Ouvindo só click-clack-click-clack--boom!/ Policia aqui, mata mais que tuskegee/ Assassinos free, povo calmo como kenny g/ Gueto tipo nd/ Bico treme se ver que ainda somos public enemy/ É 1, 2 pra explodir/ Pick do re mi e boooom/ Acabou, sem zoom de câmera/ Da câmara, dor é o que chega pra nóiz/ Quebrada, é bomba de efeito moral/ De quem num tem moral pra falar nada/ Coturnos escuros, soturnos futuros/ Me enturmo nos muros me enfurno e juro/ Que vou cobrar com juro/ Sou jogo duro, sem furo, puro, apuro num aturo/ Seguro eu me curo, contra os ideal obscuro/ Do governo, cartel ou clã/ Meu papel é ensinar o povo a dizer hã-hã/ Sem abrir pernas como que dança can-can/ Anóizcabe/ Odiar inimigos do povo viu kassab/ Queimam favelas, controlam a mídia e distorcem a informação/ Seus mandatos têm dias contados/ Nossa luta não.

6 ONG fundada em 1973 pelo DJ Afrika Bambaataa, é basilar para o surgimento do movimento hip hop. Tem como alguns de seus valores a paz, o amor, a união e a diversão.

7 De acordo com Djamilia Ribeiro (2017), lugar de fala é um termo que se refere a ideia de que quem possui argumentos de autoridade sobre situações sociais específicas são os grupos que compreendem experiências com tais realidades. Sendo assim, diferentes pessoas podem compreender situações sociais e teorizar sobre elas, mas a compreensão se torna mais significativa quando oriunda de indivíduos que falam a partir de suas localizações sociais. Ao representar um cenário periférico que reflete, especialmente, o conteúdo de uma letra de rap brasileiro, no lugar de representações oriundas dos meios de comunicação dominantes, Max Payne 3 inclui, com ética, a representação do Outro a partir de suas experiências.

Esses são apenas alguns elementos que exemplificam a complexidade com a qual a representação da cultura popular brasileira é trazida. Embora estes estejam distantes de esgotar o tema, consideramos emblemáticos e significativos para uma postura de representar a pluralidade de um ambiente composto de múltiplas facetas, vozes e resistências. Max entrega então ao jogador, olhar para si, situação fundamental da alteridade e incomum em boa parte dos textos midiáticos dominantes brasileiros. Ao jogador, permanece o convite em refletir, inclusive, sobre sua postura enquanto indivíduo que consome, muitas vezes enquanto estrangeiro, as representações de pessoas periféricas de seu próprio país.

A alteridade, nesse sentido, é se colocar no lugar do Outro. “[...]Compreender o Outro possibilita olhar para si, para suas próprias concepções, a partir do olhar e da cultura do Outro. Ou seja, a alteridade ocorre na troca, no compartilhamento” (POSTALI, 2021, p. 71).

Até mesmo quando ocorre a incompatibilidade linguística ou social, Max se coloca em diálogo, por meio de seus pensamentos, evocando a dialogia de Morin (2007): são lógicas distintas, muitas vezes incompatíveis e paradoxais, mas que convivem. Se não em harmonia, com respeito. É no território periférico que o jogador é convidado a abandonar a visão estereotipada de que os problemas e a violência existentes na sociedade decorrem exclusivamente dos indivíduos periféricos, como a primeira cena de violência (no caso, o sequestro da esposa do contratante de Max) nos leva a crer. Em Nova Esperança, Max e o jogador conferem a cadeia de crimes envolvendo policiais corruptos, milicianos e políticos supostamente idôneos.

MAX PAYNE 3: UM CONVITE A INTERAÇÃO COGNITIVA

“Nada como a visão da pobreza extrema para fazer uma festa na cobertura ficar bem animada.”
(Max Payne)

Jogos podem ser vistos a partir de três perspectivas: são sistemas formais; são sistemas experimentais; e/ou são sistemas contextuais. Dito de outra maneira, envolvem regras, interação lúdica⁸ e/ou cultura (SALEN; ZIMMERMAN, 2012a). Vistos como sistemas culturais, perspectiva adotada em nosso texto, “o funcionamento interno do jogo não é enfatizado” (SALEN; ZIMMERMAN, 2012a, p. 113). No lugar disso, “o foco está no modo como o jogo troca significado com a cultura em geral” (SALEN; ZIMMERMAN, 2012a, p. 113).

Um importante aspecto a ser evidenciado é que os jogos, vistos a partir dessa perspectiva, devem ser considerados sistemas abertos: a experiência do jogar não se limita ao que foi pretendido pelos *game designers*, mas sim pelo repertório de cada jogador, que (re)significa a obra da maneira única. Interatividade cognitiva (SALEN; ZIMMERMAN, 2012a) diz respeito a esse processo de (re)interpretação.

⁸ Interação lúdica é a tradução escolhida para o abrangente verbo anglófono *to play* (SALEN; ZIMMERMAN, 2012)

Segundo Salen e Zimmerman, entender jogos digitais como sistemas culturais nos permite pensar sobre o que existe fora do círculo mágico⁹ de um jogo, como o ambiente ou o contexto no qual é apresentado. Para os autores, “contexto cultural de um jogo pode ser o seu contexto histórico; ou o conjunto de valores ideológicos que ele reflete e transforma; ou a forma como o jogo se encaixa no estilo de vida de seus jogadores” (2012b, p. 26).

Portanto, jogos digitais com ênfase em narrativa, como é o caso de *Max Payne 3*, direcionam o desenvolvimento para contextos culturais complexos, como apresentado anteriormente, e que podem satisfazer, com mais profundidade, tipos específicos de jogadores que se ligam nas histórias. Nesse sentido, Scott Rogers lembra que, para o desenvolvimento de histórias para jogos digitais, o roteirista deve pensar sobre os três tipos diferentes de público que consomem jogos com ênfase em narrativa, sendo eles (1) os jogadores que não estão interessados na história, (2) os jogadores que se ligam na história como ela acontece e (3) os jogadores que querem se ligar na história com profundidade (ROGERS, 2012).

Ressaltamos que essa é *uma* das possibilidades de fruição do jogo. Para o jogador interessado na jogabilidade, *Max Payne 3* entrega interatividade explícita (SALEN; ZIMMERMAN, 2012a) exemplar: é um jogo que oferece desafios, tem uma dinâmica de *bullet-time* que dá identidade à franquia e apresenta uma relação satisfatória de novos elementos para manter o jogador entretido. Pensamos que geraria uma interação lúdica significativa (SALEN; ZIMMERMAN, 2012a), característica que marca um processo bem-sucedido de *game design*, independentemente da existência da narrativa.

Para o jogador interessado, além da jogabilidade, numa narrativa, *Max Payne* entrega, também, um conteúdo satisfatório, pois traz uma estrutura de roteiro com apresentação, confrontação e resolução (FIELD, 1995), característica recorrente em narrativas dessa temática. Apresenta-se como uma história de violência, próxima do clima de filmes policiais *noir*, repleta de cenas de ação, reviravoltas e tensões.

Já para o jogador que se atrai pela busca da complexidade (MORIN, 2007), o jogo apresenta possibilidades. Para o jogador brasileiro, que vê sua realidade representada em múltiplas camadas e vozes, a interação cognitiva (SALEN; ZIMMERMAN, 2012a) evoca a interpretação sobre seu próprio lugar social e seus preconceitos. Ora o jogador pode se identificar como um daqueles indivíduos incompreendidos por Max (que, por exemplo, acha o futebol um jogo estúpido), e ora pode se identificar com o próprio Max, se tornando um turista, se relacionando pela primeira vez com aquela realidade.

9 Um jargão dos estudos de jogos, círculo mágico, ou quadro, “é um conceito ligado à questão da ‘realidade’ de um jogo, da relação entre o mundo artificial do jogo e os contextos da ‘vida real’ que ele cruza. [...] Esse quadro é responsável não só pelo relacionamento incomum entre um jogo e o mundo exterior, mas também por muitos mecanismos internos e experiências de um jogo em disputa” (SALEN; ZIMMERMAN, 2012, p. 110).

Para o jogador estrangeiro, por sua vez, a própria desenvolvedora evoca uma metainteratividade, ou seja, “a interação fora da experiência de um sistema projetado” (SALEN; ZIMMERMAN, 2012a, p. 76). Isso fica patente quando, antes do lançamento, convida os futuros jogadores a interagirem com os referenciais que construíram a narrativa do jogo (ROCKSTAR, 2011). Esse jogador seria, dessa forma, orientado sobre as nuances que permeiam a trama do jogo, de maneira a ser possibilitada, durante a fruição de *Max Payne 3*, a interatividade cognitiva.

Destarte, ao apresentar, além da estereotipia, possibilidades de resistência cultural lúdica, ou seja, “a interação lúdica cultural transformadora e a troca de significados entre um jogo e seu contexto” (SALEN; ZIMMERMAN, 2012b, p. 74), *Max Payne 3* celebra a complexidade (MORIN, 2007). O convite é para que o jogador compreenda a realidade do Brasil (ou sua própria realidade), explícito na forma como a narrativa entrega um clichê (pessoas periféricas como causadoras da desordem social) e depois desconstrói essa narrativa dominante brasileira apresentando a complexidade das relações de poder, pobreza e violência existentes no país, na representação das pessoas periféricas em suas diversidades e destituídas, em muitos casos, da relação com o crime.

Ao brincar com o clichê/estereótipo de um país que é incompreendido pela própria população (BUARQUE, 2017), com teor de ironia, e ao representar a cultura popular (HALL, 2009) como também ferramenta de comunicação e resistência dos grupos periféricos, *Max Payne 3* entrega, especialmente, um conteúdo de resistência cultural lúdica para o jogador que quer se aprofundar na cultura brasileira para além do círculo mágico, permitindo-se a provocação à complexidade entregue pela narrativa.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

“Aqueles vermes foram para um lugar em que a vida não valia nada, e encontraram um jeito de ficar ricos com isso.” (Max Payne)

O presente artigo buscou resgatar a narrativa de um jogo digital que representa a complexidade da cultura brasileira, especialmente, no que se refere a desigualdade social, violência e relações de poder. O retorno ao título lançado em 2012 se deu pelo fato de que a narrativa entrega situações compatíveis com a realidade brasileira que, em seu lançamento, não eram tão evidenciadas pela mídia dominante como hoje são.

Ao analisarmos o jogo, observando especialmente os diálogos e monólogos, percebemos como o contexto brasileiro é representado de forma complexa, de maneira que, muitas vezes - ou na maioria das vezes, não é representado pelos meios de comunicação de massa - inclusive, pelo jornalismo.

É emblemático que isso ocorra justamente num jogo de tiro, onde dicotomias rasas tais como a divisão entre *mocinhos* e *bandidos* é esperada. Não é, costumeiramente, nesses produtos midiáticos que esperamos nuances, diversidade e múltiplas vozes. Contudo, como *Max Payne 3* entrega,

a violência é, ao mesmo tempo, causa e consequência central dessas visões redutoras. Alimenta-se da desigualdade, ao mesmo tempo em que a alimenta. E essa relação, uma versão muito mais madura do que a esperada brincadeira perversa de *polícia e ladrão* (ou, como por vezes são chamados hoje em dia, contraterrorista x terrorista), mostra outros atores sociais que se beneficiam disso, sejam os especuladores imobiliários que lucram às custas da miséria, sejam os políticos que se fazem valer dos discursos da ordem e do progresso para perpetrarem os mais hediondos crimes, sejam os policiais que, sob a falsa premissa de que defendem a lei, executam sumariamente inocentes.

Para o indivíduo mais conservador, daqueles que costuma defender no dia a dia que “bandido bom é bandido morto”, o jogo entrega um jogo de tiro onde poderá exterminar bandido após bandido durante horas a fio. Para o indivíduo mais progressista, preocupado com questões sociais e que entende que os produtos midiáticos não são isentos e incólumes, entrega um presente, ao mostrar a realidade representada de maneira sensível. Por fim, para o indivíduo disposto em desalienar-se, o jogo é uma porta de entrada para uma compreensão mais complexa da sua realidade circundante.

Em suma, *Max Payne 3* apresenta como os jogos digitais podem também ser produtos complexos, com conteúdos potenciais para transformação social.

REFERÊNCIAS

FONTES

EMICIDA. *9 Círculos*. São Paulo: Emicida, Nave & Casp beatz: 2012. 1 música.

MAX Payne. Nova Iorque: Rockstar Games, 2001. 1 jogo eletrônico.

MAX Payne 2: The Fall of Max Payne. Nova Iorque: Rockstar Games, 2003. 1 jogo eletrônico.

MAX Payne 3. Nova Iorque: Rockstar Games, 2012. 1 jogo eletrônico.

VIEIRA, Tuca. *Paraisópolis*, 2004. Disponível em: <https://cutt.ly/xFU3QE2>. Acesso em 13 de abr. 2022.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BASSAN, Pedro; SAIGG, Mohamed. RJ: flagrantes revelam a ligação do turismo sexual e o tráfico na Rocinha. *GI*, 29 out. 2012. Disponível em: <https://cutt.ly/KxPwfPY>. Acesso em: 25 de mar. 2021.

BENTES, Ivana. Sertões e favelas no cinema brasileiro contemporâneo: estética e cosmética da fome. *Alceu*, v. 8, n. 15, p. 242-255, jul./dez. 2007. Disponível em: <https://cutt.ly/HxxMDh4>. Acesso em: 22 mar. 2021.

BUARQUE, Daniel. Brasil é 2º país com menor noção da própria realidade, aponta pesquisa. **Jornal Folha de S.Paulo**, 6 dez. 2017. Disponível em: <https://cutt.ly/QxxXSUK>. Acesso em: 22 mar. 2021.

CARNEIRO, Júlia Dias. ‘Tinha helicóptero atirando de cima’: professores acalmam alunos com música durante operação que matou 8 no Rio. **BBC News Brasil**, 7 maio 2019. Disponível em: <https://cutt.ly/hxchMCF>. Acesso em: 22 mar. 2021.

D’ANDREA, Tiaraju. Contribuições para a definição dos conceitos periferia e sujeitas e sujeitos periféricos. **Novos estudos**, São Paulo, v. 39, n. 01, p. 19-36, jan./abr. 2020. Disponível em: <https://cutt.ly/WxxMi7C>. Acesso em: 15 jun. 2020.

FIELD, Syd. **Manual do roteiro: os fundamentos do texto cinematográfico**. Rio de Janeiro: Objetiva, 1995.

FORTE, Barbara. Por que Brasil é o sétimo país mais desigual do mundo?. **UOL Ecoa**, 20 fev. 2020. Disponível em: <https://cutt.ly/zxxXhiv>. Acesso em: 22 mar. 2021.

FRAGOSO, Abigail Rito. **Film Noir. Análise e identificação das características, padrões e clichés do film noir clássico**. Dissertação (Mestrado em Design e Cultura Visual). Instituto de Arte, Design e Empresa – Universitário, Lisboa. 2016. Disponível em: <https://cutt.ly/qFIwe79>. Acesso em: 13 abr. 2022.

HALL, Stuart. **Da diáspora: Identidades e mediações culturais**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2003.

HALL, Stuart. Quem precisa da identidade? *In*: SILVA, Tomaz Tadeu da (Org.). **Identidade e diferença: a perspectiva dos estudos culturais**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2009, p. 103-130.

HAMBURGER, Esther. Violência e pobreza no cinema brasileiro recente: Reflexões sobre a idéia de espetáculo. **Novos Estudos**, v. 78, p. 113-128, jul. 2007. Disponível em: <https://cutt.ly/xxxNL-ml>. Acesso em: 22 mar. 2021.

LASSALA, Gustavo. **Pichação não é pichação**. São Paulo: Altamira Editorial, 2010.

LÓPEZ-FONSECA, Óscar. A cocaína que viajava no avião da comitiva de Bolsonaro. **El País**, 2 jul 2019. Disponível em: <https://cutt.ly/px02YIF>. Acesso em: 29 mar. 2021.

MILZ, Thomas. Tropa de Elite 3: o capitão assume. **DW Realpolitik**, 24 out. 2018. Disponível em: <https://cutt.ly/ixcnWLI>. Acesso em: 22 mar. 2021.

MORIN, Edgar. **Cultura de massas no século XX: o espírito do tempo - I. Neurose**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1997.

MORIN, Edgar. **Cultura de massas no século XX: o espírito do tempo - II. Necrose**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1986.

MORIN, Edgar. **Introdução ao pensamento complexo**. Porto Alegre: Sulina, 2007.

OLIVEIRA, Joana. Milícias do Rio se articulam cada vez mais com prefeituras e casas legislativas, aponta estudo. **El País**, 26 out. 2020. Disponível em: <https://cutt.ly/pxckQrf>. Acesso em: 22 mar. 2021.

PGB20. Pesquisa Game Brasil. 2020. Disponível em: <https://cutt.ly/LxNB4Jg>. Acesso em: 28 mar. 2021.

POSTALI, Thifani. **Blues e Hip Hop: uma perspectiva folkcomunicacional**. Jundiaí: Paco Editorial, 2011.

POSTALI, Thifani. **Documentário de ética dialógica: a explicitação do encontro entre documentaristas e atores sociais**. Tese (Doutorado em Multimeios) - Universidade Estadual de Campinas. Campinas, 2021. Disponível em: <https://cutt.ly/bxGS7r2>. Acesso em: 26 mar. 2021.

POSTALI, Thifani; SILVA, Paulo Celso da. A pichação e outras inscrições como canal popular de comunicação urbana. In: SILVA, Paulo Celso da; GARCIA, Wilton (Orgs.). **Mídia & cidade**. Sorocaba: MidCid, 2014, p. 18-31. Disponível em: <https://cutt.ly/zFljYy>. Acesso em: 13 abr. 2022.

RIBEIRO, Djamila. **O que é lugar de fala?** Belo Horizonte: Letramento: Justificando, 2017.

ROCKSTAR Recommends: “Elite Squad (Tropa de Elite)”. 10 nov. 2011. Disponível em: <https://cutt.ly/9xomwjS>. Acesso em: 20 mar. 2021.

ROGERS, Scott. **Level Up: um guia para o design de grandes jogos**. São Paulo, Blucher, 2012.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Regras do jogo: fundamentos do design de jogos: principais conceitos: volume 1**. São Paulo: Blucher, 2012a.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Regras do jogo: fundamentos do design de jogos: cultura: volume 4**. São Paulo: Blucher, 2012b.

SCHREIBER, Mariana. Pagamento de propinas por empreiteiras se consolidou durante ditadura, diz historiador. **BBC Brasil**, 16 dez. 2016. Disponível em: <https://cutt.ly/YxHqIhg>. Acesso em: 26 mar. 2021.

TOMAZ, Kleber. Justiça julga PMs e vigia acusados de integrar grupo de extermínio que tentou matar 4 na Grande SP. **G1 SP**, 13 ago. 2018. Disponível em: <https://cutt.ly/SxcjvA1>. Acesso em: 22 mar. 2021.