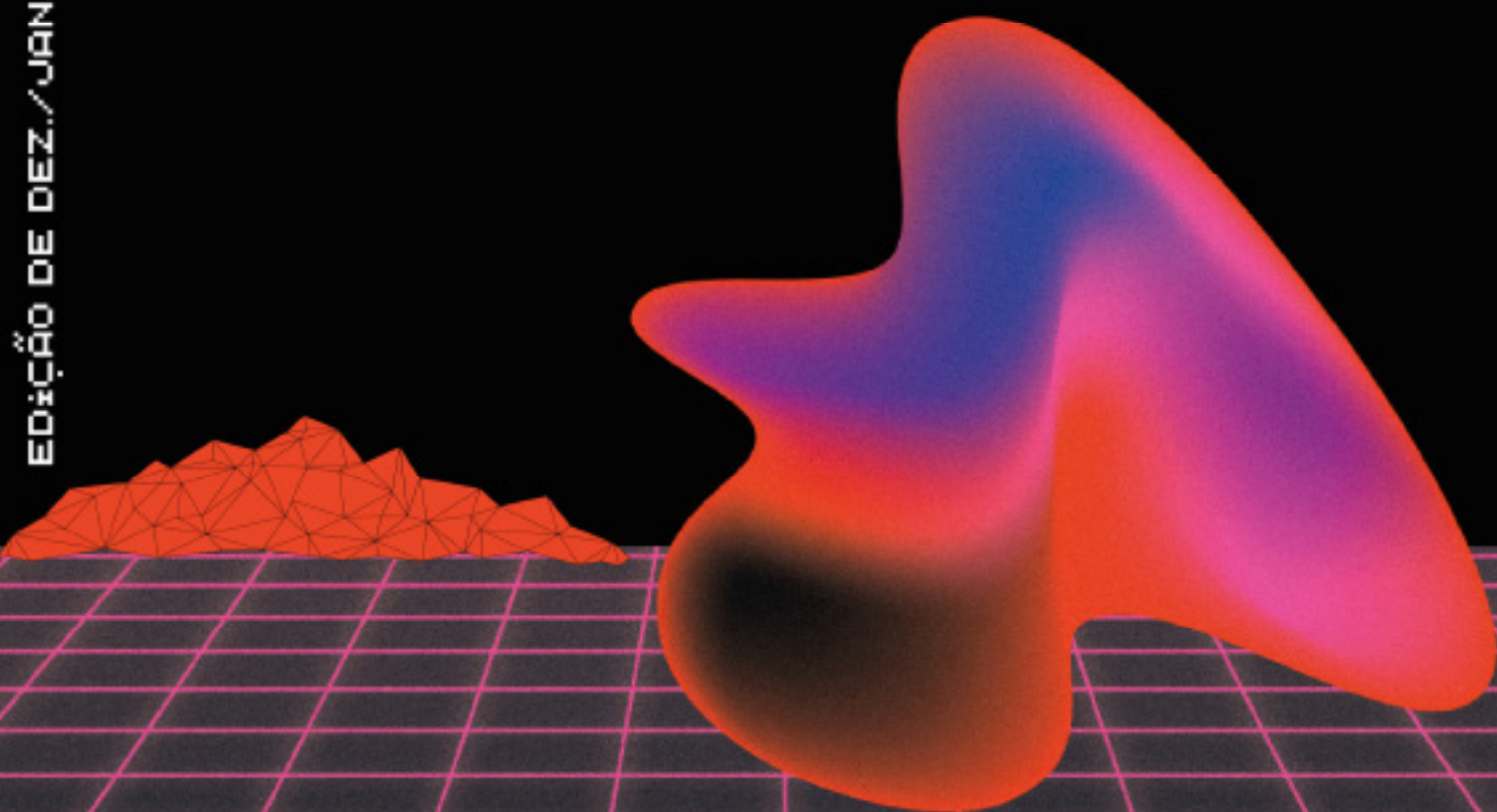


**PUNHOS DE REPÚDIO: NOTAS
ETNOGRÁFICAS SOBRE ARTE E
POLÍTICA EM UM BEAT'EM UP
CARICATURAL**

Luiza Aragon Ovalle
Vinícius Cruz Pinto

EDIÇÃO DE DEZ./JAN. 2021 V.15 N.29



A CULTURA DOS JOGOS

PUNHOS DE REPÚDIO: NOTAS ETNOGRÁFICAS SOBRE ARTE E POLÍTICA EM UM BEAT'EM UP CARICATURAL

PUNHOS DE REPÚDIO: ETHNOGRAPHIC NOTES ABOUT ART AND POLITICS ON A CARTOONISH BEAT'EM UP

Luiza Aragon Ovalle

Doutora em Antropologia pelo Programa de Pós-Graduação em Antropologia pela Universidade Federal Fluminense (PPGA/UFF), Niterói - RJ. Pesquisadora Associada do Instituto Nacional de Estudos Comparados em Administração Institucional de Conflitos INCT-InE-AC. Contato: luizaovalle@gmail.com. ORCID: 0000-0003-3103-918 9.

Vinícius Cruz Pinto

Doutor em Antropologia pelo Programa de Pós-Graduação em Antropologia pela Universidade Federal Fluminense (PPGA/UFF), Niterói - RJ; pós doutorando em Antropologia (PPGA/UFF) Niterói - RJ; Docente pela faculdade Unyleya, Rio de Janeiro, RJ; Docente na Secretaria Estadual de Educação do Estado do Rio de Janeiro (SEE-DUC-RJ); Tutor à distância no curso tecnólogo em Segurança Pública (CEDERJ); Docente substituto no CEFET-RJ em Itaguaí. Contato: vcruzpinto@gmail.com ; ORCID 0000-0001-5409-9235

RECEBIDO EM: 31 de março de 2021

PUBLICADO EM: 15 de julho de 2022

Resumo: Este artigo tem o objetivo de explorar as representações evocadas na versão demo do jogo brasileiro “Punhos de repúdio”. Compreendemos que o jogo investiu tempo e recursos para uma imagem gráfica e chamativa, se valendo de estereótipos na construção dos seus personagens, sendo relevante se pensar tal estética e narração discursiva do roteiro, posto que seguimos a hipótese de que as plataformas digitais vêm marcando sua participação na vida política e social brasileira, ressignificando a polarização política no Brasil. Tal polarização reconfigura a linguagem, o entretenimento e comportamentos que passam a ser atribuídos como de “esquerda” ou de “direita”. A metodologia foi fruto de observação online de interações em redes sociais, experimentação do jogo, grupo focal e conversas informais com os desenvolvedores do jogo e usuários. Trazemos conclusões preliminares, em particular sobre a agência e a intencionalidade acionadas pelo jogo através de sua divulgação nas redes sociais YouTube e Facebook, bem como da sua jogabilidade e seu processo de produção, onde expressa uma crítica social identificada como de “esquerda” no Brasil. Assim, com o jogo ainda em seu pré-lançamento, o artigo não esgota o potencial analítico que o game proporciona.

Palavras-chave: Estereótipos; Beat’em up; Jogos indie; Antropologia Digital; Games.

Abstract: This paper intends to explore representations evoked by the demo version of the Brazilian game “Repudiation Fists” (Punhos de Repúdio). We understand the game has invested time and resources to produce a very appealing graphic design, using stereotypes on the construction of the characters. It is relevant to think such aesthetics and narrative of the script, given that we follow the hypothesis that digital platforms have been participating on political and social Brazilian life, giving new meanings to the Brazilian political polarization. Such polarization reconfigures language, entertaining and behaviors that become classified as of “left” or “right”. The methodology was based on online observation of interactions on social media, participation through game experiencing, focal group and informal conversations with the game’s developers and users. We present preliminary conclusions, in particular regarding agency and intentionality operated by the game on its circulation on social media, specifically YouTube and Facebook, expressing a social critic identified as “left” in Brazil. As the game is also on its pre-launch phase, this paper does not exhaust the analytic potential provided to the Humanities area.

Keywords: Stereotypes; Beat’em up; Indie games; Digital Anthropology; Games.

INTRODUÇÃO

O presente artigo aborda a agência e a intencionalidade acionadas pelo jogo Punhos de Repúdio através de sua divulgação nas redes sociais YouTube e Facebook, bem como da sua jogabilidade e seu processo de produção. Nos apropriamos da Antropologia da Arte proposta por Alfred Gell (1998), ao pensarmos o jogador como destinatário de um índice produzido pelos desenvolvedores da empresa Braindead Broccoli, entendidos aqui como artistas (Gell, 1998), na medida em que operam imagens e representações do seu cotidiano na cidade do Rio de Janeiro durante a pandemia causada pelo vírus COVID-19. Este grupo de amigos toma como protótipo (GELL, 1998) um pequeno trajeto nas ruas da Zona Sul, onde suas interações são convertidas na forma de desenhos caricaturais de cunho político. A crítica social explicitada gera interações entre artistas e internautas através de comentários sobre a jogabilidade do índice, sobre a qualidade cômica ou política dos desenhos, bem como sobre sua identificação com a raiva da personagem principal, direcionada no jogo às pessoas que caminham na rua sem usar máscaras. As representações críticas são um pano de fundo para o caráter transformador da experiência de produção e circulação artística, no caso deste grupo de amigos que elabora neste processo artístico sua forma de lidar com os sentimentos de dor, luto e impotência diante do convívio social.

Este artigo¹ é resultado de seis meses de trabalho de campo acompanhando a repercussão do jogo “Punhos de Repúdio” (versão de demonstração ou demo). O jogo é classificado no mundo gamer como indie, ou seja, produção independente com estilo conhecido como Beat’em up, com gráficos 2D. O estilo dos Beat’em up é focar em luta corpo a corpo contra inimigos, costumaz em cenários urbanos, cujo enredo pode ser o combate ao crime ou vingança do protagonista. O estilo faz apelo a uma geração de jogadores de fliperamas, quando tais estilos de jogos eram comuns. A versão de demonstração foi lançada para computadores e celulares em 10 de outubro de 2020, inspirado, segundo os artistas, nas ações cotidianas reprimidas durante a pandemia de COVID-19.

Nossa metodologia se pautou nos destinatários do jogo, no sentido amplo de Gell (1998), ou seja, aqueles que interagem com a arte: reportagens escritas em páginas dedicadas a tratar de jogos novos na comunidade gamer, assim como vídeos de YouTube que apresentam teasers e gameplays do mesmo. Os gameplays são gravações de tela e voz feitas por um jogador da sua performance, os quais contém comentários orientados para os aspectos de jogabilidade e diversão. Nos valem, neste artigo, de referências pictóricas contidas nas ilustrações do jogo para compreender a vida social em torno das mesmas. Com algumas exceções, onde estão incluídas as postagens feitas pelos desenvolvedores do próprio jogo, os comentaristas em gameplays procuram reforçar a jogabilidade do demo, explicitando sua postura “isenta” diante das referências políticas que são obrigados a ressaltar – dada a natureza da narrativa do gameplay.

¹ Agradecemos a disponibilidade dos desenvolvedores para a pesquisa. Também agradecemos a equipe de pesquisadores do Núcleo de Estudos da Modernidade (NEMO) por suas contribuições e, por fim, a Henrique Antero, desenvolvedor de conteúdo da Nautilus, pela contribuição bibliográfica.

Nos baseamos em conversas com os desenvolvedores do jogo a partir da rede social Facebook. Analisamos também nossa própria experiência com o jogo e a análise do cenário e dos personagens, desenhando, desse modo, o constructo da realidade criada em moldes de uma metáfora da realidade derivada do contexto mundial que se tratou da pandemia COVID-19 no contexto brasileiro, com cenário da zona Sul do Rio de Janeiro.

Um dos argumentos que podemos ver como norteador do jogo é o uso ou não de máscaras, ou seja, tratam dos comportamentos sociais entre a negação ou não da pandemia, associados a um viés político. Crer na pandemia, ou não crer, desdobra ações entre o usar ou não a máscara. O distanciamento social é recomendado durante a pandemia pelos organismos internacionais, mas rejeitado por uma parcela da população brasileira que toma como referência o enaltecimento do governo do atual presidente. Em diversas fontes midiáticas, nota-se uma dissonância em pronunciamentos oficiais do presidente, com algumas propagandas federais, quanto ao combate à pandemia.

Existem discursos que negam ou minimizam a pandemia e o uso de máscara além do desestímulo à vacinação durante o ano de 2020. Daí decorre uma construção política associada a comportamentos que negam os impactos da pandemia, promovendo inclusive, compartilhamento de mensagens falsas, as fakenews (OLIVEIRA, 2019), moldando um grupo de pessoas que defendem o não uso de máscaras faciais, mesmo que outras mídias internacionais deem crédito à ciência e aos organismos internacionais competentes para o desagravamento da pandemia como a Organização Mundial de Saúde (OMS). Assim, compõem a população pessoas que, ou por ignorância ou por associação simbiótica a um corpus de mensagens, ideologias, grupos sociais, em profunda identificação, lançam-se a combater pessoas que usam máscara e defendem o isolamento social, promovendo inclusive, passeata contra as medidas restritivas de governadores, chamadas de Lockdown, visando não eliminar, mas reduzir o contágio da doença e o número de pessoas internadas em hospitais públicos e privados.

O argumento central do jogo é a reação de fúria do avatar “Laura” em um supermercado com pessoas sem máscaras que expõem saliva e por conseguinte, o vírus COVID-19. É a partir daí que ela passa a desferir socos e chutes contra os “vilões” do jogo que reagem da mesma maneira.

Para os desenvolvedores, a criação do game se inicia de forma espontânea entre amigos com habilidades de desenho e programação, se tornando uma estratégia para lidar com o luto e as insatisfações em observar comportamentos nocivos da população perante uma pandemia. A partir daí a narrativa se desenvolve trazendo os elementos através dos quais os artistas se apropriam da realidade trazendo diversão e crítica para uma audiência que também orienta suas ações se valendo dos mesmos valores sanitários frente à pandemia. Em suma, trata-se de maneiras de lidar com a sensação de impotência - diante das pessoas que não usam máscara da pandemia explorando a dimensão do desejo e da reatividade de maneira lúdica. Nosso objeto, portanto, faz um mergulho nas representações imagéticas oferecidas como ligação entre o online e o offline (GOMES e LEI-

TÃO, 2017), na medida em que não transportam o jogador, por completo, para uma realidade à parte daquela vivida no cotidiano. Pelo contrário, como coloca Gell (1998) sobre o potencial da arte, a todo o tempo o jogador é convidado a se entreter com o cruzamento entre a imagem-índice desenhada e as cenas-protótipo que causam indignação ao grupo de idealizadores do jogo, gerando o seu efeito humorístico, que entendemos como uma moralização através dos traços da caricatura (FONSECA, 1999). A caricatura agencia a assinatura do ilustrador, na forma de sua ‘mente distribuída’ (GELL, 1998), a qual diferencia a heroína e as personagens não-jogáveis de máscara dos vilões do jogo. No primeiro caso, as exacerbações dos traços numa forma carismática positiva levam os artistas e destinatários a rir com as personagens, enquanto o uso do grotesco (CANÇADO e NOGUEIRA, 2019) nos traços aumentados de maneira desproporcional nos vilões nos leva a rir deles. Isso se torna evidente quando acionamos a literatura que identifica caricaturas de cunho racistas no início do século XX (FONSECA, 1999), onde traços atribuídos a personagens negros em quadrinhos eram exacerbados de forma a gerar distanciamento e asco. As personagens de máscara são retratadas com traços exacerbados e ligeiramente desproporcionais, porém seu tom humorístico se refere à assinatura do ilustrador, que tem a intenção original, segundo elaborado no grupo focal realizado junto aos artistas, de rejeitar o uso histórico destes traços, apresentando-os como positivos e politicamente corretos, representantes não de uma diferença que deve ser excluída, mas de uma diversidade civilizada e preocupada com a saúde coletiva. Composto ainda a caricatura, nota-se alguns elementos que tendem ao asco dirigido aos vilões em que são desenhados com saliva saindo da boca e vômito que será descrito nas seções seguintes, em contraposição à “Laura” que mesmo lutando, não tira a máscara e usa luvas de borracha em suas mãos.

As críticas surgidas entre os internautas argumentam que o contexto do jogo não foi eficaz em operar essa resignificação do corpo gordo e do uso historicamente pejorativo da caricatura sobre o negro. As diferenças entre rir com e rir de, para esses internautas, são sutilezas do traço que não amparam as emoções geradas pela expressão violenta e repetida da depreciação dos corpos excluídos. O distanciamento emocional operado pelos artistas através do traço é apenas uma das formas de agência possíveis, e rir de cada uma das personagens negras, asiáticas e gordas a partir de paradigmas estigmatizantes são uma possibilidade que estes internautas críticos não percebem como aceitável.

LANÇAMENTO “PUNHO DE REPÚDIO”

A postagem de lançamento na página do Facebook, chamada Punhos de Repúdio², feita no dia 10 de outubro de 2020, explicita o tom político, humorístico e de catarse, realizados pelo ilustrador e pelo responsável pelas artes, animação e roteiro. O ilustrador fez desenhos à mão de todo o cenário e dos dez personagens, uma dedicação incomum entre demos, onde a jogabilidade costuma ser o objetivo primário, seguido por comentários de amigos e convidados da comunidade gamer para contribuir com sugestões que serão incorporadas no jogo completo³. Na página, se encontra descrito o tom do jogo: “Baixem nossa demo disponível na STEAM⁴ e itch.io, descontem

sua ira esmagando a cara dos inimigos mais detestáveis do momento! Com muito sangue, suor e ódio nosso jogo tá nascendo e ainda vem muito mais por aí” (Facebook, 2020).

A história apresentada como fictícia é, a todo tempo, confrontada com as percepções da realidade política e sanitária do país, viabilizando, através do jogo, a possibilidade de acionar expressões violentas que conscientemente aparecem enquanto desejo expresso, como indica o comentário feito na página do jogo: “Adorei!!! Literalmente ilustra meu estado de espírito durante a pandemia e esse governo lixo.”(Facebook, 2020).

Ao invés de uma ruptura ou ação orientada para um mundo paralelo, o jogo promove como fato sociotécnico a continuidade entre o online e o offline (GOMES E LEITÃO, 2015). Esta intenção é explicitada na divulgação contínua do demo através da página no Facebook, enquanto novas fases estão sendo preparadas: “A evolução do gameplay durante 3 meses a partir do momento em que percebemos que seria bonzão bater em negacionistas fictícios numa pandemia fictícia. Baixa a demo só pra vc ver como é!” (Facebook, 2020).

A evolução dos gráficos do jogo é mostrada desde antes da liberação do demo, durante sua produção, na divulgação feita pela sua página no Facebook. Entre as hashtags usadas, destacamos “jogosbr”, “beatemup” e “art”⁵, as quais inserem o demo no contexto de jogos produzidos por brasileiros, com inspiração no estilo de jogabilidade, do qual as funções básicas são bater em opositores e andar pelo jogo, como descrito por Daniel Albino em sua gameplay⁶.

A dimensão que focamos, neste artigo, devido ao destaque aplicado à confecção do jogo, é a arte. Segundo Alfred Gell (1998), o objeto da arte depende do contexto de relações em que se insere. Conforme o autor, o olhar da Antropologia da Arte também está em pensar os objetos amalgamados às pessoas devido a existência das relações sociais entre pessoas e coisas. Portanto, é apenas através desta interação que se desencadeiam eventos e consequências, podendo ser uma escultura, um automóvel, um humano ou um game.

Isso significa que, ao procurar se afastar do contexto político de referência do jogo, como alguns gameplayers faziam ao afirmar que “cada um tem direito à sua opinião e não estou aqui para julgar ninguém, apenas para mostrar as referências e como se joga” (Facebook, 2020), o

² Link: <https://www.facebook.com/punhosderepudio> (Último acesso: 30/03/2021)

³ Para uma etnografia sobre o mundo gamer, incluindo definições de demo, jogo completo e detalhes sobre seu processo de criação, ver Thorstensen, 2020.

⁴ STEAM é uma plataforma de vendas de jogos eletrônicos. Link: <https://store.steampowered.com/about/?l=portuguese> <https://store.STEAMPowered.com/about/>. Último acesso: 29/03/2021. so de criação, ver Thorstensen, 2020.

⁵ Na página de divulgação feita no Facebook para o demo em setembro de 2020, vimos os usos das seguintes hashtags: #art #gamesindie #games #gamedesign #illustration #jogosbr #jogosindie #videogames #animation #beatemup #punhosderepudio

⁶ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=AXjSvBTvaSc>. Último acesso: 29 de mar. 2021.

comentarista tenta se eximir do exercício interpretativo de perceber a própria natureza do jogo. Nesta situação, a arte, a imagem e seus significados compartilhados conectam as pessoas ao mundo, obrigando o jogador a processar de forma lúdica e política as informações ali contidas. Isso significa uma releitura do “lugar” dos games no mundo, em que não estamos separados de todos os âmbitos da sociedade, pelo contrário, a real intenção e, em certa medida, a tendência dos desenvolvedores é justamente trazer alguns pontos nevrálgicos e conflitantes da realidade para a dimensão lúdica e do entretenimento (PEDERCINI, 2014). Na busca por estabelecer uma neutralidade, este destinatário produziu um esvaziamento da potência do jogo, ocultando conflitos que são por ele explicitados: determinados comportamentos são ações práticas e simbólicas que orientam a significação do cotidiano, e, no caso do jogo, um posicionamento político. Usar ou não a máscara passou a significar um posicionamento político para além de discussões científicas, sobrepondo-se, assim, uma afinidade ideológico-política para além de um discurso científico presente na mídia e, em certa medida, um conhecimento do senso comum a respeito de microrganismos que são danosos ao corpo humano.

CONSTRUÇÃO DO CENÁRIO

O jogo “Punhos de Repúdio” não é um game completo, visto que apenas o ‘demo’ foi projetado e divulgado para o público através da plataforma STEAM. Os comentários sobre ele apontam para uma boa jogabilidade, que entretém durante o tempo estimado de 30 minutos a uma hora. A construção narrativa possível a partir desse espaço de tempo é interpretada no presente artigo como o compartilhamento, entre as pessoas que projetaram o jogo e o jogador, de uma pequena trajetória linear. Isso acontece e é estimulado através da movimentação da personagem pela zona sul do Rio de Janeiro, caracterizada ao fundo do cenário por onde ela se desloca, da esquerda para a direita, tendo início, provavelmente, na Rua Voluntários da Pátria, no bairro de Botafogo, zona sul do Rio de Janeiro, e terminando na Urca, na icônica mureta onde turistas e locais apreciam o pôr do sol.

A construção do cenário com aspectos icônicos referentes às modificações urbanas como, por exemplo, pichações no chão e em portas de comércios “2077 Jesus voltará”, constrói um compartilhamento de emoções e conhecimentos para aqueles que trafegam na região metropolitana e, em específico, no município do Rio de Janeiro.

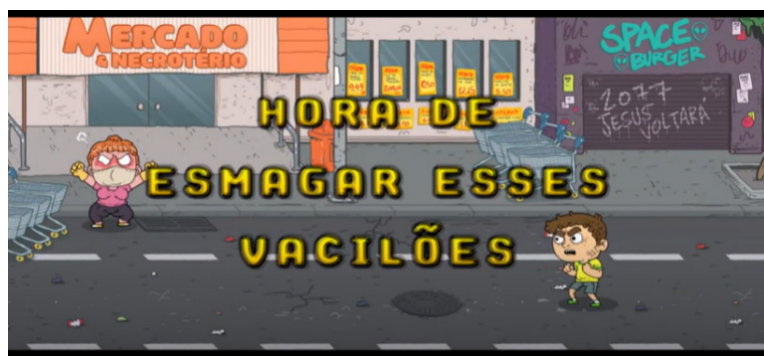


Figura 1 – Cena inicial

Fonte: Captura de tela do jogo offline em 08 de nov. 2020.

Outros elementos como as igrejas e supermercados, com modificações e críticas quanto ao logotipo dos empreendimentos, também vão moldando um cenário conhecido e compartilhado pelo jogador. Mais uma vez, o tom satírico retorna, posto que fazem uma paródia em imagens. Tal construção do cenário também atrai um público específico, que é sumariamente de brasileiros⁷, apresentando um jogo com um roteiro produzido para gerar conexões com os destinatários a partir da identificação de seus protótipos e dos efeitos caricaturais nos índices (GELL, 1998). Sendo ou não estratégia de venda, a narrativa foi desenhada dessa maneira ao compor os cenários e personagens.

O discurso dos desenvolvedores-artistas enfatiza que o jogo não é considerado bom pelos destinatários apenas por essas representações e buscas por reconhecimentos de protótipos da cidade do Rio de Janeiro, ou tão somente pelo viés político (ele mesmo, um protótipo), mas é considerado “bom” porque seus gráficos, comandos, som e música também contribuem para a diversão, ou seja, o índice construído ao final extrapola a adesão meramente atribuída pelo marketing.

Comparado a outros demos, os quais possuem ênfase na jogabilidade mecânica ou na interação online (o que não é possível nesse jogo, offline), o “Punhos de Repúdio” é atraente pelo apelo à sobreposição de mensagens - principalmente indicadas pela formação do cenário e pela riqueza de sentidos acumulados nos personagens. Tipicamente, um demo possui 4 ou 5 personagens, incluindo o personagem jogável principal (THORSTENSEN, 2020). Os gráficos, geralmente, não são o foco do investimento de programação, sendo esta a ênfase central na jogabilidade do demo.

Além do gráfico elaborado pelo ilustrador, percebemos a preocupação em construir uma experiência que cria nexos entre a imagem e o ritmo da música. A música de fundo é capaz de articular o ritmo do movimento do personagem com o som percussivo da música predominando

⁷ A identificação racial das personagens acontece de forma distinta fora do Brasil, de acordo com os comentários do grupo de Facebook. Os destinatários americanos percebem como branca apenas a heroína, Laura, o que foi criticado como um jogo onde uma branca bate em outros personagens, identificados, sem exceção, como negros.

uma melodia em tom maior. A melodia varia quando a personagem fica com energia máxima, “boladona” (tendo mais ganho com os socos e chutes), e a melodia se utiliza de escalas diminutas. No confronto com o primeiro chefão, a escala predominante é no tom menor com notas mais aceleradas (provavelmente semicolcheias em 100 batimentos por minuto) e no segundo “chefão” a predominância de graves, tom menor e escala harmônica, em dissonâncias criativas com mais de uma “voz” (linhas com construções independentes de melodia) formando uma “base” melódica e uma voz principal.

A sonoplastia também foi explorada com o som dos comandos soco e chute, sendo indicado por um gameplayer (Covil do Raposa¹⁰) na plataforma YouTube como uma excelente experiência: o “som de carne sendo moída”. No grupo focal realizado abordamos o tema, onde conhecemos uma pessoa responsável exclusivamente pela produção da música e outra específica para a produção da sonoplastia.

Compondo o cenário da rua, é retratada uma Igreja evangélica de renome do Rio de Janeiro do qual saem oponentes. Os elementos como saia longa, cabelos longos, roupa social e a bíblia, compõem as personagens e golpes aplicados na avatar “Laura”.

Pode ser requisitado também mediante um determinado número de golpes acertados o “trabalhador essencial”, que se trata do motoboy que faz entregas em tempos pandêmicos. Ele auxilia a personagem principal, atropelando os oponentes que não usam máscara. Dentre os muitos elementos que podem ser destacados, chamamos a atenção para um que está descrito nas instruções do jogo, o qual se refere à forma como a avatar principal adquire energia: através de caixas brancas onde lê-se “SOS”, com as cores e tipografia do Sistema Único de Saúde (SUS), se referindo ao “Sistema Ótimo de Saúde”.

ROTEIRO E PERSONAGENS

Ao abrirmos o jogo, toda a tela do computador é tomada pela apresentação de abertura, a qual confirma o que foi dito na sua divulgação:

Essa cidade já foi um lugar feliz e sorridente... Até que, um dia, um vírus mortal se espalhou. Esse vírus mudou a forma como as pessoas vivem suas vidas, fazendo com que todos entrassem num estado de AUTO-QUARENTENA, saindo na rua apenas para o essencial e usando máscaras como medida de segurança.

Porém... uma certa porcentagem irracionalmente fanática da população decidiu ignorar tais medidas, colocando em risco a vida de todos.

Infelizmente, a única forma de combater esses idiotas egoístas é através de...

⁸ Disponível em https://www.youtube.com/watch?v=WECmCCmqYjA&ab_channel=CovildoRaposa acesso em 12 de mai. 2022.

“Calma que tá lendo” é a mensagem que aparece, informando que o arquivo executável está completando o processamento. Esta irreverência foi alvo de comentários entre os jogadores e espectadores dos gameplays no YouTube, na medida em que gera a expectativa de mais mensagens estimulantes do mesmo tom de divertimento, sendo esta marca de humor característica do começo ao fim da experiência proporcionada.

Comentários como “sensacional kkkkkk” são guiados pela experimentação da diversão por meio de imagens e mensagens, sobrepostas à vida offline, como é discutida na bibliografia sobre games (CALLEJA, HERREWIJN, POELS, 2016; ALVES, 2019). Os movimentos da personagem jogável, uma mulher ruiva, de baixa estatura, jovem e de máscara, porta traços em sua ilustração que a distinguem da imagem de beleza padronizada oferecida pelas mídias tradicionais e digitais, como mostra a tese de doutorado de Márcia Mesquita (2020) a qual analisa as nuances presentes em padrões estéticos veiculados através das mídias digitais em tutoriais de maquiagem, onde feições e peso corporal são elementos que constituem a construção da imagem desejada. O índice (GELL, 1998) da heroína Laura estimula uma noção de bom comportamento associada à personagem e uma aceitação de imagens que veículos midiáticos invisibilizam: mulheres negras, nordestinas, com sobrepeso ou mesmo mulheres consideradas saudáveis, mas que não possuem o corpo marcado pela estética de procedimentos de beleza, dieta e rotina de exercícios considerada essencial para ser vista na sociedade (MESQUITA, 2020).

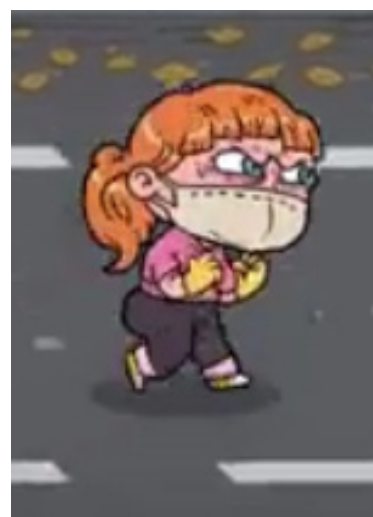


Figura 2 – Personagem principal no mercado

Fonte: Disponível na reportagem da Warpzone. Link: <https://warpzone.me/quem-esta-por-tras-do-jogo-punhos-de-repudio/> acesso em 29 de mar. 2021.

Descrição: A personagem está no supermercado quando é desenvolvido o argumento do jogo. Ela vê notícias no celular sobre a quantidade de mortes, fruto da pandemia, e observa pessoas rindo e sem máscara. Ela é, então, tomada pela fúria.

Figura 3 – Personagem principal em ação

Fonte: Captura de imagem do jogo offline em 08 de nov. 2020.

Descrição: Personagem na rua e em ação no jogo

Nesse sentido, o protagonismo na experiência visual do jogo é projetado a partir da personagem jogável, pulverizando e seguindo as mesmas diretrizes sobre as demais personagens.

Essa interpretação não está livre de controvérsias, como demonstra o comentário de um perfil no YouTube assinado por “JV”, o qual possui como foto uma imagem do desenho animado Pikachu: “Claramente um jogo Gordofóbico e Racista que promove a violência contra os gordes e negres” (Facebook, 2021). Segundo Freitas e Gomes (2015), ao contrário do comportamento tradicional de ocultação e silenciamentos dos conflitos observado nas relações face-a-face no Brasil, a internet se apresenta como o lugar por excelência das controvérsias: diante de um ambiente a priori desregulado, os conflitos são externalizados. Não interpretamos aqui, no entanto, o comentário acima como uma representação do movimento LGBTQIAP+, uma vez que sua autoria não é explicitada e o usuário possui as características de perfis falsos acima apontadas – em uma palavra, anonimato – criados com o objetivo de difamar movimentos sociais. A literatura sobre movimentos sociais envolve uma discussão sobre a força do movimento estar ligada à visibilidade de sua atuação e não apenas a comentários que envolvam o argumento em questão. É desta forma que lideranças e vozes críticas sobre o próprio tema surgem e têm a possibilidade de atuar politicamente, se responsabilizando pela força política dos argumentos e gerando assim potenciais demandas de ação política (FELSTINER, ABEL e SARAT, 2014). No entanto, tendo em vista o caráter a priori desregulado dos ambientes digitais (GOMES e LEITÃO, 2017), é relevante ponderar que o autor da postagem que protesta contra preconceitos manifestos no jogo pode, de fato, acreditar que suas demandas são legítimas, mas não reflete ou reconhece estratégias tradicionalmente eficazes de administração de conflitos. Como todos os protestos, sem pessoas que o mobilizem, está fadado a cair no vazio (FELSTINER, ABEL e SARAT, 2014).

As diferenças entre os personagens não jogáveis NPCs⁹ apresentados como oponentes da heroína e aqueles que aparecem ao fundo compondo o cenário são densas em significado. Há a intenção de produzir uma imagem positiva de populações vulneráveis, a qual problematizaremos mais a frente, proposta por meio de expressões faciais por trás de suas máscaras, em especial ao redor dos olhos e na testa, também evidentes pelo balançar do corpo, o qual não demonstra uma intenção de atacar, mas sugerem que estão desfrutando da música de fundo.

⁹ Non-Player Characters, ou NPCs são personagens não controlados pelos jogadores, mas sim pelo próprio sistema do jogo.

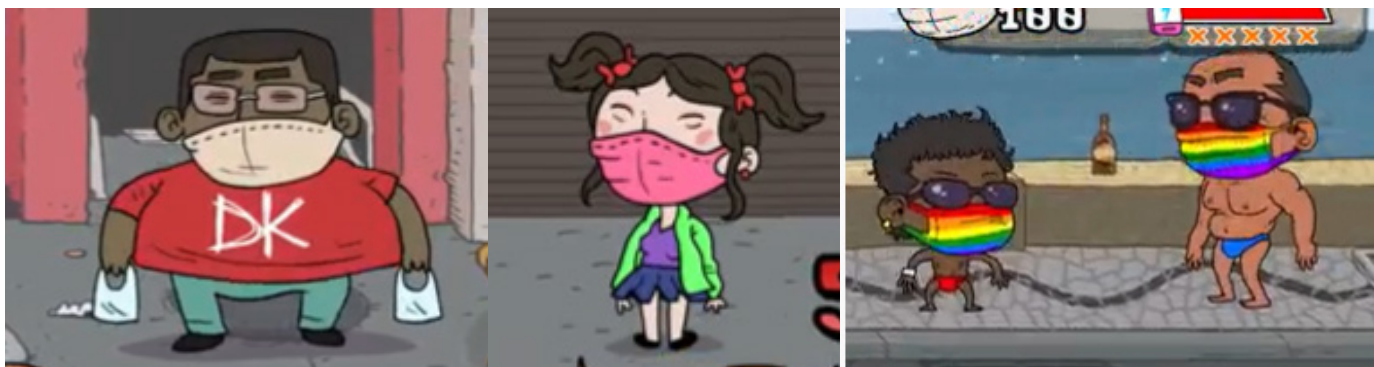


Figura 4 – Personagem negro NPC

Fonte: Captura de tela

Descrição: Homem negro adulto segurando duas sacolas plásticas com camisa vermelha estampada com as letras DK.

Figura 5 – Personagem com traços asiáticos NPC

Fonte: Captura de tela

Descrição: Personagem jovem com máscara rosa, casaco verde e blusa roxa com traços asiáticos.

Figura 6 – Dupla de personagens negros NPC

Fonte: Captura de tela

Descrição: Homens negros adultos com máscara facial com a cor do arco-íris, símbolo referente ao grupo LGBTQIAP+. Estão de sunga e óculos escuros e um casco de cerveja próximo a eles.

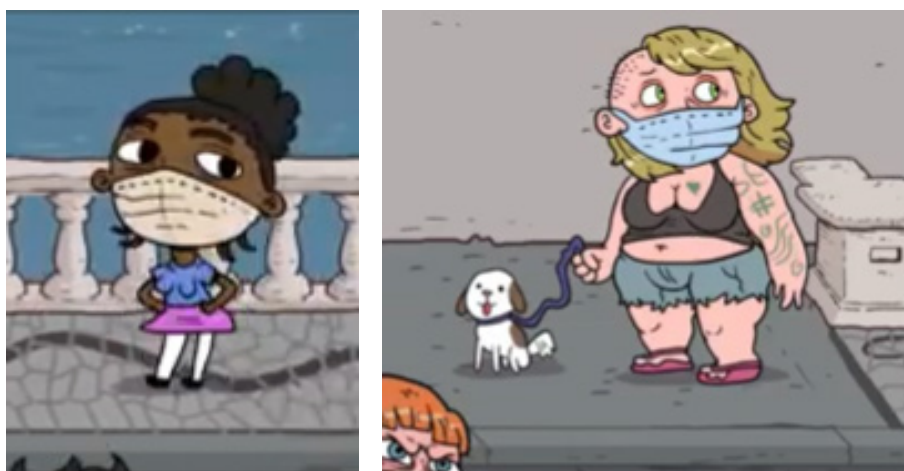


Figura 7 – Personagem negra NPC

Fonte: Captura de tela

Descrição: Personagem jovem com máscara branca, com cabelo crespo, na “mureta” da Urca.

Figura 8 – Personagem branca NPC

Fonte: Captura de tela

Descrição: Personagem jovem com máscara branca, cabelo loiro longo com parte raspada e com tatuagens.

As representações de homens e mulheres negras, LGBTQIAP+, pessoas com sobrepeso, obesas e de origem asiática são ponto catalisador de controvérsias (THEVENOT, 2006), que ao fim e ao cabo tensionam a própria possibilidade, dentro da tradição caricatural e satírica de estereótipos retratados em games como este, de atender às demandas por respeito, retratadas em expressões artísticas, trazidas mais à frente no texto. Para além dos contornos políticos, o sucesso

da experiência de fantasia acontece quando esta autoriza expressões de sentimentos emanados da identificação entre protótipo e índice (GELL, 1998): na vida offline, estes são orientados para a manutenção de laços sociais guiados por representações trazidas por nossos interlocutores como sensações de uma caminhada offline pelas ruas da cidade, de anonimato urbano, neutralidade política e responsabilidade pessoal.

Isso é diferente da construção explicitamente política e sanitária dos índices (GELL, 1998) de personagens opositores, os quais possuem pequenas biografias num compêndio chamado “Bestiário”. A descrição oferecida pela ficha elenca três elementos: nome, ocupação e biografia, incluso uma imagem do seu busto.



Figura 9 – Ficha do Argumentador de Bar

Fonte: Captura de tela

Descrição: <https://www.facebook.com/punhosderepudio/> acesso em 12 de ago. 2020.

Na figura acima, lê-se o título que dá nome ao tipo de personagem - “Bestiário” - em letras maiúsculas, o qual vai acompanhar a ficha de todos os inimigos com os quais a personagem jogável interage por meio de comandos de combate físico, trazidos de jogos das décadas passadas. Esse título geral é seguido de uma descrição inspirada em fichas de RPG (Role Playing Games), que opera como protótipo (GELL, 1998), modalidade de jogo interativo analógico ou online, no qual uma descrição longa do personagem é objeto de investimento de todos os jogadores envolvidos. Um exemplo conhecido de RPG, sem o recurso do tabuleiro, mas que envolve fichas elaboradas,

é o Vampiro. Também existem RPGs sem esse foco, onde, por exemplo, o tabuleiro analógico oferece um mapa jogável, em contrapartida a pequenas fichas indicando a jogabilidade das personagens, como é o caso do Dungeons & Dragons (D&D).

No jogo D&D, por exemplo, essa denominação era usada para separar as descrições dos monstros daquelas feitas para os personagens jogáveis, o que tinha implicações de um estatuto de humanidade que não era compartilhado com as “bestas” catalogadas em fichas semelhantes às que estão disponíveis na página do Facebook. Desta forma, o bestiário funciona, ao mesmo tempo, como protótipo e índice (GELL, 1998).

Ao apostarem na construção do índice (GELL, 1998) de cerca de 10 personagens e na divulgação por intermédio da disponibilização de um pequeno perfil deles no Facebook, com uma linguagem sarcástica, o jogo procura gerar um ambiente de familiaridade com um público gamer ao trazer associações com o layout do fliperama, estilo do jogo e referência ao D&D. O relaxamento provocado pelo compartilhamento de sentidos de uma piada visual remete ao tema central trazido pela intenção dos desenvolvedores em interagir com o jogador: a polarização política em torno da pandemia de COVID-19.

A representação visual dos corpos dos oponentes é feita através da desproporção estereotipada de seus traços físicos: na figura de corpo inteiro, percebe-se que a obesidade modifica o formato do queixo e torna os traços que representam seu corpo quadrados, o que contrasta com pernas desenhadas a partir de um traço fino.



Figura 10 – Argumentador de bar

Fonte: captura de tela offline em 12 de nov. 2020.

A postura curvada e os olhos fechados, acompanhados pela cabeça baixa e os braços caídos ao lado do corpo, representam uma figura cujos elementos corporais estão no limite entre o sono e a vigília, o que é atribuído ao consumo excessivo de álcool, representado visualmente por uma boca que baba e, eventualmente, durante o jogo, vomita sobre a personagem jogável, prejudicando, dessa forma, sua força vital.

O contraste com o corpo distante dos padrões de beleza da grande mídia, porém admiráveis esteticamente segundo demandas alternativas por padrões de beleza (MESQUITA, 2020), atribuídos à personagem jogável, é construído através da força de seus músculos, os quais são apresentados através de um volume corporal proporcional, à uma cor da pele brilhante e a movimentos articulados.

Essa construção positiva está distante da serenidade: o nome do jogo já é um indicativo dos impulsos violentos e da rejeição como elementos trazidos até o jogador. As expressões faciais de todos são retratadas com traços pretos ao redor dos olhos, indicativos de um cenho franzido, o qual representa comumente tensão e raiva em desenhos caricaturais (FONSECA, 1999). A personagem jogável possui ainda olhos injetados, um pouco maiores do que a proporção harmoniosa mais realista, com traços vermelhos nas córneas e uma imagem de movimento pulsante, indicativa de iminência da ação.

Podemos observar um contraste entre a assepsia com uma polarização moral associada à política, no contexto da pandemia: enquanto o suor da personagem é fruto do seu esforço e luta contra oponentes negacionistas da pandemia, os fluidos corporais vindos da boca são associados a uma representação de descontrole (FONSECA, 1999), não apenas motor, causado pelo excesso de álcool, posto que, frequentar bares em uma pandemia significa aglomeração e um divertimento que não é “essencial”. Seu defeito moral, portanto, não é o de consumir álcool, mas, de se divertir de forma que vá contra políticas sanitárias do COVID-19.

A reprovação é moral e política aos fluidos contaminantes, pois qualquer excreção corporal, que poderia ser evitada por meio de alguma medida social, é percebida moralmente como falta de empatia com o outro. Outro oponente é Matheus:



Figura 11 – Oponente “insuportável”

Fonte: <https://www.facebook.com/punhosderepudio/photos> acesso em 25 de ago. 2020.

Sua ficha reforça o argumento de condenação moral sobre os personagens, derivada da incoerência entre suas atitudes, como consumir bebida alcoólica, se abstendo do uso de máscara em público:

Matheus é o tipo de cara que adora um bar. Ele gosta tanto que não consegue abrir mão, sempre fazendo questão de colocar mais uma e mais uma pra rapaziada beber feliz. Mesmo num estado de plena pandemia e lockdown, se tiver um bar aberto, nem que seja com a porta um pouco abaixada, ele precisa ir, afinal, não dá pra ficar em casa direto, não é mesmo?

Matheus está perfeitamente ciente do vírus, de que ele é real e do quão sério ele é. Ele só não se importa. (Jogo Punhos de Repúdio, 2021)

A implicação moral dos argumentos, no segundo parágrafo, é mais explícita do que a biografia do Argumentador de bar, numa condenação explicitada também pelo nome atribuído a esse estereótipo, o Insuportável, o qual também não foi escolhido com o objetivo de obter uma reação de familiaridade com nomes encontrados em certidões de nascimento baseadas em nomes cristãos de batismo.

Além dos elementos escritos, vemos novamente os traços desenhados de um cenho franzido, associado a uma boca sem máscara que baba, mas dessa vez sem a conotação de inteligência reduzida tipicamente atribuída em caricaturas (CANÇADO e NOGUEIRA, 2019). A representação facial do oponente denota raiva: um sentimento que transborda, agressivo na sua expressão visual e que, nesse sentido, compõe a representação visual de intenção de confronto físico com a personagem jogável. Ele é um oponente que provoca maior dano com seus golpes, se move mais rapidamente que o descrito anteriormente e lança a garrafa de vidro na personagem principal.

As interações no Facebook e no YouTube não tiveram um grande alcance, o que nos levou a mapear algumas críticas antes que elas fossem deletadas pelos respectivos donos de cada página, apesar dos registros de imagem não terem acontecido em todos os casos. Em alguns momentos, houve a referência negativa ao oponente negro, implicando o seu estereótipo não a uma hipocrisia de cunho individual, mas aos estereótipos racistas de “bandido” e “preto agressivo”. O fato de quatro dentre os sete personagens que compõe o cenário serem negros, não foi considerado satisfatório nos comentários destacados a seguir para dar conta de uma diversidade racial no país, acompanhada por uma diversidade das personagens. Levamos, assim, alguns comentários feitos por perfis falsos em português e inglês aos desenvolvedores:



Figura 12 – "jogo de comunistas"

Fonte: Captura de tela em 24 de nov. 2020

Porque ela bate em pessoas gordas? Por acaso esse jogo é gordofóbico??? Só vai ter essa personagem BRANCA para jogar??? NÃO PASSARÃO!

Like · Reply · 23w



Figura 13 - Personagem "branca"

Fonte: Captura de tela em 19 de set. 2020

Esse jogo vai gerar mto choro ainda kkkk. Jogo BR com uma qualidade dessas é raridade hein, mto interessante

Like · Reply · 24w



Figura 14 - comentário no Facebook sobre a qualidade do jogo

Fonte: Captura de tela em 14 de out. 2020

A respeito dos comentários, no grupo focal realizado junto aos artistas (GELL, 1998), fica evidente a preocupação com as representações heterogêneas dentre as muitas representações que foram objeto de debate durante a divulgação de teasers e do demo. Tal debate também foi posto na projeção ao vivo no canal chamado "Rato Borrachudo", onde cerca de 100 mil pessoas acompanharam o gameplay na plataforma Twitch. Nessa plataforma, é possível visualizar a tela do computador onde o dono do canal joga um game de sua preferência. Ao mesmo tempo, quem assiste ao canal pode ver a projeção de sua webcam e ouvir os comentários que narram a experiência do jogo. Assim, é criada a sensação de assistir um jogo com uma companhia que entretém, acrescida das participações escritas em chat, localizado numa barra lateral direita (THORSTENSEN, 2020). Um dos desenvolvedores chamou a atenção para um momento em que os comentários reclamavam sobre os personagens oponentes em quem a protagonista batia. Tais comentários

foram silenciados pelo dono do canal com o comentário “para com isso, o negócio é se divertir”.

A questão que trazemos se refere ao fato de que o mesmo traço, aplicado sobre representações diferentes, ora é capaz de questionar o poder estabelecido, ora se constitui como mais um golpe sobre as populações vulneráveis – a continuidade do mesmo traço satírico sobre personagens que ocupam diferentes lugares de poder parte de uma representação de autoria do ilustrador. Essa autoria passa por uma representação de singularidade do artista e pela ideia de que seu traço possui uma assinatura, ou seja, um desenho do mesmo ilustrador pode ser reconhecido, mesmo que, a princípio, na legenda de um jogo ele não seja identificado. Nesse sentido, é naturalizada a ligação entre singularidade e continuidade da ‘mente distribuída’ e da obra de arte (GELL, 1998).

Decorre dessa perspectiva a ideia de que cada personagem exige um cuidado singular, e que a naturalização da ideia de neutralidade do traço, de uma homogeneização do humor sobre diferentes lugares de poder, parte de uma comunidade gamer conhecida pelo seu conservadorismo (THORSTENSEN, 2020). É dessa forma que interpretamos a dificuldade da própria comunidade em expressar questões raciais.

A diferença, assim, entre apoiar uma crítica social e fazer uma representação comprometedora da própria intenção dos autores do jogo pode ser lida pela ótica da obra de Bakhtin (2006), a qual é mencionada pelo ilustrador e se aproxima da apropriação feita aqui da obra de Gell (1998). De acordo com Bakhtin (2006, p.9), o autor combate a “confusão do autor-criador, elemento da obra, com o autor-pessoa, elemento do acontecimento ético e social da vida”. Seguindo essa linha de raciocínio, a autoria não realiza o fechamento da presença de uma obra artística ou literária no seu contexto social. Os autores, nesse sentido, não são a autoridade máxima sobre o trabalho que realizam, o que nos leva a pensar na autoridade dos interlocutores do jogo sobre as representações – uma vez que o jogo existe socialmente, ele está sujeito a interpretações atualizadas e originadas em contextos exteriores à comunidade gamer e às suas intenções. Ao conceber uma antropologia da arte que analisa a existência social, Gell (1998) também rompe com o sentido do senso comum que atribui à autoria e à interpretação das obras de arte um status superior e uma delimitação que obstaculariza, ao invés de conectar. Gell (1998) e Bakhtin (2006), compartilham, neste aspecto, um entendimento subversivo das relações de poder que não percebem a arte como um dispositivo funcional de exclusão, privilegiando, em sua análise, as conexões plurais em significado e interação social promovidas pela circulação da obra e dos artistas.

Conforme o grupo focal realizado entre nós e os desenvolvedores, foi nítido que a tentativa de refletir sobre as críticas referentes aos comentários já acontecia entre eles, assim como também fizeram naquele momento quanto aos nossos apontamentos a respeito dos privilégios de classe e cor. Ficou clara também a preocupação de tentar, ao máximo, apresentar a heterogeneidade da sociedade no espaço urbano carioca e equilibrar o roteiro e personagens na versão final, mesmo que na versão demo possuam assimetrias quanto a essas representações.

Percebemos que essa construção de personagens se volta para a convergência identitária (GO-

FFMAN, 1986; RAMOS, 2015), no sentido de que busca proporcionar uma identificação entre as personagens e os destinatários através do anonimato urbano, ao observar protótipos compartilhados entre os passantes de uma rua.

ESTEREÓTIPOS E OUTROS PERSONAGENS

A versão demo do jogo lança luz sobre o caráter político vinculado aos hábitos e crenças que tem como mote a pandemia causada pelo vírus COVID-19. A partir disso, trabalham com estereótipos e representações vinculados aos cenários e personagens, da mesma forma como quadrinhos, charges e caricaturas de cunho satírico fazem uso da dimensão imagética (FONSECA, 1999; CANÇADO e NOGUEIRA, 2019; BRITO, 2018). A respeito do estereótipo social:

Existem muitas definições para o termo "estereótipo" nas Ciências Sociais, mas quase todas afirmam que designa convicções ou opiniões preconcebidas acerca de indivíduos ou grupos, e seus elementos mais óbvios são a simplificação e a contradição. Trata-se, pois, de "cognição seletiva" (segundo Preiswerk & Perrot 1975), que implica em escolha limitada de características (físicas, mentais e de comportamento) e omissões — que qualificam ou desqualificam grupos e indivíduos. De acordo com Epstein (1978: 14) "os estereótipos servem para reforçar a nossa percepção dos outros, mas por sua própria natureza eles também implicam numa definição de nós mesmos", contendo, implicitamente, uma avaliação em dois sentidos. Em grande parte, podem constituir uma avaliação negativa e reforçar, assim, identidades étnicas negativas. (SEYFERTH, 1994, p. 94)

O uso proposto por Seyferth (1994) para identificar o reforço de identidades negativas atribuídas ao outro, é útil aqui para explicar a polarização reforçada pela linguagem imagética do jogo. No caso, ao invés de uma assimetria de poder que historicamente reforça a opressão de brancos sobre negros, o jogo de poder proposto se identifica com uma moralidade polarizada nas eleições presidenciais de 2018 (ARAGON OVALLE, 2018). A identidade política dos artistas é percebida, dessa forma, como de “esquerda”. Isso não se deve apenas em parte ao acionamento de símbolos partidários, mas tem tomado campos que extrapolam o escopo partidário, associadas a um estilo de roupa, gostos musicais, o uso de bicicletas ou carros automobilísticos, sexualidade e etc. Tal atribuição começou a ficar mais explícita com o impeachment da presidente Dilma Rousseff, em 2016, no qual diversos grupos que enalteciam a bandeira brasileira e valores conservadores passaram a construir esta polarização (ARAGON OVALLE, 2018), embora a mesma tenha se iniciado a um tempo anterior, como aponta Pinheiro-Machado (2018).

Além da polarização, há uma separação e ao mesmo tempo um deslocamento do que é o político. A separação advém do fato de que as decisões criteriosamente respectivas à gestão são esvaziadas de um senso político. A “gestão” é estritamente racional e eficiente. Assim, decisões que vão contra os funcionários administrativos e desmatamentos ambientais perniciosos são lidos como algo necessário, ou sacrifícios necessários, como um “quebrar de ovos para fazer uma omelete”. Ao mesmo tempo, há uma espraiamento do que é político, não estando restrito ao seu domínio, mas a uma política que se inscreve em todos os planos sociais, interpretação que podemos atribuir ao

autor Foucault em suas discussões sobre governamentalidade e biopolítica (FOUCAULT, 1989).

Embora cientistas sociais tenham em mente que não se trata de uma novidade tal interpretação do poder e da política nas análises sociais, evocarmos isso significa que existe cada vez mais, explicitamente, tal vinculação entre a política foucaultiana e a política atual. Portanto, a relação entre hábitos sociais, micropolíticas e as dimensões macropolíticas e da esfera pública estão associadas, sendo capazes de fazer um recorte vertical entre um e outro. O espaço público e a esfera pública começam a ser amalgamadas e separadas em duas: “direita” ou “esquerda”, para além do estatuto de cada partido. Isso vai configurar a polarização entre movimentos sociais e culturais que concernem hábitos e representantes que ocupam cargos políticos, desenhados entre direita ou esquerda, para além da origem terminológica francesa que estava vinculada tão somente às decisões políticas entre os jacobinos e girondinos.

Fazendo uma breve reflexão, o ato de andar de bicicleta pode ser lido, por uma parte da população, como “de esquerda”. Usar uma camisa vermelha, ou ser vegetariano, também pode estar associado a esse polo. Por outro lado, ter um casamento heterossexual e ter uma religião cristã podem ser lidos como atitudes de “direita”. A obra de arte e todos os aspectos ligados à vida cotidiana ali representada pelos índices (GELL, 1998) se tornam politizados, e como tais, alvos de críticas que possuem o tom polarizado e extremo de sua época. Essa classificação sectária, que acaba inserindo debates políticos e públicos em toda parte, gera dissensos e rupturas entre grupos e indivíduos cuja heterogeneidade poderia compor nuances. Os comportamentos associados à pandemia, portanto, ressaltaram uma polarização que estava sendo produzida neste cenário político. A clareza da intencionalidade desses índices (GELL, 1998) se revela através da sensação de humor produzida: o tempo todo, o jogador é levado a rir com os programadores, fazendo do outro estereotipado um objeto do riso. A biografia do “Argumentador de Bar” enuncia:

Lucas nunca foi um cara muito esperto, mas está sempre disposto a entrar numa discussão contigo e mostrar que ele está certo e você errado. Ele sabe dos fatos e os fatos não ligam pros seus sentimentos. Ele sabe das coisas que a mídia não diz, que esse vírus é uma mentira, que não é nada demais, tudo inventado. Por isso, ele vai sair sim, e se reclamar vai sair mais. Lucas mora com seus avós, ambos com 85 anos de idade. (Jogo Punhos de Repúdio, 2021)

O estilo de exposição apresentado na biografia induz o leitor a perceber a personagem a partir de contradições lógicas, sinais de ausência de empatia, a começar pela primeira frase. Uma imagem de inteligência limitada é sugerida pela primeira frase, que abre a pequena ficha da personagem induzindo o leitor a perceber uma lógica de confrontação e não de aprendizado mútuo a partir das interações sociais.

A separação entre fatos e sentimentos - “Ele sabe dos fatos e os fatos não ligam pros seus sentimentos” - , sugerida pela segunda frase, deriva de uma postura que não apenas ignora a densidade das relações sociais - nas quais ideias participam de relações humanas, compondo seus laços,

afetos e os gastos de energia investidos nas interações que compõem o pertencimento dos atores - mas também usa essa separação com o objetivo de alimentar o combate. A empatia aparece, portanto, como um componente de fragilidade humana, oposto à ideia de civilização que decorre do fortalecimento do coletivo através do cuidado mútuo, da colaboração e de comportamentos positivos sobre a psique dos indivíduos em interação. Apresentamos, a seguir, mais um oponente do jogo que reflete a polarização que estamos descrevendo:



Figura 15 - Oponente Patrícia Goebbels

Fonte: Disponível em <https://www.facebook.com/punhosderepudio/photos> Acesso em: 04 set. 2020.



Figura 16 - Oponente Marcos Cuzzione

Fonte: Disponível em <https://www.facebook.com/punhosderepudio/photos> Acesso em: 04 set. 2020.

O perfil destes últimos faz um recorte de classes, levando em conta que ambos usam os uniformes da seleção de futebol brasileira e ela carrega a bandeira que utilizam como origem de seus golpes no jogo. Conforme a descrição de Patrícia, o seu maior terror:

Aconteceu com a entrada de pobres na sua faculdade de elite, através de programas de incentivo do governo que, na opinião dela, não são nada mais além de esmola”. Grande seguidora da ativista de direita, Lara Summer, Patrícia adora reclamar de como os aeroportos viraram rodoviárias, e de como viajar pra Disney perdeu a graça, agora que até a filha da empregada também vai. Ser escrota com as pessoas que trabalham servindo ela é o que faz ela ter um delicioso sorriso esboçado no rosto. (Jogo Punhos de Repúdio, 2021)

Na citação acima é notório os usos de protótipos (GELL, 1998) a respeito das distinções entre classes econômicas e o estilo de vida (BOURDIEU, 1984). É perceptível o reforço dessa construção narrativa de sentido e de intenção maliciosa dos personagens opostos. Elas indicam ações

justificadas não apenas por meio de suas afirmativas agressivas, mas também preenchidas de sentido através do antagonismo de ideias e ações buscadas para acionar uma trajetória indicativa de uma identidade civilizada para o convívio social - ao invés de impor uma suposta coerência entre as noções morais e cívicas destes personagens.

Conforme os personagens antagonistas, podemos notar que acabou sendo preciso uma descrição mais densa por parte dos que não se adequavam perfeitamente a um grupo social que se identificava com os valores nacionais e participaram de passeatas, desejosos por uma “intervenção militar”, ou que viam, na redução da desigualdade social a perda de direitos. Tanto Matheus (O insuportável) quanto Lucas (Argumentador de bar) se enquadram em outras categorias, embora ainda façam parte de um grupo maior que nega os impactos da pandemia COVID-19. Os chefões também acabam carecendo de maiores detalhes.

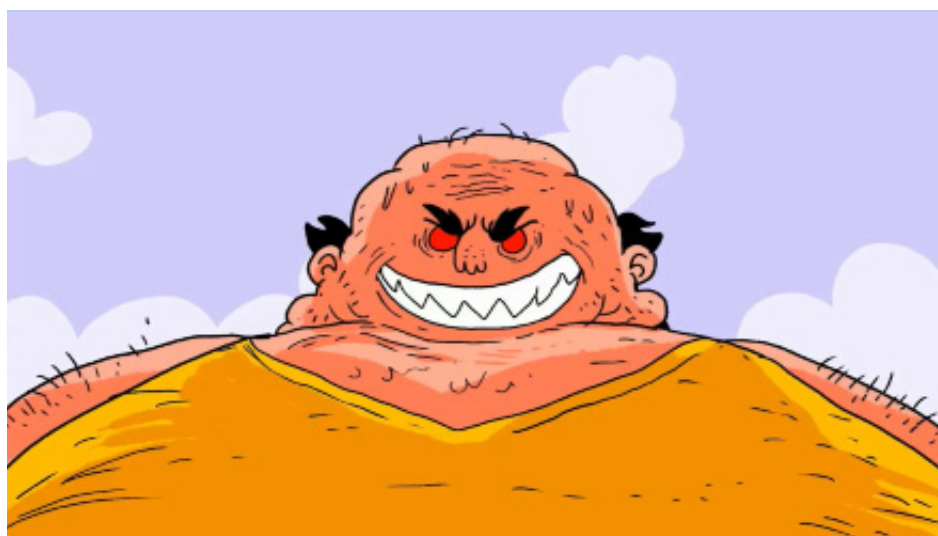


Figura 17 - Tiozão do zap

Fonte: Disponível em https://www.youtube.com/watch?v=qHf3-C_okCU&ab_channel=TetubeGames acesso em 30 de mar. 2021.

O primeiro é o “tiozão do whatsapp”. Seus comandos são socos, raios que saem do seu celular descritos como fake news. Seu suor constante e o peso que transmite a cada pisada remetem a alguma patologia derivada de uma idade de cerca de 60 anos, o que hoje é considerado uma geração boomer. Tal geração passou parte de sua adolescência e fase adulta sob o jugo da ditadura militar no Brasil. Suas roupas remetem às cores nacionais, o que se enquadra a um processo educativo de enaltecimento nacional, assim como os antagonistas, Patrícia e Marcos, por sua vez, aparentando cerca de 30 anos, ou seja, uma geração de millenials (Y). O termo “tiozão” também cria um senso de parentalidade e metáfora com outros memes que colocam o “tio” como um bobo, com piadas sem graça e que, eventualmente, estraga prazeres em eventos sociais familiares, como nos foi relatado pelos artistas

Derrotado o primeiro chefe, temos o “Monstrengo”, que é o corpo do tiozão somado a todos os outros oponentes que se juntam a ele, formando uma massa corporal disforme desenhada com

as cores verde e amarelo e uma suástica.



Figura 18 - Monstrengo

Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=qHf3-C_okCU&ab_channel=TetubeGames Acesso em: 30 de mar. 2021.

Neste momento, ainda preliminar de nosso investimento etnográfico, não desenvolvemos a discussão em todo o seu potencial, como é possível no caso da suástica nazista, em a alusão aos governos autoritários que tivemos no Brasil. Como protótipo (GELL, 1998), esta não se refere apenas ao cenário político atual, mas remete ao primeiro mandato de Getúlio Vargas, durante as primeiras décadas do século XX, onde o nacionalismo era vinculado a grupos paramilitares como os integralistas.

Durante o grupo focal, a observação de um dos artistas foi essencial: o “monstrengo” só se faz composto pelos outros. Ou seja, não é possível que o “tioção do zap” tenha tal poder, mas tão somente, um movimento coletivo é capaz de ser negacionista, autoritário e repressor a uma heterogeneidade da sociedade brasileira. Este é, portanto, o dilema que o jogo impõe: usam de estereótipos e ao mesmo tempo, visam desenvolver a multiplicidade de grupos sociais.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O objetivo deste artigo foi propiciar ao leitor uma breve descrição sobre o jogo “Punhos de Repúdio” e uma análise a partir dos usos de estereótipos e representações que são evocados a partir dos elementos presentes no cenário e nos personagens.

Consideramos que esse demo entra no rol de jogos que remetem a implicações sociais como outros games que foram desenvolvidos visando expor as incongruências do capitalismo, por exemplo, o “Simcity 2000”, desenvolvido por Paolo Pedercini (2014), ao elencar as relações ilegais e necessárias para ocupações urbanas de grandes empresários. Essa tendência é no mínimo, relevante, levando em conta que o debate político não está separado da produção humana, inclusive, na sua

dimensão de entretenimento.

Buscamos evocar relações entre agências as quais as produções humanas, na forma de objetos e artefatos do jogo, permitiram explorar. Observamos a interação entre humanos com suas intencionalidades acionadas pelo jogo Punhos de Repúdio, produzindo o riso e o divertimento em um compartilhamento de valores e conhecimento do contexto social da obra.

Os elementos partem de protótipos (GELL, 1998) e são construídos no jogo em tom irônico quando ressaltam que existe uma “pandemia fictícia” e “negacionistas fictícios”. Ou seja, o tom divertido é dizer que o artefato artístico é o real, bem como tornar o real em um artefato de arte que explora, por sua vez, a dimensão do desejo, aspecto que não é buscado na realidade pelos destinatários (pessoas em fúria desferindo golpes em quem não usa máscara). Nesse processo, é explicitada a dimensão do político quando a aderência ao jogo é colocada como uma dimensão moral compartilhada entre “vilões” e “avatares” que disputam narrativas contrastantes, o que pode ser observado inclusive nos desenhos de como esses personagens são representados. Conforme Mizrahi

“O segundo aspecto envolvido consiste em tomar o estudo da estética como relativo à forma, esteja ela no corpo, nas roupas, nos cabelos, nas métricas e nos ritmos musicais. Este enfoque entende a estética como um modo de expressão não-verbal de qualidade sintética e resultante do diálogo polifônico estabelecido entre os distintos níveis de significação (Lagrou, 2007a), de modo que a música será abordada como mais uma das vozes do diálogo. As suas qualidades formais nos interessaram na medida em que nos ajudam a elucidar a lógica estilística.” (MIZRAHI, 2010, p. 5)

Assim, a estética, percebida a partir da forma dos corpos dos personagens, das métricas de seus desenhos e da intencionalidade explicitada no grupo focal como de um caráter de caricatura, constitui uma importante dimensão que não é verbalizada a todo momento apesar de conseguirmos extrair as dimensões morais na forma.

Como já mencionamos, apesar dos traços caricaturais alterarem os traços de determinadas partes do corpo, o jogo consegue produzir uma identificação com a personagem principal (rir com) e por outro lado os oponentes trazem traços como braços desproporcionais ao restante dos outros corpos, e outros elementos e formas de que não geram empatia, mas sim, um distanciamento ao “ridículo” (rir de). Assim, a forma de representar e desenhar consegue expressar uma posição política e configurar o engajamento e jogabilidade do game.

REFERÊNCIAS

FONTES

PUNHOS DE REPÚDIO. Figura 1 - Cena inicial. 08 de nov. 2020. Captura de tela do jogo Punhos de Repúdio offline.

PUNHOS DE REPÚDIO. Figura 2 - Personagem principal no mercado. Disponível em reportagem do site Warpzone por Cleber Marques. 15 de out. 2020. Captura de tela. Disponível em: <https://warpzone.me/quem-esta-por-tras-do-jogo-punhos-de-repudio/> acesso em 29 de mar. 2021.

PUNHOS DE REPÚDIO. Figura 3 - Personagem principal em ação. 08 de nov. 2020. Captura de imagem do jogo Punhos de Repúdio (offline).

PUNHOS DE REPÚDIO. Figura 4 - Personagem negro NPC. 12 de nov. 2020. Captura de tela do jogo Punhos de Repúdio (offline)

PUNHOS DE REPÚDIO. Figura 5 - Personagem com traços asiáticos NPC. 12 de nov. 2020. Captura de tela do jogo Punhos de Repúdio (offline)

PUNHOS DE REPÚDIO. Figura 6 - Dupla de personagens negros NPC. 12 de nov. 2020. Captura de tela do jogo Punhos de Repúdio (offline)

PUNHOS DE REPÚDIO. Figura 7 - Personagem negra NPC. Captura de tela do jogo Punhos de Repúdio offline em 12 de nov. 2020

PUNHOS DE REPÚDIO. Figura 8 - Personagem branca NPC. Captura de tela do jogo Punhos de Repúdio offline em 12 de nov. 2020

PUNHOS DE REPÚDIO. Figura 9 - Ficha do Argumentador de Bar. 12 de ago. 2020. Descrição em card na página Punhos de Repúdio. Disponível em: <https://www.facebook.com/punhosderepudio/> acesso em 12 de ago. 2020.

PUNHOS DE REPÚDIO. Figura 10 - Argumentador de bar. 12 de nov. 2020. Captura de tela do jogo Punhos de Repúdio (offline).

PUNHOS DE REPÚDIO. Figura 11 - Oponente “insuportável”. S/d. imagem presente no feed da página. Disponível em <https://www.facebook.com/punhosderepudio/photos> Acesso em 25 de ago. 2020.

S/A. Figura 12 - "jogo de comunistas". 24 de nov. 2020. Captura de tela no feed de notícias da página Punhos de repúdio no Facebook.

PUNHOS DE REPÚDIO. Figura 13 - Personagem “branca”. S/d. Captura de tela em 19 de set. 2020.

S/A. Figura 14 - Comentário no Facebook sobre a qualidade do jogo. 14 de out. 2020. Captura de tela em 14 de out. 2020.

PUNHOS DE REPÚDIO. Figura 15 - Oponente Patrícia Goebbels. s/d. imagem presente no feed da página Disponível em <https://www.facebook.com/punhosderepudio/photos> Acesso em: 04 set. 2020.

PUNHOS DE REPÚDIO. Figura 16 - Oponente Marcos Cuzzione. s/d. imagem presente no feed da página. Disponível em <https://www.facebook.com/punhosderepudio/photos> Acesso em: 04 set. 2020.

TETUBE GAMES. Figura 17 - Tiozão do zap. 21 de abr. 2021. captura de tela. Disponível em https://www.youtube.com/watch?v=qHf3-C_okCU&ab_channel=TetubeGames Último acesso em 30 de mar. 2021.

TETUBE GAMES. Figura 18 - Monstrengo. 21 de abr. 2021. captura de tela. Disponível em https://www.youtube.com/watch?v=qHf3-C_okCU&ab_channel=TetubeGames Último acesso em 30 de mar. 2021

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVES, Tony Bela. **Diferencie trabalho de hobby: Etnografando o processo de profissionalização no League of Legends**. 2019. Dissertação (Mestrado em Antropologia) - Universidade Federal Fluminense. 2019.

ARAGON OVALLE, Luiza. **A memória que não leva à justiça: uma etnografia das moralidades e discursos presentes no Tecnólogo em Segurança Pública e Social da Universidade Federal Fluminense**. Doutorado em Antropologia, Universidade Federal Fluminense, UFF, Brasil. 2018.

BOURDIEU, Pierre. **Distinction: A Social Critique of the Judgment of Taste**. Cambridge: Harvard University Press, 1984.

BRITO, Rosildo Raimundo de. **Entre a Charge e os Quadrinhos: a Trajetória da Caricatura na Imprensa Paraibana**. 5as Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos. Escola de Comunicações e Artes da USP, 22-24 ago., 2018.

CANÇADO, Raquel Tomás; NOGUEIRA, Leticia de Sá. **Grotesco como Opção Estética: um Olhar Semiótico sobre South Park**. *Revista Triades* v.1, n.3, pp. 117-134, 2019.

CALLEJA, Gordon; HERREWIJN, Laura; POELS, Karolien. **Affective involvement in digital games Emotion in games: theory and praxis**. *Socio-Affective Computing* vol 4, n3. p.39-56, 2016.

CARVALHO, Márcia Mesquita. **"Um reboco é um reboco": Maquiagem como performance de gênero**. Universidade Federal Fluminense. 2020.

FELSTINER, William L.F.; ABEL, Richard L.; SARAT, Austin. **The Emergence and Transformation of Disputes: Naming, Blaming, Claiming**. *Law & Society Review*, Vol. 15, No. 3/4, Special Issue on Dispute Processing and Civil Litigation, pp. 631-654, 2014.

FONSECA, Joaquim da. **Caricatura**. A imagem gráfica do humor. Porto Alegre: Artes e Ofícios, 1999.

FOUCAULT, Michel. **Microfísica do poder**. 8. ed. Rio de Janeiro: Graal, 1989.

FREITAS, Eliane Tânia Maria; GOMES, Laura Graziela Fernandes Figueiredo. Uma Antropologia da Cibercultura. **Vivência: revista de antropologia**, v. 1, n.45, p. 7-27, 2015.

GELL, Alfred. **Art and Agency: an Anthropological Theory**. Oxford: Oxford University Press, 1998.

GOFFMAN, Erving. **Frame analysis: an essay on the organization of experience**. Boston: Northeastern University Press, 1986.

GOMES, Laura Graziela Figueiredo Fernandes. 1997. “Telenovela e cultura da harmonia na sociedade brasileira”. In: KUNSCH, Margarida & FISHMANN, Roseli. **Mídia e tolerância**. São Paulo: Edusp. p. 75-88, 2002.

GOMES, Laura Graziela Fernandes Figueiredo; LEITÃO, Débora Krischke. Etnografia em Ambientes Digitais: Perambulações, Acompanhamentos e Imersões. **Antropolítica: Revista Contemporânea de Antropologia**, n. 42, p. 41-65, 2017.

GOMES, Laura Graziela Fernandes Figueiredo; ALVES, Tony Bela; THORSTENSEN, Cristian Queirolo; SOARES, Isabele Acácio. The 2018 Brazilian Elections and the Digital World: a case study about the digital game Bolsomito 2k18. **VIBRANT (FLORIANÓPOLIS)**, n.1, v. 16, p. 1-23, 2019.

LEITÃO, Débora Krischke; GOMES, Laura Graziela Fernandes Figueiredo. Gênero, sexualidade e experimentação de si em plataformas digitais on-line. **Civitas: revista de ciências sociais**. n.1, v. 18, p. 150-171, 2018.

MARQUES, Teresa Cristina Schneider. A oposição à ditadura brasileira no exterior através de charges e caricaturas (1964-1979). **História Unisinos** 19(2):208-217, Maio/Agosto 2015. doi: 10.4013/htu.2015.192.08

MIZRAHI, Mylene. A Estética Funk Carioca: criação e conectividade em Mr. Catra. Tese (Doutorado). Programa de Pós-Graduação em Sociologia e Antropologia. Rio de Janeiro: UFRJ/IFCS, 2010.

OLIVEIRA, Thaiane Moreira. Alternative Metrics and Open Science in Latin America: Challenges for democratization of knowledge. **Revista Transinformação**. v. 31, n.19, 37-49. Campinas – SP, 2019.

PAVESI, Patrícia Pereira; VALENTIM, Julio. Emoção e Polarização nas e pelas Redes Digitais: a gestão de repertórios afetivos por públicos em rede. **Sinais**, n.45, v. 2, p. 99-127, 2019.

PEDERCINI, Paolo. Videogames and the Spirit of Capitalism. *Molle Industria*. 14 de fev. 2014 Disponível em <https://www.molleindustria.org/blog/videogames-and-the-spirit-of-capita->

lism/ acesso em 12 de mai. 2022.

PINHEIRO-MACHADO, Rosana. Da esperança ao Ódio: Juventude, Política e Pobreza do Lulismo ao Bolsonaroismo. **Cadernos ihu idéias**, n.278, v. 16, p. 3-15, 2018.

RAMOS, Jair. “Subjetivação e poder no ciberespaço. Da experimentação à convergência identitária na era das redes sociais”. **Vivência: Revista de antropologia**, n.45, v.1, p. 57-77, 2015.

SEYFERTH, Giralda. A invenção da raça e o poder discricionário dos estereótipos. **Anuário Antropológico**, n.93, v. 18, 1994, p. 175-203.

THEVENOT, Laurent. L'action au pluriel: sociologie des régimes d'engagement. Paris, La Découverte, 2006.

THORSTENSEN, Cristian Queirolo. As relações de troca na plataforma de streaming Twitch. 2020. Dissertação (Mestrado em Antropologia) - Universidade Federal Fluminense. 2020.