

# CONTROLLA-ME



# QUE TE GOVERNO

**Cláudio Lúcio Mendes**

**Controla-me que te governo:**

**Os jogos para computador como formas de subjetivação e administração do “eu”**

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, como requisito parcial à obtenção do título de Doutor em Educação.

**Orientador:** Prof. Dr. Tomaz Tadeu

Porto Alegre

2004

Mendes, Cláudio Lúcio

M538                      Controla-me que te governo: os jogos para computador como formas de subjetivação e administração do “eu” / Cláudio Lúcio Mendes. – Porto Alegre: UFRGS, 2004.

247 f.

Tese – Doutorado em Educação

Orientador: Prof. Dr. Tomaz Tadeu da Silva.

1. Jogos para computadores – Teses. 2. Currículo. 3. Poder (Ciências Sociais). 4. Subjetividade. 5. Governo. 6. Foucault, Michel (1926-1984). I. Título. II. Silva, Tomaz Tadeu da. III. Universidade Federal do Rio Grande do Sul – Faculdade de Educação.

CDD – 371.397

**Catlogação da fonte: Biblioteca da FaE/UFMG**

Cláudio Lúcio Mendes

**Controla-me que te governo**

Os jogos para computador como formas de subjetivação e administração do “eu”

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, como requisito parcial à obtenção do título de Doutor em Educação.

Aprovada em 9 de julho de 2004

Prof. Dr. Tomaz Tadeu - orientador

Profa. Dra. Dagmar Estermann Meyer

Prof. Dr. Edvaldo Couto

Profa. Dra. Neusa Gaureschi



À minha família, pelas presenças e ausências.

## AGRADECIMENTOS

Inicialmente, agradeço à CAPES pela bolsa, sem a qual este trabalho seria impossível, como vários outros.

Ao Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade do Rio Grande do Sul, por me acolher e muito me ensinar.

Aos/às professores/as Dagmar Meyer, Rosa Fischer, Sandra Corazza e Tomaz Tadeu, pela oportunidade (e o prazer) de participar de suas disciplinas, pelas sugestões dadas a este trabalho e por poder compartilhar de um certo companheirismo. À professora Guacira Louro, pelas dicas para o capítulo sobre a personagem. À professora Sandra Corazza pelas indicações iniciais de leitura e pela acolhida, no início de meu doutorado, em seu grupo de orientação. A todos/as, pela seriedade no trato com o conhecimento.

Aos componentes de minha banca de qualificação, professora Dagmar Meyer e professor Walter Kohan, pelos inestimáveis comentários e pelas sugestões. À professora Dagmar Meyer, pela acolhida pessoal e afetiva em muitos momentos.

Ao pessoal da Secretaria que, com muita atenção, sempre corresponderam às minhas necessidades discentes (e, às vezes, também pessoais), muito obrigado.

À Tucha, pela revisão atenciosa e pelo carinho.

Aos colegas Carla, Lizete e Nilton que comigo ingressaram na mesma linha de pesquisa, no mesmo semestre, um sucesso do tamanho do mundo. Sucesso também aos colegas de orientação: André, Carla, Clarisse, Débora, Gil, Roger e Rosana.

Ao meu orientador, professor Tomaz Tadeu. Minha dívida com ele é imensa. Talvez, incomensurável. Às vezes, tenho dificuldade de me expressar quando

estou perto de dele. Contudo, demonstrar meu respeito, que vem do fundo do coração, não é difícil. Ele está por toda esta tese, em cada uma de suas linhas.

Aos meus amigos de Porto Alegre, Carla, Cláudia, Lu, Nilton e Paola pelos momentos de companheirismo, diversão e de compartilhamento (inclusive da C.S.). Eles são inesquecíveis. Em especial, meu carinho à Carlinha. Tenho até vergonha de lembrar o quanto seu coração é grande em comparação ao meu que sempre esteve em déficit com o carinho que recebia. No meu coração, ela tem cadeira cativa.

À galera da peteca (Alexandre, Augusto, Celso, Cristiano, Dílson, Eduardo, Luciano, Neiva, “Seu” Gê e “Seu” Zé), por me ensinar diariamente a ter paciência e a ver o mundo de forma mais leve, diminuindo meu estresse. Valeu demais.

À Marlucy, um poema: “Que pode uma criatura senão, entre criaturas, amar? [especialmente, ao seu lado] amar e esquecer, amar e malamar, amar, desamar, amar? sempre, e até de olhos vidrados amar?/ Que pode, pergunto, [este] ser amoroso, sozinho, em rotação universal, senão rodar [em sua direção] também, e amar? [...] Este o [meu] destino: amor sem conta, distribuído pelas coisas pérfidas ou nulas, doação ilimitada a uma completa ingratidão, e na concha vazia do amor a procura medrosa, paciente, de mais e mais amor./ Amar a nossa falta mesma de amor, e na secura nossa amar a água implícita, e o beijo tácito, e a sede infinita [por ti, Mar]” (Carlos Drummond de Andrade). Te amo, Mar.

**Oriente**

Gilberto Gil

Se oriente, rapaz

Pela constelação do Cruzeiro do Sul

Se oriente, rapaz

Pela constatação de que a aranha vive do que tece

Vê se não se esquece

Pela simples razão de que tudo merece consideração

Considere, rapaz

A possibilidade de ir pro Japão

Num cargueiro do *Loyd* lavando o porão

Pela curiosidade de ver

Onde o sol se esconde

Vê se compreende

Pela simples razão de que tudo depende

De determinação

Determine, rapaz

Onde vai ser seu curso de pós-graduação

Se oriente, rapaz

Pela rotação da Terra em torno do Sol

Sorridente, rapaz

Pela continuidade do sonho de Adão.

## RESUMO

Os jogos eletrônicos são o tema desta investigação. A série de jogos para computador *Tomb Raider*, o objeto principal. Para desenvolver uma analítica em torno dos games, esta tese foi elaborada com base em duas problematizações: como nos tornamos sujeitos-jogadores em um campo estratégico chamado de jogos eletrônicos? Que efeitos tal campo tem sobre nós? Ambas foram construídas com base em teorizações foucautianas sobre a noção de governo. Elas funcionaram, dentre outras coisas, para compor os jogos eletrônicos como um campo estratégico de subjetivação articulado em torno de quatro grandes mecanismos de governo: a comunidade de jogadores, o currículo da série de jogos *Tomb Raider*, as histórias e narrativas e as personagens. Primeiramente, a composição da comunidade de jogadores tem base na organização de algumas técnicas de poder: a linguagem em comum entre os envolvidos; as técnicas de captura do consumidor; as técnicas de marketing, dentre outras. Em segundo lugar, por meio das histórias e das narrativas, os sujeitos-jogadores aprendem quem é a sua personagem, os motivos que a levaram a combater o mal, quem são seus amigos e inimigos, quais objetivos deverão ser cumpridos para se chegar ao final do jogo. Mesmo assim, o campo formado pelas técnicas de governo dos sujeitos-jogadores não se resume na organização de uma comunidade, da história e da criação de narrativas. Os games, como um campo estratégico de governo, relacionam-se, também, com a construção de suas personagens. Para a maior eficiência “pedagógica” dessa relação jogo-jogador, leva-se em conta, no desenvolvimento das histórias e na elaboração das personagens, aqueles a quem se quer capturar. Categorias como idade, sexo, comunidade da qual participam são de vital importância na elaboração dos jogos. Baseado nessas categorias, estão presentes nos games percepções do que é ou deveria ser um sujeito-jogador. Os seres humanos, porém, como objetos do poder-saber, vão se constituindo como sujeitos de diversas maneiras. Não podemos falar em essência do sujeito. As relações de poder, dinâmicas e em constante movimento, vão sempre “fabricar novos sujeitos” e novas formas de subjetivação.

## RESUMEN

Los juegos electrónicos son el tema de esta investigación. La serie de juegos para computadora *Tom Raider*, el objeto principal. Para desarrollar una analítica sobre los games, esta tesis fue elaborada con base a dos problematizaciones: ¿Cómo nos tornamos sujetos-jugadores en un campo estratégico llamado juegos electrónicos? ¿Qué efectos tal campo tiene sobre nosotros? Ambas fueron construidas teniendo como base teorizaciones foucaultianas sobre la noción de gobierno. Ellas funcionaron, entre otras cosas, para componer los juegos electrónicos como un campo estratégico de subjetivación articulado en torno de cuatro grandes mecanismos de gobierno: la comunidad de jugadores, el curriculum de los *Tom Raider*, las historias y narrativas, y los personajes. Primeramente, la composición de comunidad de jugadores tiene base en la organización de algunas técnicas de poder: el lenguaje en común entre los involucrados, las técnicas de captura del consumidor, las técnicas de marketing, entre otras. En segundo lugar, a través de las historias de las narrativas los sujetos-jugadores aprenden quién es su personaje, los motivos que lo llevaron a combatir el mal, quiénes son sus amigos y enemigos, cuales objetivos deberán ser cumplidos para llegar al final del juego. Aún así, el campo formado por las técnicas de gobierno de los sujetos-jugadores no se resume en la organización de una comunidad, de la historia y de la creación de narrativas. Los games, como un campo estratégico de gobierno, se relacionan también con la construcción de sus personajes. Para la mayor eficiencia “pedagógica de esa relación juego-jugador, se considera en el desarrollo de las historias y en elaboración de los personajes aquellos a quienes se quiere capturar. Categorías como la edad, el sexo, la comunidad de la cual participan son de vital importancia en la elaboración de los juegos. Basados en esas y en otras categorías están presentes en los games percepciones de lo que es o debería ser un sujeto-jugador. Los seres humanos, sin embargo, como objetos del poder-saber se van construyendo como sujetos de diversas maneras. No podemos hablar en esencia del sujeto. Las relaciones de poder, dinámicas y en constante movimiento, siempre van a “fabricar nuevos sujetos” y nuevas formas de subjetivación.

## ABSTRACT

Electronic games are the theme of investigation. The computer game series *Tomb Raider* is the main object. In order to develop an analytical view of these games, this thesis is based on two problems: how do we become subject players in the strategic fields known as electronic games? What effects does such a field have over us? Both were elaborated based on Foucaultian theories on the notion of government. They are used, among other things, to compose the electronic games like a strategic field of subjectivation around four great government mechanisms: the community of players, the *Tomb Raider* resumes, the stories, and narratives and characters. Firstly, the community of players is based on the organization of some power techniques: the common language between those involved; the capturing techniques of the consumer; marketing techniques among others. Secondly, through the stories and narratives, the subject players learn who their characters are, their reasons for fighting evil, who their friends and enemies are and what objectives must be accomplished by the end of the day. Even so, the field formed by the government techniques of the subject players does not amount to merely the organization of a community, the story and the creation of narratives. The games, as a strategic government field, are related to the construction of the characters as well. For a greater “pedagogic” efficiency in this game-player relation, the development of the story and elaboration of the characters, are taken into consideration as well. Categories such as age, sex and the community to which they belong are of vital importance in the elaboration of other games. Based on these and other categories, perceptions of what a subject player is or should be are present in the games. Human beings, however, as objects of power-knowledge, constitute themselves as subjects in many ways. We cannot talk about the essence of the subject. The power relations, dynamic and in constant movement, will always “fabricate new subjects” and new forms of subjectivation.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

- Fig. da capa** ☞ Disponível em: [www.tombraidermovie.com/](http://www.tombraidermovie.com/). Acesso em: 07 abr. 2002.
- Fig. pág. 15** ☞ Disponível em: [www.sfondo.com/3dwf/0009croft.htm](http://www.sfondo.com/3dwf/0009croft.htm). Acesso em: 02 jul. 2002.
- Fig. pág. 21** ☞ Disponível em: [www.remhost.net/counterstrike.htm](http://www.remhost.net/counterstrike.htm). Acesso em: 17 set. 2000.
- Fig. pág. 24** ☞ Disponível em: [www.pageperso.aol.fr/darktha/pagedaccueilSTRvol2.htm](http://www.pageperso.aol.fr/darktha/pagedaccueilSTRvol2.htm). Acesso em: 12 nov. 2003.
- Fig. pág. 54** ☞ Disponível em: <http://mouse.latercera.cl/antes/>. Acesso em: 23 maio 2004.
- Fig. pág. 89** ☞ Disponível em: [www.chadrmorris.com/mygames.htm](http://www.chadrmorris.com/mygames.htm). Acesso em: 27 jul. 2001.
- Fig. pág. 101** ☞ Disponível em: [http://karail.free.fr/act\\_av.htm](http://karail.free.fr/act_av.htm). Acesso em: 19 jun. 2003.
- Fig. pág. 104** ☞ Disponível em: [www.primagames.com/strategy/guide/8/185/](http://www.primagames.com/strategy/guide/8/185/). Acesso em: 07 jan. 2004.
- Fig. pág. 108** ☞ Disponível em: [www.mediamailonline.com/3d/trplatinum.jpg/](http://www.mediamailonline.com/3d/trplatinum.jpg/). Acesso em: 04 jul. 2001.
- Fig. pág. 126** ☞ Disponível em: [www.zone.ee//kadryn/croftl](http://www.zone.ee//kadryn/croftl). Acesso em: 22 nov. 2003.
- Fig. pág. 127** ☞ Disponível em: [www.smokeypoint.com/rocks.htm](http://www.smokeypoint.com/rocks.htm). Acesso em: 19 jun. 2001.
- Fig. pág. 140** ☞ Disponível em: [www.x-speed.de/.../pcgames/jpg/tomb\\_raider\\_5.jpg](http://www.x-speed.de/.../pcgames/jpg/tomb_raider_5.jpg). Acesso em: 07 jan. 2004.
- Fig. pág. 164** ☞ Disponível em: [www.golem.de/.../screenshots/9912/sc\\_tr4\\_01.html](http://www.golem.de/.../screenshots/9912/sc_tr4_01.html). Acesso em 18 jun. 2001.
- Fig. pág. 184** ☞ Disponível em: [www.universonline.com/.../01\\_05\\_24\\_a.php](http://www.universonline.com/.../01_05_24_a.php). Acesso em: 18 ago. 2001.
- Fig. pág. 202** ☞ Disponível em: <http://digilander.libero.it/limoncina87/immaginitombraider4.htm>. Acesso em: 25 mar. 2003.
- Fig. pág. 210** ☞ Disponível em: [www.tombraidermovie.com/](http://www.tombraidermovie.com/). Acesso em: 07 abr. 2002.
- Fig. pág. 211** ☞ Disponível em: [www.truckword.com/industry-news/news.html](http://www.truckword.com/industry-news/news.html). Acesso em: 10 maio 2004.
- Fig. pág. 217** ☞ Disponível em: [www.blog-da-chun.blogger.com,br/](http://www.blog-da-chun.blogger.com,br/). Acesso em: 09 maio 2004.
- Fig. pág. 219** ☞ Disponível em: [www.anzwers.org/free/frozen/lara0019.jpg](http://www.anzwers.org/free/frozen/lara0019.jpg). Acesso em: 17 jul. 2001.
- Fig. pág. 220** ☞ Disponível em: [www.anzwers.org/free/frozen/lara0019.jpg](http://www.anzwers.org/free/frozen/lara0019.jpg). Acesso em: 17 jul. 2001.
- Fig. pág. 225** ☞ Disponível em: [www.tombraidermovie.com/](http://www.tombraidermovie.com/). Acesso em: 07 abr. 2002.

**SUMÁRIO**

<b>O JOGO</b>	15
<b>COMO DESCREVER OS JOGOS ELETRÔNICOS COMO UM CAMPO ESTRATÉGICO DE GOVERNO?</b>	26
OS JOGOS ELETRÔNICOS E OS JPCS	29
OS JPCS COMO ARTEFATOS DE GOVERNO	34
<b>Como funcionam as relações de poder-saber?</b>	39
<b>Por quais meios as relações de poder-saber funcionam?</b>	43
<b>Como tudo isso forma um campo estratégico?</b>	52
<b>CONSTITUIR PARA GOVERNAR: AS COMUNIDADES COMO MEIOS DE GOVERNO E AUTOGOVERNO</b>	56
ESTRATÉGIAS PARA CONSTRUIR AFINIDADES E FILIAÇÕES	61
<b>Técnicas de linguagem e de memorização</b>	69
<b>“PARA A NAÇÃO GEMEMANÍACA”</b>	75
<b>“O PODER IRRESISTÍVEL DO C-S”</b>	87
<b><i>TOMB RAIDER</i>: “PARA UMA NOVA GERAÇÃO DE JOGADORES”</b>	97

	15
<b>LIÇÕES PARA SE CONECTAR A UM CURRÍCULO</b>	110
COMO OS JOGOS ELETRÔNICOS EDUCAM?	112
PREFÁCIO DE UM CURRÍCULO	119
PRIMEIRA LIÇÃO: A EDUCAÇÃO PARA O CONSUMO	122
SEGUNDA LIÇÃO: A EDUCAÇÃO DOS GESTOS E DAS ATITUDES CORPORAIS	132
<b>NARRAR PARA OUTROS, NARRAR PARA SI: AS NARRATIVAS DOS JOGOS ELETRÔNICOS COMO ESTRATÉGIAS DE SUBJETIVAÇÃO</b>	140
ESTRATÉGIAS DE APARECIMENTO SÚBITO	149
AS NARRATIVAS DE TOMB RAIDER	154
OS JOGADORES COMO PERSONAGENS: NARRAR-SE	158
O EMPREGO DAS TECNOLOGIAS DE SILÍCIO NAS ESTRATÉGIAS DE APARECIMENTO SÚBITO	171
<b>QUEM PODE RESISTIR A LARA CROFT? VOCÊ?</b>	184
PROVENIÊNCIAS E ENDEREÇAMENTOS	188
VOCÊ E LARA CROFT	197
A ATUALIZAÇÃO DAS MARCAS E DOS ENDEREÇAMENTOS	211
<b>O GOVERNO DOS OUTROS E O GOVERNO DE SI</b>	225
<b>REFERÊNCIAS</b>	234

# O JOGO



## O JOGO

Nesta tese lanço um olhar de estranhamento sobre um artefato cultural: os jogos eletrônicos. Como pesquisador, estou interessado em analisar o que tais jogos nos fazem, perguntando inicialmente: que efeitos eles têm sobre nós para nos constituírem e também para que nós possamos nos constituir como sujeitos-jogadores?

Meu interesse por jogos vem de longa data. Na infância, era comum produzir o próprio brinquedo e ir brincar com ele na rua. Na vida adulta, minha atração por jogos não se desfez. Só mudou de enfoque. Minha graduação, por exemplo, foi em Educação Física, uma área na qual esse tema é central. Era o momento dos jogos coletivos e individuais, socialmente institucionalizados: basquete, handebol, natação... Ao término do mestrado, o enfoque mudou novamente. Acabei aproximando-me de outras maneiras mais recentes de jogar. Tais maneiras – caracterizadas aqui pelos jogos eletrônicos e por várias relações a eles atreladas – são encontradas de diversas formas na contemporaneidade.

Primeiramente, educadores, políticos, acadêmicos, militares e o público em geral têm emitido opiniões sobre tais artefatos tecnológicos. Alguns sugerem que os simuladores de jogos são muito eficientes (e economicamente viáveis) para o treinamento de soldados, pilotos, motoristas, pois evitam com que o ser humano possa colocar em risco a própria vida em um treinamento inicial de algo perigoso e pouco conhecido pelo usuário. Sendo assim, lembram que eles favorecem aprendizagens que podem ser transferidas para outras atividades

cotidianas, como dirigir um carro, ou para atividades altamente técnicas, como pilotar um avião (cf. FRIEDMAN, 1997; MORTENSEN, 2002).

Afirma-se, também, que eles trazem riscos à saúde (LER, problemas de coluna e visuais, falta de apetite). Ou, ainda, que desenvolvem um outro tipo de atenção para a aprendizagem que atrapalharia o desempenho escolar. Ou mesmo que não favorecem as relações familiares; inculcam valores para a competição extremada e para papéis sexuais preconceituosos; ajudam a promover a violência na juventude, etc. (SQUIRE 2002).

Além disso, os jogos eletrônicos são considerados artefatos nada inocentes. Eles, segundo a literatura, educam de alguma forma: educam para o consumo (CABRAL, 2001); educam para a violência (CHILDREN & THE MEDIA, 2001; JOGOS DO MILÊNIO, 2001; AGUIAR, 2002); educam para os papéis de gênero (CHILDREN & THE MEDIA, 2001). De uma forma ou de outra, os estudiosos reafirmam seu papel pedagógico (PROVENZO JR., 1997; LOPES, 2000; PIRES 2002). Talvez esse seja um dos motivos que fazem com que pais, políticos e todo tipo de especialista discutam tais jogos, por intermédio da mídia, como artefatos que ocupam enormemente o tempo das crianças, deslocando com tanta força os interesses dos infantes para jogá-los.

Somado aos papéis pedagógicos descritos acima, são artefatos que tomaram força cultural, social e econômica também por seus atrelamentos com o desenvolvimento da informática (BANKS, 2001; PLANETA JOGOS, 2001; BREVE HISTÓRICO DOS VÍDEO-GAMES, 2001). Há uma relação diretamente proporcional

entre a evolução e a importância das máquinas construídas à base das tecnologias de silício<sup>1</sup> e o aparecimento e a evolução dos jogos eletrônicos.

No campo das tecnologias de silício, as máquinas contemporâneas, diferentes daquelas pré-cibernéticas, têm vida e alma. As máquinas pré-cibernéticas tinham “almas humanas” a guiá-las: trens a vapor, os primeiros telefones, televisores, carros e as primeiras linhas de montagem industrial. Funcionavam como uma possibilidade de complemento do que nos faltava, mas estavam longe de se confundirem conosco ou com qualquer organismo biológico (cf. SIBILIA, 2002).

Hoje, com as máquinas de base silícica, temos a alternativa de tornar o humano deficiente em vários aspectos, mais eficiente e mais feliz: marcapassos, próteses eletromecânicas, celulares, PCs, carros com computadores de bordo. As máquinas fazem parte de um quadro no qual as infelicidades, as pobreza e as misérias humanas, supostamente, poderiam ser extintas. Usamos os avanços tecnológicos não só nos filmes de ficção, mas em nós mesmos. As ficções apresentadas em filmes, livros, jogos eletrônicos, entre outros, estão deixando seus lugares de origem e, cada vez mais, vêm tomando o mundo, nossos corpos e nossas almas. Questões surgem pelo medo e pela atração promovida pelas tecnologias de silício.

Cientistas argumentam a favor de organismos cibernéticos, mais eficientes em comparação com as versões puramente humanas. Defendem, assim,

---

<sup>1</sup> Optei pela nomenclatura *tecnologias de silício* em vez de *novas tecnologias* ou *quarta onda tecnológica* por acreditar que a quase totalidade dos produtos tecnológicos e as tecnologias neles empregadas são melhor caracterizados pelo termo silício. O silício é o elemento não-metálico mais abundante no ambiente terrestre depois do oxigênio. Tal elemento é usado como a principal substância constitutiva dos chips

os acoplamentos cibernéticos aos corpos humanos, tornando as novas estruturas mais eficientes. Chegam a falar das vantagens físicas desses acoplamentos para pessoas portadoras de deficiências físicas: paraplégicos e tetraplégicos poderão andar e movimentar-se; cegos enxergarem. São os membros protéticos, altamente elaborados, deixando seus antigos predecessores para trás. Igualmente compõem esse cenário as propostas para abandonarmos nossas formas corporais e nos tornarmos dígitos em um universo de combinações binárias. As nossas essências humanas (seja lá o que for isso) seriam transferidas para um mundo como a internet, organizadas em uma espécie de hipermundo (cf. DERY, 1998).

No mundo dos jogos eletrônicos, os antigos fliperamas, com o advento de tecnologias empregadas em PCs, foram amplamente ultrapassados por outros tipos de jogos, tornando-se obsoletos para o mercado. Com a invenção de máquinas interativas, como os computadores pessoais, uma grande variedade de games tomou força. Tais games são produzidos com base em novas tecnologias que os deixam com imagens gráficas muito bem detalhadas, as personagens cada vez mais “concretas” e os sons com qualidade invejável. Como é possível observar, todas as máquinas e todos os softwares com base em tecnologias de silício estão cada vez mais integradas ao mundo e a nós.

Os jogos eletrônicos fazem parte desse universo silícico e de suas ficções. São artefatos tecno-culturais que estão envolvidos com o consumo, com o marketing, com a educação, com a escola, com a internet, com a mídia, com os computadores, com as tecnologias da informática, com o nosso cotidiano, com as

---

eletrônicos para a condução de impulsos digitais. Sendo assim, o silício é a “alma” dos produtos que empregam esses chips e, em consequência, a “alma eletrônica” de todas as tecnologias digitais.

nossas vidas. E, em suma, conosco, seres humanos. São essas relações com nós mesmos que mais me interessam. Para analisá-las, entendo que os jogos eletrônicos formam um campo estratégico para a constituição de sujeitos de uma certa espécie: o sujeito-jogador.

Inspirado em Foucault e em alguns de seus comentadores, tratarei a constituição do sujeito-jogador com base na perspectiva de governo de Foucault. A noção de governo é, aqui, “entendida no sentido amplo de técnicas e procedimentos destinados a dirigir a conduta” (FOUCAULT, 1997c: 101) dos seres humanos: das crianças, dos cidadãos, dos sujeitos-jogadores. A administração da conduta ocorre em várias atividades e áreas como no trabalho, na estética física, na aparência, em relações familiares, com os amigos e ao se jogar jogos eletrônicos. Tudo isso está imbricado com práticas que nos remeteriam a uma vasta gama de sentimentos, relativos a outros, mas, em especial, a nós mesmos. Mais do que uma projeção externa sobre nós, seria uma projeção nossa em nós mesmos (FOUCAULT, 1999).

Durante toda esta tese, tento mostrar como os jogos eletrônicos são compostos por tecnologias de poder-saber que exercem um certo governo dos outros e do “eu”. Neles são empregadas tecnologias contemporaneamente localizadas, compondo um campo heterogêneo e vasto. Por isso, para analisar tais jogos, foi preciso definir sobre qual porção desses artefatos me debruçaria. Como o universo dos games (ou jogos eletrônicos) é imenso – minigames, fliperamas, softwares para computadores e consoles, simuladores, etc. –, trabalhar com todo ele seria impossível. Então, optei por analisar, nesta investigação, apenas os jogos

para computador (JPCs). Mesmo assim, a gama dos objetos em questão compõe um conjunto que tornaria a pesquisa inviável se fossem analisados em seu todo. Centrei atenção, então, nos jogos de ação e aventura, dando especial atenção a *Tomb Raider*.

A parte principal do material de análise selecionada é composta pelos jogos da série *Tomb Raider* (I, II, III, IV, V, VI e VII). *Tomb Raider* está no mercado desde 1996, hoje se encontrando no sétimo número da série, pois no final de 2003 foi lançado *Tomb Raider: The Angel of Darkness*. Trata-se do primeiro número da nova geração dessa série de jogos. Por ser um artefato recente, sua análise nesta investigação não será tão aprofundada como os outros números da série.

Muito de seu sucesso deve-se ao lançamento de toda a série para todos os tipos de plataformas, inclusive com versões para minigames. Ou seja, é um game jogável em máquinas de videogame, minigame e de PC. Também chama a atenção por ser um dos poucos jogos a ter uma mulher como personagem central, em um mundo no qual o herói é muitas vezes representado por uma figura masculina, deixando a figura feminina em segundo plano (CHILDREN & THE MEDIA, 2001).

Contudo, acabei por abordar outra porção de jogos de ação e aventura, igualmente jogáveis em PC, caracterizados por “combates super-realistas. Grande variedade de cenários. Ótimas condições para jogos coletivos. Pouca exigência de hardware” (INFO TEEN, p. 13 dez./2002). Tal interpretação sintetiza “o poder irresistível do C-S”. Esse, sem sombra de dúvida, é o *mod*<sup>2</sup> (FIG. 1) com a maior repercussão no universo dos jogos eletrônicos de todos os tempos (VALLE e COUTO, 2003). Hoje, qualquer *gamer* com o mínimo de vivência no campo conhece-o. É, da mesma forma, o jogo com a maior comunidade de sujeitos-jogadores regulares, podendo ser jogado em redes locais e na grande rede.



Figura 1

A pequena análise que realizei sobre esse game acabou sendo resultado das seguintes ponderações: seria muito diferente jogar individualmente do que jogar na opção multiplayer? As comunidades formadas em torno de cada um dos jogos seriam muito diferentes entre si ou seriam constituídas por estratégias similares?

<sup>2</sup> *Mod* é contração da palavra *modification*. Um *mod* surge da modificação de um jogo, sem perder as características básicas deste.

A escolha por analisar os jogos de ação e aventura<sup>3</sup> – tendo *Tomb Raider* como o jogo central e *Counter-Strike* em menor medida – está pautada em suas repercussões no mundo dos jogos, especialmente no seu volume de vendas. Primeiramente, os jogos de ação e aventura compreendem de 25 a 30% (quase um terço do total) das vendas desse ramo no mercado estadunidense (CHILDREN & THE MEDIA, 2001).<sup>4</sup> A explicação para uma porcentagem tão alta nas vendas desse tipo de jogo talvez se deva ao fato de que eles tenham versões para todas as plataformas e consoles, sendo bem disseminado entre os gamemaníacos.

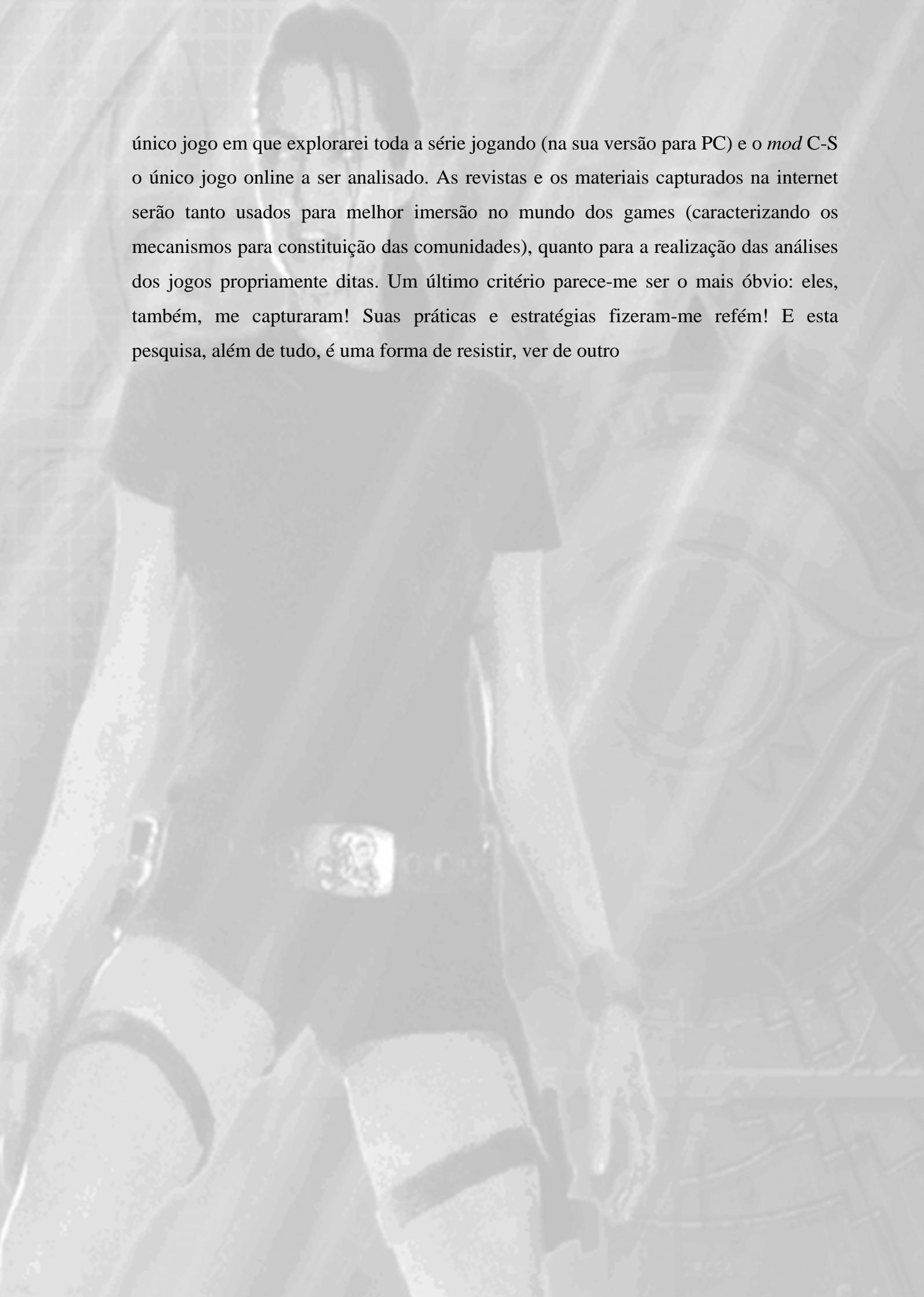
Além disso, farão parte das análises as versões demo, os materiais baixados pela internet e materiais capturados em revistas de games (“CD Expert”, “Extragames”, “Gameforce”, “Infogames”, “PC Gamer”, “Supergames”, “INFO Teen”, etc.). As versões demo são úteis para fazer uma análise mais panorâmica dos JPCs de ação e aventura, pois cada jogo é demonstrado em um tempo de 5 a 10 minutos. Os materiais acessados pela internet (em sites de notícias, salas de bate-papo, fóruns e artigos) trazem dados mais contemporâneos sobre o mundo dos games, além de disponibilizar em grande volume todos os tipos de informações sobre o tema. As revistas, por sua vez, trazem diversos procedimentos de conduta para os jogadores, sendo centrais para a criação de afinidades e filiações entre as comunidades de jogadores e os jogos.

Como a quantidade de jogos de ação e aventura é enorme, explorar todos em suas completudes tornaria a pesquisa igualmente inviável. *Tomb Raider* será o

---

<sup>3</sup> No próximo capítulo desenvolvo uma discussão sobre a classificação dos softwares dos jogos eletrônicos.

<sup>4</sup> Infelizmente não consegui obter essa informação em relação ao mercado brasileiro, mas arrisco dizer que a porcentagem não deve ser diferente.



único jogo em que explorarei toda a série jogando (na sua versão para PC) e o *mod* C-S o único jogo online a ser analisado. As revistas e os materiais capturados na internet serão tanto usados para melhor imersão no mundo dos games (caracterizando os mecanismos para constituição das comunidades), quanto para a realização das análises dos jogos propriamente ditas. Um último critério parece-me ser o mais óbvio: eles, também, me capturaram! Suas práticas e estratégias fizeram-me refém! E esta pesquisa, além de tudo, é uma forma de resistir, ver de outro

COMO DESCREVER OS JOGOS  
ELETRÔNICOS  
COMO UM CAMPO  
ESTRATÉGICO DE GOVERNO?



## *COMO DESCREVER OS JOGOS ELETRÔNICOS COMO UM CAMPO ESTRATÉGICO DE GOVERNO?*

Os jogos eletrônicos – minigames, jogos para computador (jogados ou não em rede), softwares para videogames, aparelhos de videogame (o console e seus periféricos) simuladores e fliperamas – são artefatos de grande fascínio econômico, tecnológico e social. Isso se deve a vários aspectos. Primeiramente, seu volume de vendas vem aumentando a cada ano. Dados de 1998 mostram o consumo de dois milhões e oitocentos mil jogos no Brasil (SUPERINTERESSANTE, 1999). No mesmo ano, nos Estados Unidos, a indústria dos jogos eletrônicos tornou-se a segunda maior do ramo de entretenimento, ficando à frente da cinematográfica, perdendo apenas para a televisão (THE NES ARCHIVE, 2001). Em 2000, pela primeira vez em aproximadamente 25 anos de história dos games como produtos de consumo, os lançamentos de títulos de jogos e de videogames rivalizaram (em glamour, por parte dos fãs e da imprensa; em valores econômicos, pela quantidade de unidades vendidas) com as estréias de filmes da indústria cinematográfica estadunidense (NOTÍCIAS DO BRASIL, 2001). Em 2002, estima-se que essa indústria tenha movimentado pelo mundo mais de 31 bilhões de dólares (NORMAND, 2003).

Outro aspecto é a relação diretamente proporcional entre a evolução das tecnologias da informática, de um lado, e o aparecimento e a evolução dos jogos eletrônicos, de outro. Os jogos são softwares que dependem de um hardware (o PC) para funcionar, havendo uma relação consistente, linear e

recíproca entre eles e os próprios PCs. Quanto mais os produtores de jogos querem fabricá-los com imagens e sons mais próximos do “real”, mais os jogos pressupõem consoles e PCs potentes e equipados. A cada aperfeiçoamento dos jogos, mais memória os consoles e computadores necessitam para rodá-los eficientemente. Para que a imagem gráfica seja a melhor possível, o monitor precisa de alta resolução. A melhoria tecnológica dos consoles, PCs e seus periféricos reflete-se na qualidade dos jogos e em seu realismo. Obviamente, o inverso é, do mesmo modo, verdadeiro.

Mais um aspecto: pelo mundo afora, por volta de 150 milhões de seres humanos (e esse número só vem aumentando) (INFO GAMES, n. 1, fev. 2003) vivenciam os prazeres e as decepções dos jogos eletrônicos. Especialmente em gerações mais novas, eles são recebidos de braços (e mente) abertos. Não é por acaso que pais, políticos e todo tipo de especialista abordem esses jogos como artefatos que ocupam crianças e adolescentes por muitas horas. Acrescentam, ainda, que os games fazem com que seus jogadores interessem-se pouco por outras atividades, como estudar e praticar esporte (CHILDREN & MEDIA, 2001).

Contudo, os jogos não estão apenas envolvidos com o consumo, as tecnologias da informática e os grandes debates sociais. Estão envolvidos, principalmente, com os seres humanos. Esses envolvimentos remetem a um quarto aspecto: o da subjetivação. Nesse sentido, além de reconhecer a abrangência desses artefatos, interrogo: Como somos convencidos a consumir quase 6 mil títulos de jogos por ano (NORMAND, 2003)? Como nós, seres

humanos, somos chamados a participar, como jogadores, desse campo de entretenimento? Sendo mais específico: *Como nos tornamos sujeitos-jogadores?*

Participamos dos jogos constituindo com eles relações diversas; construímos e somos construídos por tais relações. Somos convencidos, por meio das histórias, narrativas e personagens dos jogos, dos prazeres e dos riscos de saltar, pular, correr, nadar, atirar, morrer e matar. Com base nesses processos de convencimento, passamos a participar de comunidades de jogadores. Envolve-nos tanto com as narrativas e as personagens que chegamos a suar, a ter taquicardia, ou simplesmente ficamos contentes ou frustrados. Nesses momentos, será que sabemos onde estamos? (dentro da máquina?; fora da máquina?). Sabemos o que somos? (“eu” jogador?; “eu” personagem?; “eu” máquina?). Por que, em alguns casos, demoramos a nos localizar no tempo e no espaço? Por que sonhamos com situações dos jogos, como fazemos com qualquer acontecimento cotidiano? Em suma, esses são apenas alguns dos efeitos que os JPCs exercem sobre nós, permitindo-me ainda perguntar: *Que outros efeitos os JPCs têm sobre nós?*

São essas perguntas que orientam esta pesquisa. As questões *Como nos tornamos sujeitos-jogadores* e *Que efeitos os JPCs têm sobre nós* são os eixos em torno dos quais formulo as questões, as discussões e as análises neste trabalho. Elas foram elaboradas com base na perspectiva de que o sujeito “não é algo da ordem do originário, mas sim da ordem da produção” (BIRMAN, 2000, p. 167) dos outros sobre ele e dele sobre ele mesmo. O sujeito é um produto dos processos de subjetivação, aqui entendidos como aquelas conexões que nos ligam a outros

humanos, a saberes e a relações de poder que nos rodeiam, constituindo a nós como tipos específicos de sujeitos (FOUCAULT, 1996c). Tal constituição se dá, no caso dos jogos eletrônicos e dos JPCs, por interesses de governo dos outros e do “eu”, materializados em práticas, procedimentos e técnicas das relações de poder-saber (cf. GORDON, 1991; ROSE 1996).

Diante do exposto, neste capítulo apresento a tese central deste trabalho: Os JPCs são modos de governo de sujeitos-jogadores. Exponho também as discussões em torno das perguntas levantadas: Como nos tornamos sujeitos-jogadores? Que efeitos os JPCs têm sobre nós? Para isso, faço uma descrição sucinta dos jogos eletrônicos e dos JPCs, com o objetivo de apresentá-los como meus objetos de pesquisa. Logo depois, discuto os JPCs como artefatos de governo por meio do desenvolvimento de três perguntas: Como funcionam as relações de poder-saber dos JPCs? Por quais meios essas relações funcionam? Como tudo isso forma um campo estratégico?

## **OS JOGOS ELETRÔNICOS E OS JPCS**

Tanto os jogos eletrônicos como os JPCs trazem características já consagradas nos estudos dos jogos, pois possuem todos os atributos dados ao conceito de jogo. Nesse campo de estudos, o conceito *jogo* é sinônimo de atividade lúdica, dizendo respeito “a um reconhecimento objetivo por observação externa ou ao sentimento pessoal que cada um pode ter, em certas circunstâncias, de participar de um jogo” (BROUGÉRE, 1998, p. 14). Dessa maneira, jogo está relacionado às atividades de lazer. Além disso, também pressupõe um sistema de

regras previamente definidas que, em sua maioria, não pode ser mudado durante o ato de jogar. Por último, jogo é um objeto para se jogar, “tal como jogo de xadrez enquanto constituído do tabuleiro e do conjunto de peças que permitem jogar no sistema de regras também chamado de jogo de xadrez” (*ibidem*, p. 15). Assim, tanto os JPCs como os jogos eletrônicos apresentam, em suas constituições, as três características acima, pois representam uma atividade lúdica, têm um sistema de regras previamente estabelecido e, igualmente, são objetos para se jogar. Entretanto, descrevê-los vai além. Hoje, ambos estão dentro de uma grande complexidade social e são, por sua vez, altamente complexos, compostos por vários tipos de máquinas e softwares.

Em relação às máquinas, temos, primeiramente, os chamados fliperamas. São objetos especificamente construídos para comportar apenas um tipo de jogo. Outra máquina é o simulador. Tal como os fliperamas, comportam apenas um tipo de jogo, nas versões encontradas em lojas de entretenimento. No caso dos fliperamas, as lojas tomaram uma conotação mais popular, por serem máquinas menos elaboradas e mais antigas. Já os aparelhos de simulação, relativamente novos no mercado brasileiro, são encontrados em lojas especializadas, como os *games cafés* e os parques eletrônicos, que começam a tomar vulto no Brasil. No Rio de Janeiro, por exemplo, podemos encontrar um shopping exclusivamente para diversão e lazer. O New York Center oferece salas de cinema, cibercafé (com livros, estações de escuta de CD, salas de vídeo) e uma loja de diversão eletrônica (a Game Works), tendo como seu carro chefe máquinas simuladoras (VEJA RIO, nov. 1999).

Para se jogar em casa, dois tipos de máquinas são mais difundidas. Primeiramente, o mundialmente famoso *Atari* e seus sucessores de maior repercussão: *N64*, *Dreamcast*, *Playstation*, *Playstation2000*, *Nintendo Gamecube* e *X-Box*. São máquinas conhecidas como consoles ou videogames, comportando vários jogos, dependendo do cartucho,<sup>5</sup> CD-ROM ou DVD-ROM. Outra máquina “privada” – muito difundida entre os gamemaníacos – é o Computador Pessoal (PC) e seus periféricos como o teclado, o mouse e o joystick<sup>6</sup>. Tanto os videogames como os PCs oferecem a possibilidade de jogar individualmente (contra a máquina) ou em grupos de no mínimo dois jogadores. Máquinas como *Playstation2000*, *Nintendo Gamecube*, *X-Box* e os PCs também trazem a oportunidade de jogar em redes particulares ou pela Internet.

No caso dos PCs, vêm tomando vulto, de 1999 para cá, redes particulares no trabalho, no lar (ou entre lares) e em lojas de entretenimento, denominadas *LANs*. O termo *LAN* é o acrograma de *Local Area Network* (rede de área local), comumente referindo-se a uma rede dentro de um espaço físico delimitado. Comercialmente, no caso dos games, os termos *house*, *lounge* e *party*, além de definirem tais espaços físicos, apontam que tipo de diversão cada um caracteriza. As *LAN Houses* são lojas comerciais nas quais os *gamers* podem jogar entre si, na mesma sala ou pela Internet, com jogadores de outras *houses*. Nessas lojas, o interesse maior está na competição entre equipes. Por sua vez, as *LAN lounges* são lojas com redes locais sem compromisso com as competições.

---

<sup>5</sup> O cartucho equivale a um CD-ROM ou disquete; isto é, armazena informações em forma de bits. No entanto, só pode ser lido em máquinas com encaixe e tipo de linguagem correspondentes.

<sup>6</sup> Os joysticks são periféricos, ou partes mecânico-eletrônicos que podem ser acopladas em PCs e consoles. São encontrados em diversos modelos, alguns com usos específicos (por exemplo, os de corrida de carro,

Nelas, sintetizam-se as noções de jogar em rede e a de um bar para o encontro de pessoas e o entretenimento, em que são oferecidos vários ambientes diferenciados para quem quer comer, beber, paquerar, ouvir música ou jogar (INFO GAMES, jul. 2003). Por último, as *LAN partys* são festas com até 150 participantes, podendo ter a duração de um ou dois dias ininterruptos. A diversão está na competição entre equipes de jogadores que disputam entre si um jogo predeterminado, usando PCs hiperturbinados. Outra atração dessas festas é que, como cada um tem de levar o seu próprio computador com os respectivos acessórios, as aparelhagens tornam-se um show à parte: podem-se encontrar gabinetes das mais diversas cores e formatos (dentro de uma mala, por exemplo) ou teclados e mouses modificados por seus usuários (INFO EXAME, dez. 2002; INFO GAMES, fev. 2003).

No mundo dos jogos eletrônicos, encontramos ainda os minigames. São pequenas máquinas de uso individual, comportando um ou alguns jogos. Como exemplo, temos o clássico *Tetrix* e o interativo *Pokemon*. O termo *interativo* é usado no caso do jogo/máquina *Pokemon* por ser um minigame que, ao se esgotarem as situações propostas, o jogador pode ligá-lo a outro *Pokemon* e copiar os programas nele contidos. Vários outros tipos de minigames podem ser encontrados no mercado. São muito mais baratos do que os videogames e os PCs. Mais um aparelho que funciona como um minigame é o celular. Esse tipo de máquina vem cada vez mais sendo produzido com jogos eletrônicos para distração de seus usuários.

Simuladores, consoles, PCs e minigames têm como base de apoio para suas funções um conceito chamado de plataforma, por ter sido planejado como um apoio, uma base na qual se pode estruturar e construir: tipos de linguagens, funções e lógicas de armazenamento e formas de interatividade com o usuário. As linguagens são distintas de máquina para máquina, dependendo do tipo de microprocessador (por exemplo, a linguagem para um microprocessador de um PC é distinta da empregada nos diferentes microprocessadores de cada um dos consoles ou, mesmo, dos minigames). Elas se distinguem também pela qualidade das imagens e dos sons. Algumas plataformas permitem imagens em três dimensões e outras apenas em duas; sons mais elaborados ou apenas barulhos guturais.

Essa diferenciação de imagens e sons está diretamente ligada à capacidade da memória principal em megabytes. Quanto mais potente for a capacidade de memória de um console ou de um PC, mais eles rodarão jogos com mais rapidez, com melhor qualidade de som e imagem. O *X-Box*, por exemplo, é o mais potente console do mercado no momento, tendo uma memória de 64 Mb, apenas para jogos (INFO TEEN, dez. 2002). Para se ter uma idéia, até há pouco tempo era comum encontrarmos PCs no mercado com 64 Mb de memória para realizar todas as suas funções, inclusive jogar. Imaginem, então, a qualidade das imagens e dos sons dos jogos rodados em um *X-Box* em relação a outros consoles, especialmente ao rodarem softwares mais “pesados”!

O volume das produções dos jogos, anualmente, é muito grande. O ritmo das transformações tecnológicas é alucinante. Além de tudo, o universo dos

jogos eletrônicos, apesar de sua imensidão, ainda está em fase embrionária, segundo alguns de seus produtores. Talvez, com o passar dos anos, possamos conhecer as vivências de outras pessoas, conectados a aparelhagens altamente sofisticadas, como no filme *Estranhos Prazeres*; entrar em outros mundos – com nossas formas “subjetivas” digitalizadas – como em *Matrix*; ou, ainda, raspamos nossas cabeças para usar sensores que captam estímulos diretamente do cérebro, sem precisar usar os pés ou as mãos para que objetos físicos nos obedeçam, como já ocorre com pilotos de aviões supersônicos.

Descrever o que é um jogo eletrônico passa por atualizações momentâneas relacionadas aos avanços da informática. Mas, além disso, ou melhor, levando isso em conta, constituir os jogos eletrônicos e, em especial, os JPCs como objeto de pesquisa demanda outros investimentos. Como já dito na introdução deste capítulo, os games não são apenas objetos físicos; eles estão envolvidos em políticas mais complexas de subjetivação.

## OS JPCS COMO ARTEFATOS DE GOVERNO

Em nossas lutas contemporâneas e diárias (no trabalho, na família, em nossas relações de amizade e de consumo, no trânsito, na escolha de nossos dirigentes políticos, em nossas maneiras de amar e sermos amados, de sentirmos prazer, de nos divertirmos), a questão “Quem somos nós?” parece estar sempre presente de diversas formas: Como podemos ser mais eficientes, produtivos e ganharmos mais dinheiro? Como podemos dar mais atenção aos nossos familiares, sendo mais carinhosos ou, simplesmente, sendo mais controladores?

Como manter ou constituir um quadro de amigos com os quais possamos dialogar sobre coisas de que gostamos e não gostamos? Como definir o que consumir, pautando-nos em critérios de necessidade, tecnológicos e estéticos? Como controlar o nosso mau humor e o mau humor alheio em um engarrafamento de trânsito? Como nos posicionar diante de um presidente eleito com um discurso de transformação social e que continua com as mesmas práticas do seu antecessor? Como articular nossas práticas de sedução, levando em conta nossos interesses e os interesses de quem queremos seduzir? Como optar por uma forma de lazer, e não por outra?

Somos por demais heterogêneos e multifacetados para dar um único tipo de resposta à questão “Quem somos nós?”. Mas, ao situarmos, como fez Foucault, a mesma questão em um campo de luta entre os modos de outros conhecer-nos e objetivar-nos e os modos de conhecer e objetivar a nós mesmos, colocamos em evidência as relações de poder e suas articulações com o saber para constituir um tipo de sujeito (FOUCAULT, 1995). Nesse sentido, o sujeito é um efeito das relações de poder-saber, assumindo para si uma conduta e para que outros também a identifiquem como tal (FOUCAULT, 1999c): o pai de família carinhoso ou autoritário, o amigo para todas as horas, o consumidor consciente, o motorista paciente e moderado, o cidadão politicamente engajado, o amante atencioso, o jogador habilidoso.

Entretanto, afirmar apenas que o sujeito é um efeito de poder, por si só, ainda é muito pouco. Se o governo da conduta pauta-se em inventar critérios do que deva ser o sujeito, ligando-o, marcando-o e identificando-o a uma

identidade (a um modelo de ser sujeito), são as relações de poder-saber que tornam possíveis a invenção desses critérios, a sua materialidade (por meio de técnicas, procedimentos e práticas), a eficiência de seu sucesso ou, mesmo, as resistências a eles. Uma das formas de descrever essas complexas relações acerca do poder-saber é articular a pergunta “Quem somos nós?” com uma outra: “Como isto acontece?” (FOUCAULT, 1995, p. 240). De outras maneiras e sendo mais específico, é possível perguntar: Como nos tornamos sujeitos de uma sexualidade (FOUCAULT, 1993; 1998 e 1999e)? Como nos tornamos sujeitos patológicos ou anormais (FOUCAULT, 2001)? Como nos tornamos sujeitos de uma certa espécie (ROSE, 2001a)?

As perguntas levantadas por Foucault e por Nikolas Rose são inspiradoras para minha própria pesquisa, à medida que, pautando-me nesses dois autores, procuro não perguntar “O que é o sujeito-jogador?”, mas sim, “Como ele é constituído?”. Não perguntar “O que é um jogo eletrônico ou um JPC?”, mas sim “O que eles nos fazem?”. Essas duas últimas questões remetem-me a dois outros assuntos: Como podemos descrever a constituição de sujeitos-jogadores? Como podemos descrever a constituição dos JPCs como um campo estratégico?

Nesta investigação, trabalho com “dois significados para a palavra *sujeito*: sujeito a alguém pelo controle e dependência, e preso à sua própria identidade por uma consciência ou autoconhecimento. Ambos sugerem uma forma de poder que subjuga e torna sujeito a” (FOUCAULT, 1995, p. 235, grifo na obra). Analisar como nos tornamos sujeitos aos JPCs é buscar compreender de que maneira crianças, adolescentes e adultos são levados a ser reconhecidos e a se

reconhecerem como sujeitos-jogadores. Traçar um caminho de como os sujeitos-jogadores são governados e governam-se é questionar como os seres humanos constituem-se e reconhecem-se como sujeitos de um determinado tipo (FOUCAULT: 1997e; 1998). Em suma, ao apoiar-me na noção de sujeito de Foucault<sup>7</sup>, estou interessado em descrever como os sujeitos-jogadores são governados e se autogovernam por meio de técnicas de *dominação* (são “as técnicas de poder que determinam a conduta dos indivíduos, submetendo-lhes a certos fins ou a [certa] dominação”) e técnicas de *si* (são as técnicas “que permitem aos indivíduos efetuarem, sós ou com a ajuda de outros, algumas operações sobre seu corpo e sua alma, seus pensamentos, suas condutas e seu modo de ser, assim como transformar-se”) (FOUCAULT, 1999c, p. 445).

Desse modo, na noção de governo, analisar como nos tornamos sujeitos-jogadores é descrever como os JPCs (considerados, aqui, modos de governo) assumem formas técnicas de atuação sobre quem joga. Essas capacidades técnicas dos modos de governo dos sujeitos-jogadores são investigadas por meio dos contatos e das sobreposições entre as técnicas de dominação e as técnicas de si; ou seja, nos exercícios, nos procedimentos e nas práticas das relações poder-saber presentes nos JPCs. Em suma, trabalho com as técnicas de governo: a articulação entre as técnicas de dominação e as técnicas de si. O papel de tais técnicas é produzir no

---

<sup>7</sup> Em suas produções, especialmente genealógicas e éticas, Foucault está preocupado em compreender de que maneira os seres humanos foram (e são) levados a ser reconhecidos e a se reconhecerem como sujeitos de um determinado tipo. Sendo assim, a noção de sujeito está relacionada, por um aspecto, com a descrição dos processos que constituem tipos de subjetividades, por outro, como essas subjetividades são incorporadas pelos sujeitos.

sujeito, por intermédio de formas materializadas, uma relação consigo mesmo e com os outros (ROSE, 2001a).

Por conseguinte, diversas técnicas de governo funcionam por meio dos JPCs, organizadas em estratégias de poder-saber, formando um campo estratégico de atuação sobre o sujeito-jogador, e, igualmente, um campo estratégico de atualização<sup>8</sup> do jogador sobre si mesmo, que articula não só técnicas orientadas para fabricar um tipo de subjetividade, mas, da mesma forma, articula técnicas de administração dessa subjetividade. Em síntese, o sujeito-jogador é uma invenção das relações de poder-saber e de um campo estratégico que constituem os JPCs como artefatos de governo da conduta.

Neste estudo, descrever a atuação das relações de poder-saber em um campo estratégico específico é ter como norte os seguintes temas: Como nos tornamos sujeitos de tal campo? Que efeitos esse campo tem sobre nós? Nas próximas seções, detalho essas questões para caracterizar os JPCs como formas de governo. Esse detalhamento ocorrerá, em um primeiro momento, pelo desenvolvimento das seguintes perguntas: Como funcionam as relações de poder-saber no campo estratégico dos JPCs? Por quais meios ocorre tal funcionamento? Como tudo isso forma um campo estratégico? Em síntese, como nos tornamos sujeitos-jogadores de tal campo? Mostro com isso como os JPCs são transformados em artefatos passíveis de análises com o uso da noção de governo de Michel Foucault.

---

<sup>8</sup> Neste mesmo capítulo, mais a frente, faço uma apresentação da utilização do par virtual/real em minhas análises.

Em um segundo momento, questiono: Onde são localizadas as posições de apoio das relações de poder-saber? Quais são seus métodos e como eles atuam? (FOUCAULT, 1995). Com base nessas duas perguntas, caminho na direção de uma terceira pergunta: Que efeitos os JPCs têm sobre nós? Essas questões são desenvolvidas ao longo da tese. Esses dois blocos de questões, em seu conjunto, configuram um tema de pesquisa específico e dão sustentação ao desenvolvimento de toda esta investigação.

### **Como funcionam as relações de poder-saber?**

No caso dos JPCs, a cada investida das relações de poder o saber é deslocado para constituir normas de aprendizagem e conduta para o sujeito-jogador. Nesse movimento, formas de saber – da psicologia (utilizando conceitos como feedback, memória, capacidade de aprendizagem), da mitologia (ensinando quem é “Seth, senhor do mal”<sup>9</sup> e qual é a importância de combatê-lo), das tecnologias da informática (empregando noções de computação gráfica, especialmente pixels,<sup>10</sup> e de inteligência artificial) – são trazidas para compor os JPCs como um campo estratégico de governo.

No quadro de saberes que constituem os JPCs, as formas mais evidentes são aquelas vindas da informática. Os saberes das tecnologias da informática são empregados na indústria dos jogos eletrônicos para melhorar a

---

<sup>9</sup> Manual de *Tomb Raider IV*, p. 2.

<sup>10</sup> Pixels é a relação entre o número de pontos gráficos por tamanho da tela. Quanto maior número de pontos por uma área estabelecida, maior é a qualidade da imagem.

qualidade gráfica e sonora, deixando-os mais “realistas”. Permitem, ainda, que os projetistas elaborem jogos mais dinâmicos, com cenários mais detalhados. Além desses objetivos sobre o emprego de tais saberes, outros objetivos e saberes (também relacionados ao exercício das relações de poder) podem ser descritos, especialmente em relação ao governo dos sujeitos-jogadores.

A cada novo saber as relações de poder são afetadas. De um lado, quando as tecnologias da informática apresentam aparelhos (PCs e consoles) com mais capacidade de memória, mais rápidos e com preços mais baratos, os JPCs tornam-se artefatos mais consumíveis em consequência do próprio avanço tecnológico e do preço mais acessível; de outro, as técnicas de consumo, de marketing, de controle dos gestos dos jogadores (através de periféricos cada vez mais parecidos com simuladores de carros, aviões ou armas) e técnicas intelectuais (ler os manuais dos jogos; memorizar as dificuldades dos jogos; diferenciar em qual momento fazer a personagem do jogo correr rápido ou lento, saltar, parar, etc.) – todas elas entendidas aqui como técnicas de governo que vão se tornando mais refinadas e, possivelmente, mais eficientes com os avanços das tecnologias da informática.

As relações de poder não atuam independentemente e sem apoio. Em uma direção, elas produzem saberes e são pautadas em saberes. Em outra direção, ao exercer-se poder, estabelece-se saber, ou apóia-se em saberes estabelecidos, que conduzem relações de poder. As relações de poder atuam em conjunto com campos de saberes correlativos. Os saberes encontrados nos JPCs compõem, com as relações de poder, práticas a atuarem sobre os seres humanos, constituindo-os e

“convencendo-os” a se portarem como tipos específicos e atualizados de sujeitos-jogadores.

As relações de poder só “existe[m] em ato” (FOUCAULT, 1995, p. 242), que se expressam e se baseiam em formas técnicas e materializadas, fazendo com que o saber possa ser empregado de diversas formas, criando diferentes problemáticas e experiências.<sup>11</sup> Assim, em um sentido, as relações de poder-saber tornam-se fruto de problemáticas e experiências. Em outro sentido, tais relações resultam em técnicas que apresentam diversas possibilidades de experiências e problemáticas, criando processos constantes de virtualização e atualização. Inspirado em Lévy (1998), considero que as relações de poder-saber funcionam como dínamos para os processos de atualização e virtualização que ocorrem por conta da conexão jogador-jogo, fazendo com que ambos estejam sempre em transformações e criações.

Nesta investigação, apoiado em Foucault (1995), considero que a relação entre saber e poder é de circularidade, de cumplicidade, de imanência. Não o reduzo um ao outro (“saber é poder”, ou vice-versa), mas afirmo que o saber nunca é neutro, desinteressado, estando sempre imbricado com relações de poder (FOUCAULT, 1997d). O saber é político, “não apenas no sentido de que dele se poderiam deduzir conseqüências na política, mas porque não há saber que não encontre suas condições de possibilidades em relações de poder” (CIRINO, 1989, p. 34). Já o poder não só se utiliza do saber ou, mesmo, cria novos saberes, mas,

---

<sup>11</sup> Nesta investigação, a noção de experiência é empregada da mesma forma que Foucault utiliza na *História da sexualidade*, ou seja, experiência é “a correlação, numa cultura, entre campos de saber, tipos de normatividade e formas de subjetividade” (1998, p. 10). Tal correlação, então, define-se pelos modos como os seres humanos são levados a se identificarem e se reconhecerem como sujeitos-jogadores, em uma política específica de relações de poder.

igualmente produz “domínios de saber que não só fazem aparecer novos objetos, conceitos e técnicas, como, também, novas formas de sujeitos de conhecimento” (*ibidem*).

A reciprocidade entre as tecnologias da informática e os JPCs (como um dos aspectos que evidenciam avanços de ambos e tornam os JPCs objetos de consumo mais desejáveis) e a descrição de alguns saberes que constituem os JPCs (como um dos aspectos que os tornam artefatos de governo da conduta) mostram como são intercambiantes as relações entre poder e saber. Afinal, “nenhum saber se forma sem um sistema de comunicação, de registro, de acumulação, de deslocamento, que é em si mesmo uma forma de poder, e que está ligado, em sua existência e em seu funcionamento, às outras formas de poder” (FOUCAULT, 1997a, p. 19). Sintética e pragmaticamente, “o poder [é visto] como exercício, o saber como regulamento” (CHATELET; PISIER, 1985, *apud* DELEUZE, 1998b, p. 82). O saber objetiva e normatiza. As relações de poder, apoiadas em regras de saber, expressam formas técnicas para a conduta dos sujeitos (ROSE; MILLER, 1993). E os dois estão sempre implicados nos processos de atualização e virtualização do jogo e do jogador.

Os mecanismos para a conduta da conduta ocorrem no sentido do Estado sobre os sujeitos, de sujeitos sobre outros sujeitos e dos sujeitos sobre eles mesmos. Nesses sentidos, os sujeitos “participam” das relações de poder-saber que os constituem como sujeitos a. Assim, são, ao mesmo tempo, efeitos das relações de poder-saber e constituintes de relações de poder-saber sobre si mesmos. São, também, efeitos de si mesmos ao conhecerem-se para governarem-

---

se (FOUCAULT, 1997f). Tudo isso ocorre por meio de procedimentos de fixação, manutenção ou transformação das subjetividades dos sujeitos, relativos a determinados fins, recaindo e sendo também (ou principalmente) de responsabilidade do próprio sujeito (FOUCAULT, 1997e).

Nas análises das relações de poder-saber, “tudo está potencialmente emaranhado nos nós do poder” e nas formas de saber “que, conforme vimos, são gradativamente inter-relacionados com o avanço do poder” e com as transformações do saber (DREYFUS; RABINOW, 1995, p. 127). É dessa forma – atrelando as relações de poder-saber e as formas de governo, procurando “localizar e especificar a forma como funciona o poder, o que faz e como faz” (*ibidem*) – que olho para os JPCs, abordando-os “a partir de técnicas de poder que lhe são contemporâneas” (FOUCAULT, 1993, p. 41). Mas quais são e como atuam tais técnicas?

### **Por quais meios as relações de poder-saber funcionam?**

Para analisar a arte de governar, Foucault articulou as técnicas de dominação com as técnicas de si. Entretanto, essa articulação não se deu de uma hora para outra. À medida que seu trabalho foi avançando e as críticas ao tipo de centralidade que tinha dado às relações de poder aumentavam, alguns deslocamentos teóricos e metodológicos ocorreram (GORDON, 1991; DREYFUS; RABINOW, 1995). Em seus primeiros estudos genealógicos, especialmente em *Vigiar e Punir*, Foucault tratou apenas das

técnicas de dominação. O próprio filósofo afirmou ter insistido nessas técnicas (FOUCAULT, 1993a, 1995, 1996c e 1996d), centrando demasiada atenção na produção do sujeito por outros sujeitos ou na produção dos sujeitos em cenários institucionais (exército, manicômio, prisão, etc.).

Na série de estudos *História da sexualidade*, Foucault mudou seu eixo de abordagem para as técnicas de si, ou como os sujeitos se autoproduzem. A confissão e o exame, antes interpretados como duas grandes técnicas de dominação, passam a ser vistos principalmente como duas grandes técnicas de si (FOUCAULT, 1993). Contudo, nessa mesma série de estudos Foucault fez um deslocamento temporal de abordagem da *História da sexualidade I* (uma história de média duração, analisando textos construídos a partir da Idade Média) para a *História da sexualidade II* (uma história de longa duração, iniciando suas análises em textos da sociedade grega clássica).

Nesse último livro, Foucault define quatro pontos relacionados a uma genealogia da ética que constituiriam e, ao mesmo tempo, diferenciariam entre si os sujeitos morais: 1) “*determinação da substância ética*”: é o caminho (ou um conjunto de regras morais) que o sujeito deve construir para si mesmo como uma substância central de sua própria conduta moral ou, simplesmente, “as formas das relações consigo”; 2) “*modo de sujeição*”: é o caminho pelo qual o sujeito situa suas conexões com determinado conjunto de regras morais, assumindo o compromisso de seguir tais regras, tornando-se um ser moral; 3) “*elaboração do trabalho*

*ético*”: é o trabalho que o sujeito exercita sobre si mesmo na busca de torna-se um sujeito ético de sua própria conduta, no cenário de um conjunto de regras morais. Em suma, são “os exercícios pelos quais o sujeito se dá como objeto a conhecer”; 4) “*teleologia* do sujeito moral”: é a relação entre os meios para o ser humano tornar-se um sujeito moral e a finalidade de ser tal sujeito moral, fazendo com que construa significados para o conjunto de regras morais que irá seguir, elaborando sentidos para se orientar em tal conjunto de regras morais. Em síntese, “são as práticas que permitem [ao sujeito] transformar seu próprio modo de ser” (FOUCAULT, 1998, p. 27-30, grifos na obra).

Foucault trata a arte de governar das duas formas acima descritas. Uma delas é a abordagem do governo por meio das técnicas de dominação (*Vigiar e punir*); a outra, dá-se por meio das técnicas de si (*História da sexualidade*). Ambas não são excludentes entre si. Foucault afirma que “o ponto de contato do modo como os indivíduos são manipulados e conhecidos por outros se encontra ligado ao modo como se conduzem e se conhecem a si próprios. Pode-se chamar a isso de governo” (FOUCAULT, 1993a, p. 207). O governo, então, é a sobreposição, ou melhor, “a interação entre esses dois tipos de técnicas, os pontos em que as tecnologias de dominação dos indivíduos uns sobre os outros recorrem a processos pelos quais o indivíduo age sobre si próprio e, em contrapartida, os pontos em que as técnicas do eu são integradas em estruturas de coerção” (*ibidem*).

Além de não serem excludentes entre si, tais técnicas, por excelência, são constituídas historicamente. Em determinados períodos, elas são transformadas, modificadas ou superadas. Uma desaparecem; outras surgem. Foucault já afirmava isso ao analisar como um certo tipo de “sujeito moral da conduta sexual” (FOUCAULT, 1998, p. 31) foi se constituindo e sendo modificado com base na moral grega clássica ou com base na doutrina cristã. Em outro lugar, ele chama esse movimento de transformações em torno dos modos de subjetivação como uma constante “luta por uma nova subjetividade” (FOUCAULT, 1995, p. 236).

Com isso, para esta investigação, outras perguntas fazem-se necessárias: Para analisarmos modos de subjetivação contemporâneos, com base em perspectivas foucaultianas do que significa modos de subjetivação, poderemos simplesmente buscar as quatro direções colocadas em *História da sexualidade II*? Seria viável identificar um “sujeito a” (em uma análise contemporânea) por meio da determinação da substância ética, do modo de sujeição, da elaboração do trabalho ético e das intenções e dos propósitos do sujeito moral?

Se alguns intelectuais estão certos ao afirmarem que para Foucault a noção de relações de poder funciona como seu princípio geral para as análises genealógicas (DREYFUS; RABINOW, 1995; MACHADO, 1996; DELEUZE, 1998a e b; HALL, 2000), a resposta às perguntas acima é a mesma: Não. Sendo as relações de poder centrais para a genealogia, o exercício de tais relações caracteriza-se por modos de ação de uns sobre

outros e do sujeito sobre si mesmo. Esses modos estão sempre em processos de modificação. Ao longo de suas análises genealógicas, Foucault (1993, 1997d, 1998, 1999d, 1999e, 1999g, 2001) mostra como esses modos de ação vão mudando: como funcionavam as técnicas de poder na Grécia Clássica e na Idade Média para a constituição de um sujeito moral; como um poder soberano foi saindo de cena para a ascensão de um poder disciplinar; como as figuras do monstro humano, do indisciplinado e do onanista foram elaboradas, do século XVII ao XIX, para o controle da população.

Muitos estudiosos, inspirados nessa noção de relações de poder foucaultiana, procuraram fazer suas próprias análises sobre o governo de Estado, dos outros e de si (BURCHELL, 1996; GREEN, 1998; CRUIKSHANK, 1999; CORAZZA, 2001; ROSE, 2001a dentre vários outros), cada um interpretando as técnicas de dominação e as técnicas de si de diferentes maneiras. Todos esses trabalhos, de uma forma ou de outra, levantam questões que me fizeram refletir (e aprender) sobre muitas das facetas que a noção de governo e o emprego das técnicas de poder podem adquirir.

De alguma forma, essas investigações apresentam direções para analisar alguns modos de subjetivação. Aliás, como o fez o próprio Foucault. Antes de mais nada, tais direções mostraram-me que para uma análise específica de um tema (no meu caso, os JPCs) é necessário especificar bem (teórico e metodologicamente) os eixos de abordagem em relação a tal tema. Além disso, em um cenário de inspiração foucautiana

cada uma das direções deve estar orientada para aspectos centrais das relações de poder. Sendo assim, levanto, para a minha própria investigação das técnicas de poder presentes nos jogos eletrônicos (em especial, dos JPCs), algumas direções que persigo durante toda esta investigação.

No campo estratégico dos JPCs, as técnicas de governo raramente têm suas “origens” no próprio campo dos jogos. Elas comumente vêm de outras produções humanas e têm utilidades específicas no governo dos sujeitos-jogadores.<sup>12</sup> Não estou interessado em investigar a trajetória dessas técnicas, dos seus “nascimentos” até os seus empregos nos JPCs. A primeira direção teórico-metodológica desta investigação é, então, descrever as atuações e articulações contemporâneas das relações de poder-saber como técnicas de um campo estratégico, igualmente contemporâneo, denominando-as de técnicas intelectuais e técnicas corporais.<sup>13</sup>

Em segundo lugar, pautado na noção de governo, analiso a intersecção e a articulação entre as técnicas de dominação e as técnicas de si para a constituição do sujeito-jogador (cf. FOUCAULT 1995, 1997e, 1999a). Tais técnicas são justapostas e articuladas pela ação das relações de poder-saber. Além disso, acredito que descrevê-las separadamente não seja possível, pois são altamente emaranhadas. Considerando que os sujeitos-jogadores são constituídos por formas de governo, levo em conta os pontos de contato e as sobreposições entre os procedimentos de conhecimento do que é o outro para conduzir-lhe a conduta (as

---

<sup>12</sup> Essa percepção vem também de algumas discussões de Rose (cf. 2001a). No instigante texto *Inventando nossos eus*, Rose comenta que “a invenção de técnicas por meio das quais os humanos desenvolvem a capacidade de calcular [ler, escrever, memorizar] torna, similarmente, os humanos capazes de novas coisas, disciplina o pensamento e as auto-relações de uma forma distinta [...]” (p. 160), participando de formas específicas de governo.

técnicas de dominação) e os procedimentos de conhecimento de si mesmo para se autoconduzir (as técnicas de si). Esses pontos de contato e as sobreposições mostram que tanto as técnicas de dominação apóiam-se em procedimentos pelos quais os sujeitos exercem poder sobre si como as técnicas de si carregam estratégias de dominação (FOUCAULT, 1999f).

Como terceira direção, levo em conta que, de um lado, quando as técnicas de dominação são empregadas por sujeitos sobre outros sujeitos, os sujeitos que sofrem a ação – por intermédio das técnicas de si – participam ativamente tanto dos seus autogovernos quanto do governo dos outros sobre si mesmos, ao entender que a ação de outros é benéfica para si. De outro lado, por tentarem se autogovernarem, os sujeitos resistem às técnicas de dominação, mesmo que assumindo para eles algumas estratégias das técnicas de dominação como formas de resistência.

Mesmo assim, Foucault não nega que, ao analisarmos as mais diversas formas de governo, é possível dar mais centralidade às técnicas de dominação em alguns casos e, em outras análises, às técnicas de si (FOUCAULT, 1993a, 1995, 1997c, 1998 e 1999c). Essa é a quarta direção a ser abordada nesta investigação. Ora darei mais atenção às técnicas de dominação, ora às técnicas de si. Para isso, tratarei ambas agindo sobre os sujeitos-jogadores em processos constantes de virtualização (a criação de uma problematização em torno de uma solução conhecida) e atualização (a solução a uma problematização colocada).

Para isso, o virtual é aqui entendido como “*um processo de transformação de um modo de ser num outro*” (LÉVY, 1998, p. 12, grifos no

---

<sup>13</sup> As denominações de técnicas intelectuais e técnicas corporais vêm da produção de Rose (1996 e 2001a).

original). Tal processo caracteriza-se por um movimento do virtual ao atual, no qual o virtual gera um problema ou uma problematização sobre um atual. Para tal problematização podem ser dadas várias “soluções” e por diferentes processos de atualização. Um mesmo “virtual é uma fonte indefinida de atualizações” (LÉVY, 1999, p. 48). Do seu lado, as atualizações são sempre parciais, gerando novas virtualizações.

O atual e o virtual se complementam, mas são processos distintos, não ocorrem concomitantemente: “[...] virtualidade e atualidade são apenas duas maneiras de ser diferentes” (LÉVY, 1998, p. 15). Uma entidade traz em si mesmo e produz para si mesmo suas virtualidades: pelas características dos jogos eletrônicos (um artefato digital, que está relacionado a uma máquina, jogado por sujeitos que constroem as mais heterogêneas relações com eles, etc.) várias problematizações podem ser levantadas, buscando-se suas atualizações: Qual aparelhagem seria mais adequada para se jogar determinado jogo? Quais são as respostas mais adequadas às ações e situações propostas pelos jogos? Seria possível inventar, por parte dos jogadores, outras ações e situações para serem integradas aos jogos? (cf. LÉVY, 1998).

O que uma entidade é ou virá a se tornar constitui-se por processos de virtualização na direção da atualização, que, por sua vez, é direcionada para novas virtualizações: Um jogo eletrônico é imaginado e montado como tal pelas relações construídas em torno dele, pelas problematizações levantadas sobre seus usos, pelas maneiras de consumi-lo e pelas formas de elaborá-lo como artefato de entretenimento. Um jogo eletrônico é assim considerado pelas articulações que o afetam, em

movimentos produzidos por processos constantes de virtualização e atualização (cf. LÉVY, 1998).

Sendo assim, a solução trazida por uma atualização não é uma escolha em um quadro de possibilidades previamente estabelecido, como ocorre no par possível/real,<sup>14</sup> pois “a atualização é criação, invenção de uma forma a partir de uma configuração dinâmica de forças e de finalidades” (LÉVY, 1998, p. 16) que ora formam, ora são respostas a mecanismos de virtualização. É, em síntese, “uma produção de qualidades novas, uma transformação das idéias, um verdadeiro devir que alimenta de volta o virtual” (*idem*, p. 17). Nesse cenário, os programas dos jogos eletrônicos contêm virtualidades de mudança – constituídas por variadas histórias, diferentes possibilidades de narração, diversos cenários, múltiplas propostas de ações e situações que são efeitos de várias relações de poder-saber relativas a suas elaborações – que os jogadores atualizam, para si mesmos e para outros que os observam, por meio de estratégias mais ou menos criativas, identificando o atual como uma resposta ao virtual (cf. LÉVY, 1998).

Como o atual é a “invenção de uma solução exigida por um complexo problemático” (LÉVY, 1998, p. 17), tal complexo problemático nada mais é do que os sujeitos relacionando-se com objetos, apoiados em relações de poder-saber e criando relações de poder-saber, fazendo surgir processos de virtualizações e atualizações constantes: jogadores em frente a um PC, jogando *Tomb Raider* (elaborado com base em saberes gráficos, mitológicos, geográficos e outros) e enfrentando personagens

---

<sup>14</sup> Uma diferenciação importante entre o possível e o virtual: o possível é aquilo que “já está constituído, mas permanece no limbo” (LÉVY, 1998, p. 15) – é um estático já constituído. O seu par é o real, que se caracteriza pela ocorrência do possível – o real é a realização do possível “sem que nada mude em sua determinação nem em sua natureza” (LÉVY, 1998, p. 16). O virtual não preexiste, sendo sempre criação ou uma busca da

dispostos a matar-lhe a personagem que controla, das mais diversas formas, tendo que dar soluções aos heterogêneos problemas que podem ser levantados. Assim, a virtualização não é uma “maneira de ser”, mas, sim, entendida como um dínamo, um movimento produtivo e criativo. A atualização é sua resposta, caracterizando-se pela “invenção de uma solução exigida por um complexo problemático” (LÉVY, 1998, p. 17).

Como é possível observar, as técnicas de governo não se caracterizam simplesmente por questões de transmissão de habilidades (sejam elas motoras, cognitivas, psíquicas ou quaisquer outras mais) a serem assimiladas por quem joga. As técnicas de governo, ao mesmo tempo, perpassam e articulam alguns objetos materiais (o PC, o joystick, o teclado, o periférico) e algumas tecnologias da informática (a inteligência artificial, a computação gráfica, a placa de som). Como argumentei, tais técnicas também estão atreladas a saberes psicológicos, históricos, legais e outros mais. Elas, igualmente, fazem-nos algo, subjetivando-nos, das formas mais variadas, por processos de virtualização e atualização. Finalmente, constituem, no caso dos JPCs, um complexo campo estratégico, que passo a tratar.

### **Como tudo isso forma um campo estratégico?**

Com base na noção de governo, considero a organização dos JPCs como um campo estratégico. Isso passa pela articulação e sobreposição de saberes e técnicas que circulam com tais artefatos, constituindo formas operativas de atuação sobre os sujeitos-jogadores. Tais mecanismos de atuação explicariam os

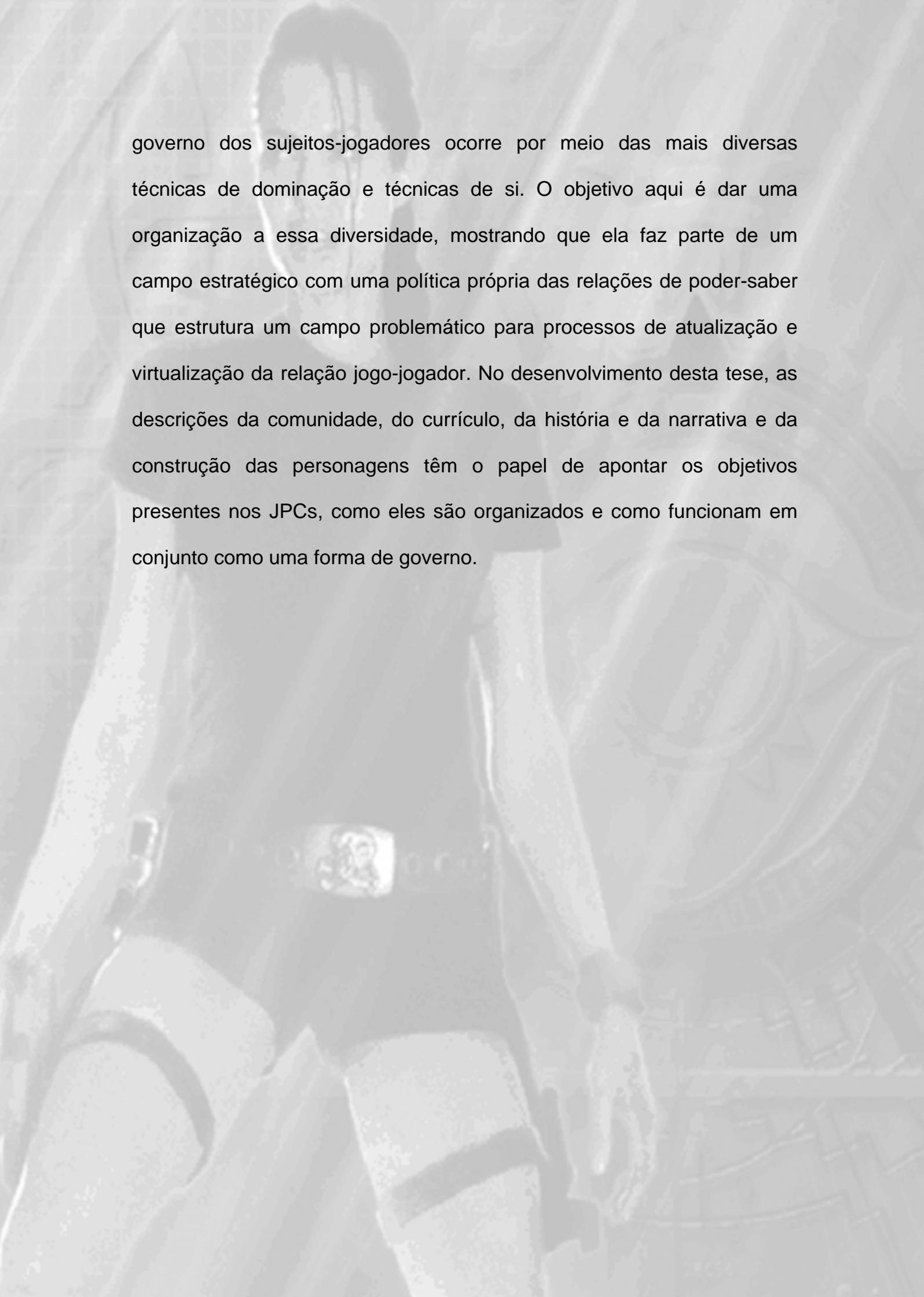
---

problematização de um atual. O atual é a solução da problematização criada pela virtualização; nesse sentido, o atual assemelha-se ao real.

motivos de os sujeitos das mais diversas proveniências serem chamados também de jogadores. São brasileiros, suíços, australianos, japoneses. São católicos, mulçumanos, budistas. São de classe popular, média e alta. São jovens, crianças e adultos. São estudantes, formandos, formados ou que não estudaram ou ainda que estudaram pouco. São professores, pesquisadores, educadores. Não obstante, acredito, primeiramente, que esse grupo de sujeitos pode ser localizado como um tipo de comunidade, tornando-se foco de governo por estratégias das relações de poder-saber como: o currículo de *Tomb Raider*, as histórias e narrativas e as personagens. Esses mesmos sujeitos são constituídos e constituem tais relações, conduzindo e sendo conduzido por elas (cf. ROSE, 1996a).

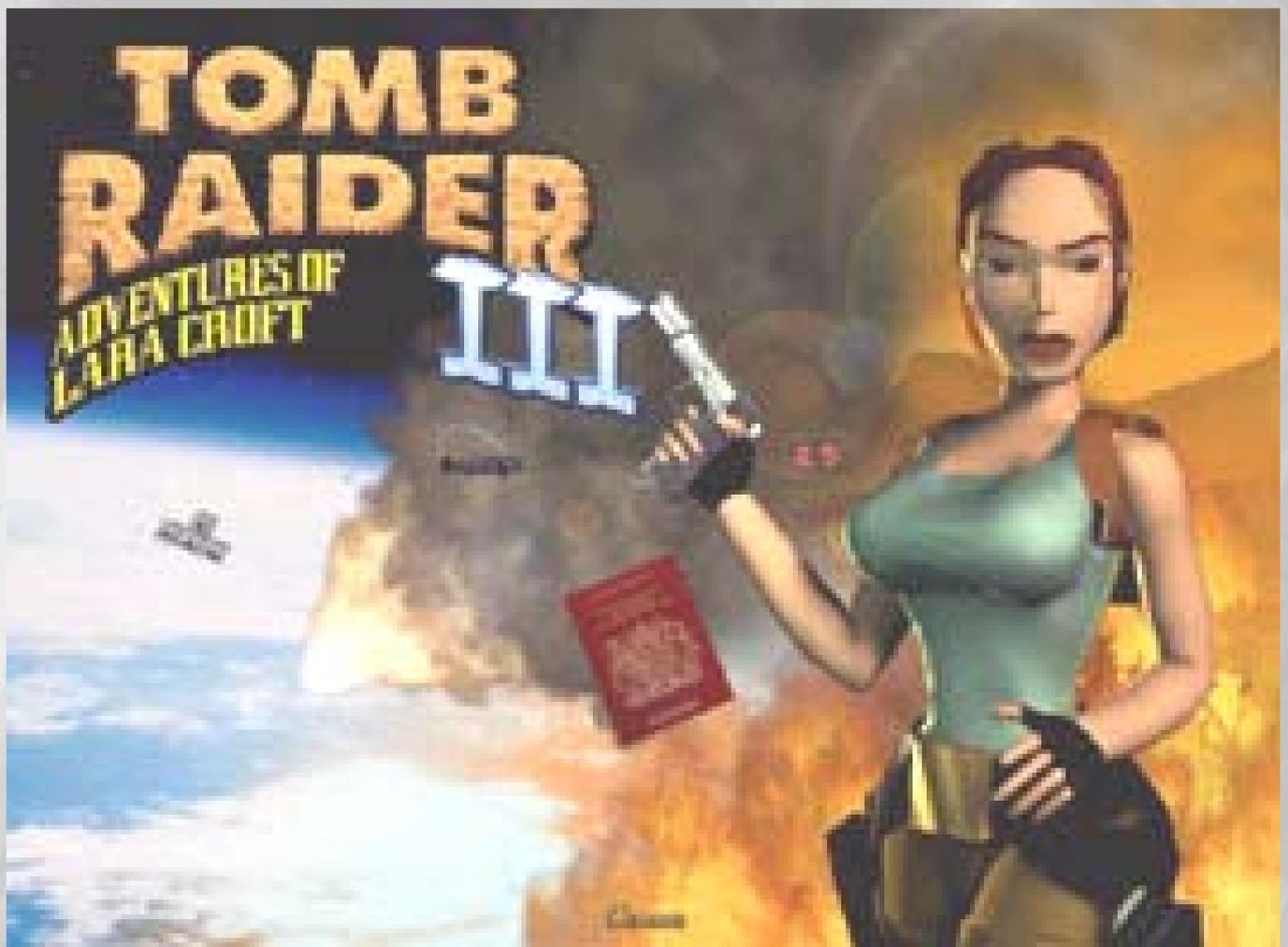
Em todos esses mecanismos de governo e autogoverno, técnicas de linguagem são centrais, um vez que servem como um caminho do geral (dos objetivos que estruturam a comunidade, montam a história e a narrativa dos jogos, elaboram as personagens e educam de alguma forma) ao particular (ao governo de um tipo de sujeito-jogador), “estabelecendo uma espécie de identidade ou mutualidade entre” a racionalidade de governo constituinte dos JPCs e suas propensões ao controle da conduta dos jogadores. O governo dos sujeitos-jogadores só é viável por meio “dos mecanismos do discurso [como um texto] que representam o campo a ser governado como campo inteligível com seus limites, características cujos componentes são ligados de alguma forma mais ou menos sistemática” (ROSE; MILLER, 1993, p. 80).

Finalizando, neste capítulo caracterizo os JPCs como objeto de pesquisa analisado como artefato para a conduta da conduta. O



governo dos sujeitos-jogadores ocorre por meio das mais diversas técnicas de dominação e técnicas de si. O objetivo aqui é dar uma organização a essa diversidade, mostrando que ela faz parte de um campo estratégico com uma política própria das relações de poder-saber que estrutura um campo problemático para processos de atualização e virtualização da relação jogo-jogador. No desenvolvimento desta tese, as descrições da comunidade, do currículo, da história e da narrativa e da construção das personagens têm o papel de apontar os objetivos presentes nos JPCs, como eles são organizados e como funcionam em conjunto como uma forma de governo.

Constituir para governar:  
as comunidades como meio  
de governo e de augoverno



## CONSTITUIR PARA GOVERNAR: AS COMUNIDADES COMO MEIO DE GOVERNO E DE AUTOGOVERNO

Comunicar-se com a *nação* gamemaníaca, ser membro de uma *comunidade* online de jogadores e trocar informações com a *galera* que joga *Tomb Raider*. Eis a síntese de algumas das complexas e heterogêneas relações entre os jogos eletrônicos e os jogadores, especialmente quando focalizamos a produção do sujeito-jogador como um conjunto de mecanismos de governo. Como descreverei ao longo deste capítulo, os termos *nação*, *comunidade* e *galera*, de uma forma ou de outra, são usados em exercícios de poder para identificar e aproximar sujeitos-jogadores a um tipo de artefato para serem governados e autogovernar-se. Tais mecanismos de identificação e aproximação são usados para o governo daqueles seres humanos que lêem as revistas especializadas em jogos eletrônicos; que jogam games online; que jogam *Tomb Raider*. Em suma, dos sujeitos-jogadores que são incorporados nas comunidades do mundo dos jogos eletrônicos. Para analisar os discursos, os procedimentos e as técnicas envolvidos nesse tipo de exercício de governo, apóio-me na noção de comunidade empregada por Nikolas Rose (1996a) e em problematizações foucaultinas sobre os modos de subjetivação.

Primeiramente, a noção de comunidade tem seu uso estabelecido em estudos de governo por estudiosos que se inspiraram nos trabalhos foucautianos. Contudo, essa noção não foi empregada pelo próprio Foucault. Em suas análises sobre a arte de governar, Foucault apoiou-se na noção de população, entendida

por ele “como o conjunto de seres vivos e coexistentes, que apresentem traços biológicos e patológicos particulares, e que, por conseguinte, dizem respeito a técnicas e saberes específicos” (FOUCAULT, 1997f, p. 86). Nas abordagens históricas foucaultianas, a noção de população torna-se central para as análises relativas à racionalidade de governo de Estado.

Nesse cenário, a população não é apenas a somatória de sujeitos a viverem em determinado território; é, em um sentido bem específico, vinculada a outros fatores, como: a manutenção da vida dos sujeitos (por meio de campanhas de vacinação, de controle de doenças, de fornecimento de alimentos, etc.); o controle da distribuição e deslocamento de sujeitos ou grupos de sujeitos (determinando os motivos de êxodos rurais e o surgimento de aglomerados urbanos, além do crescimento de regiões em detrimento de outras, podendo, por meio de políticas públicas, reverter ou acentuar tais movimentos); o planejamento de investimentos econômicos e sociais, baseado em dados estatísticos (com a projeção do crescimento populacional – relacionando esse crescimento às mais diversas categorias: infância, vagas de trabalho, trabalhadores aposentados, números de escolas – em um determinado período). Com isso, a população é interpretada “como problema político, como problema a um só tempo científico e político, como problema biológico e como problema de poder” (FOUCAULT, 1999g, p. 293) a ser tratado pelo Estado Moderno. Segundo Foucault, a população passa a ser algo governável pelo Estado, tendo como balizamento para isso, principalmente, dados estatísticos, jurídicos e biológicos.

O emprego da noção de população por Foucault, como a descrevi acima, teve o objetivo de caracterizar uma grande mudança na política de poder ocorrida a partir do século XVII e acentuada nos séculos subsequentes. Sairíamos de relações de poder essencialmente disciplinares<sup>15</sup> (das instituições sobre os corpos) para relações de biopoder<sup>16</sup> (aquelas técnicas e estratégias para o controle da vida e da morte). Contudo, como a maioria dos estudos foucautianos, essas análises devem ser localizadas historicamente, colocando o uso de tal noção não como algo atemporal que serviria para qualquer tipo de análise, em qualquer tempo.

Nesse sentido, apesar de a noção de população ainda ser útil em abordagens econômicas e sociais, e na explicação da montagem e do desmantelamento do Estado de Bem-Estar Social,<sup>17</sup> evidenciando novas formas de governo, a noção de comunidade permite outras formas de abordar a arte de governo em algumas análises contemporâneas (ROSE, 1996a). Trabalhos sobre as diferentes mentalidades de governo têm se apoiado não mais apenas no conceito de população, mas também na noção de comunidade: a indústria de seguros e os

---

<sup>15</sup> No livro *Em defesa da sociedade*, Foucault (1999g, p. 289) diz que “a disciplina tenta reger a multiplicidade dos homens na medida em que essa multiplicidade pode e deve redundar em corpos individuais que devem ser vigiados, treinados, utilizados, eventualmente punidos” com base em normas institucionais.

<sup>16</sup> No mesmo livro, Foucault (*ibidem*) argumenta que “a nova tecnologia que se instala se dirige à multiplicidade dos homens, não na medida em que eles se resumem em corpos, mas na medida em que ela forma, ao contrário, uma massa global, afetada por processos de conjunto que são próprios da vida, que são processos como o nascimento, a morte, a produção, a doença, etc.”.

<sup>17</sup> O Estado de Bem-Estar Social caracteriza-se pela utilização do “aparato do governo para conceber, implementar e financiar programas e planos de ação destinados a promover os interesses sociais coletivos de seus membros” (BRIGGS, 1996, p. 262), fazendo investimentos públicos na educação, moradia, saúde, etc., tendo em vista uma determinada população. Estudos sobre a conduta da conduta (BURCHELL, 1996; CRUIKSHANK, 1999; EWALD, 1991) mostram que tanto a montagem do Estado de Bem-Estar Social (do pós-guerra até a década de 70) como sua desmontagem gradativa a partir dos anos 70 se apóiam na noção de população para explicar os movimentos em torno do aumento e da diminuição dos investimentos sociais.

riscos específicos de diferentes comunidades (EWALD, 1991); a mídia e seu currículo comunitário (PARAÍSO, 2002); o Programa de Alfabetização Solidária e suas comunidades prudentes (TRAVERSINI, 2003).

A noção de comunidade vem sendo usada para dar maior especificidade às investigações em torno da eficiência das técnicas de governo, sendo entendida como um “novo lugar de governo” (ROSE, 1996a, p. 331). Tal noção é apresentada como importante referencial de análise das relações de governo de Estado, dos outros e de si. Segundo Rose (1996a), em muitos casos, o emprego da noção de comunidade em detrimento da noção de população dá um foco maior na investigação das práticas de governo orientadas para espaços, grupos, culturas e interesses mais específicos. Para esse autor, o emprego da população – como algo que caracteriza todas as pessoas de uma nação, um estado, ou mesmo de um município, de forma homogênea – deixa a desejar por não levar em conta a diversidade das arenas sociais, culturais e econômicas. Daí a importância que a noção de comunidade passa a desempenhar na compreensão dos novos arranjos existentes, pois “as disposições contemporâneas da comunidade são [...] resultantes heterogêneas, complexos e móveis de modos revisados de representação, problematização e intervenção em toda uma quantidade de diferentes arenas” (ROSE, 1996a, p. 332).

São vários os mecanismos de controle contemporâneos em torno das comunidades de risco, comunidades de rap, comunidades gays, comunidades de jogadores. Essas e outras comunidades identificam grupos de sujeitos sob os mais diversos objetivos para a conduta. Para isso, cada uma delas é constituída ao

redor de um conjunto de discursos e procedimentos de governo específicos, distintos ou não entre si. Uma das maneiras de analisar tais discursos e procedimentos relacionados a cada comunidade nominada consiste em investigar o vocabulário circulante no seu interior. Esses vocabulários servem para identificar novos planos ou superfícies sobre as quais “são conceituadas e administradas as relações micromorais entre os sujeitos” (ROSE, 1996a, p. 331). Contudo, essas conceituações e administrações, como também as comunidades a elas ligadas, não existem a priori; existem, sim, como invenções momentâneas, que constantemente mudam de configuração e sentido. Suas linguagens, técnicas, estratégias, formas de abordagem, seus artifícios de governo, etc. transformam-se continuamente. E tais transformações não ocorrem só entre uma comunidade e outra, como também em uma mesma comunidade.

Dito isso, o que me interessa mais especificamente na noção de comunidade é observar e analisar o seu funcionamento como um espaço técnico para o governo da conduta do jogador e como um ambiente privilegiado de constituição e autoconstituição de sujeitos. Nessa direção, o governo de sujeitos-jogadores centra-se, por meio das comunidades, na criação de “fidelidades pessoais e responsabilidades ativas” (ROSE, 1996a, p. 333), as quais ligam os seres humanos a identidades inventadas ou fortalecem as já existentes para governá-los e para o seu próprio autogoverno, controlando suas condutas em comunidades específicas. Contudo, tais formas de controle são expressões de poder e, ao mesmo tempo, de liberdade. Os sujeitos-jogadores, ao se identificarem com uma comunidade, devem relacionar-se consigo mesmos,

escolhendo (e, às vezes, as inventando), entre as normas estabelecidas, aquelas com as quais conviverá mais tranqüilamente e aquelas que poderão lhe causar conflitos, causando seu afastamento de tal comunidade. Todo esse movimento baseia-se em estratégias para construir afinidades e filiações entre o jogo e o jogador.

## **ESTRATÉGIAS PARA CONSTRUIR AFINIDADES E FILIAÇÕES**

A constituição das comunidades é um complexo entrelaçamento de discursos, estratégias e técnicas para a captura, a participação e a escolha própria dos sujeitos-jogadores que passam, assim, a constituí-las. Nesta seção, descrevo algumas estratégias centrais para tais constituições, categorizando-as em três dimensões, relacionadas a questões espaciais e geográficas; a aspectos morais e éticos; e a procedimentos de identificação. Sumariamente, todas se pautam em objetivos para criar relações de fidelidade e afinidade entre a própria comunidade e seus membros (ROSE, 1996a).

O primeiro aspecto – a dimensão espacial e geográfica – relaciona-se à localização dos componentes da comunidade. A definição das comunidades dos sujeitos-jogadores não passa necessariamente por uma delimitação geográfica que os localizaria e os identificaria, como aconteceria se usássemos o conceito de população. As comunidades de sujeitos-jogadores podem ser constituídas por membros de diferentes países ou regiões. Nesse caso, condições geográficas como relevo, clima, produções sazonais de alimentos, condições socioeconômicas

para migração – todas elas tão caras para se definir uma população – não são fatores nem de delimitação, nem de caracterização das comunidades de jogadores.

Essas comunidades “só existem na medida em que seus componentes estejam ligados por intermédio de identificações construídas em espaços não-geográficos [...] [por meio de] produtos culturais, imagens da mídia” (ROSE, 1996a, p. 333), campanhas publicitárias, informações pela Internet, etc. Algumas formas de mídia compõem um quadro estratégico diversificado de técnicas, caracterizando as comunidades e criando, concomitantemente, procedimentos de afinidades e filiações com os jogadores. De uma forma ou de outra, os membros dessas comunidades são identificados por meio de discursos, linguagens e símbolos que os aproximam entre si e, de alguma forma, os distanciam de outros grupos de sujeitos. Nesse caso, suas identificações em comunidades específicas ocorrem também por distanciamento de outros grupos comunitários, sendo capturados e/ou escolhendo, em um universo de estratégias diferenciadas, de qual ou em quais comunidades participará, sendo atualizado e atualizando-se como um tipo específico de sujeito.

A segunda dimensão está relacionada à constituição das comunidades e ao governo de seus membros em sentido moral e ético, considerando-se características mais específicas de atuação sobre o sujeito, em especial quando comparadas com aquelas do universo das populações. Na comunidade, um quadro de conduta moral (a ser seguido pelo sujeito) e um quadro de conduta ética<sup>18</sup>

---

<sup>18</sup> Como Rose (2001a), diferencia sistema moral de ética. Essa diferenciação leva em conta “que os sistemas morais são, em geral, sistemas universais de obrigação e interdição – ‘não debes fazer isso’ ou ‘não debes fazer aquilo’ – e são, muito freqüentemente, articulados em relação a algum código relativamente formalizado. A ética, por outro lado, refere-se ao domínio de tipos específicos de conselho

(como o sujeito deve autoconduzir-se) estão particularmente próximos desse mesmo sujeito.

Nesse cenário, é possível observar formas de totalização e individualização dos sujeitos com conotações bem específicas. Para fazer os sujeitos identificarem a si e a outros com um certo grupo (no caso, ao grupo de sujeitos-jogadores), conseqüentemente, agrupando-os em torno de uma comunidade (a dos sujeitos-jogadores), empregam-se estratégias, técnicas e procedimentos para caracterizar maneiras de falar, o que conversar, a que locais ir, como e quem pode jogar em tal comunidade. Para tornar essas e outras filiações e afinidades eficientes para a totalização, as aspirações dos sujeitos-jogadores, de diversas formas, são incorporadas por meio de pesquisas de mercado<sup>19</sup> e promoções (cf. ROSE, 1998).

Estratégias e técnicas, porém, não são empregadas apenas para montar cenários gerais e totalizadores de enquadramento. O jogador é chamado a participar das comunidades, individualmente podendo também ser identificado com um quadro de normas e valores. Com isso, ele pode ser o “felizardo que”

---

prático sobre como a pessoa deve se preocupar consigo mesma, fazer de si própria o objeto de solicitude e atenção, conduzir a si própria nos vários aspectos da sua existência cotidiana” (ROSE, 2001a, p. 41-42).

<sup>19</sup> As pesquisas de mercado dos jogos eletrônicos para informar o público em geral são efetuadas por revistas e sites especializados. Por intermédio de uma dessas pesquisas, realizada em 2002, sabemos que nos lares brasileiros “o videogame predomina sobre os outros bens de lazer tecnológico [...]. Enquanto a presença dos outros itens [DVD, TV a cabo, câmera digital, MP3, *palmtop* e *home theater*] [...] é inferior a 7%, o videogame está presente em pouco mais de 11% deles” (MARKET, 2003). Sabemos também que “a maioria dos que acessam a rede mundial de computadores para jogar [...] o faz em casa (42%), no trabalho (27%) ou em casa de amigos (15%)” (*ibidem*). Dos possíveis usuários dos “novos” produtos das tecnologias de silício (DVD, câmera digital, etc.), grande parte deles consome jogos eletrônicos. Além do mais, levando-se em conta que o mercado brasileiro ainda compra poucos jogos eletrônicos em relação aos mercados estadunidense, japonês e europeu, observa-se que o potencial de consumo de tal comunidade no Brasil não é desprezível. Sendo assim, “quase sempre relegado ao segundo plano, o mercado de videogames [que pode vir a constituir uma grande comunidade de consumidores em potencial] é, hoje, a verdadeira estrela do setor de TI [tecnologias de informação]” (*ibidem*).

ganhará “o PS2 [*Playstation2000*] na promoção Gameforce” (GAMEFORCE, p. 3, s.d.), trocando o seu antigo aparelho por outro mais moderno. Para isso, o jogador precisa acreditar que será por intermédio da participação na promoção que poderá ganhar algo tecnologicamente atualizado, realmente uma novidade, escolhendo esta ou aquela promoção.

Como vimos, em uma direção, as pesquisas e promoções (somados a outros procedimentos) servem para descrever as aspirações dos jogadores; em outra, além disso, interferem nessas aspirações, modificando-as e constituindo estratégias e técnicas mais eficientes para o governo da conduta dos jogadores. Nas comunidades, os programas para a conduta da conduta, com o intuito de governar os sujeitos, são construídos com base na necessidade de conhecê-los e transformá-los, de um lado, e de outro, de levar em conta as opções e transformações promovidas pelos próprios sujeitos (ROSE, 1998).

O pertencimento individual a uma comunidade não se dá apenas com a participação dos sujeitos em pesquisas e promoções. Ao jogar games classificados em uma mesma categoria (os de ação e aventura, por exemplo), centrando atenção em apenas um título dessa mesma categoria, “*você* tem a noção de como funcionam os outros jogos. Temos de aprender as particularidades de cada um, mas, se *você* souber jogar *Age of Empires*, será fácil aprender *Starcraft*<sup>20</sup>” (INFO GAMES, p. 37, fev./2003, grifos meus).

O jogador deve “conscientizar-se” de que só se tornará especialista em um tipo de jogo participando de uma comunidade específica e jogando games da

---

<sup>20</sup> *Age of Empires* e *Starcraft* são classificados como jogos de ação e aventura.

mesma categoria. Concomitantemente, a especialização e a solução de problemas se dão por meio de dicas dos jogos em revistas e Internet e por contatos com amigos e com outros jogadores em *LAN Houses* e *LAN Partys*. Ao repetidamente jogar uma mesma categoria de jogos, tomar contato com dicas e observar outros jogadores, o jogador aprende novas práticas de si (ou, mesmo, aperfeiçoa as já aprendidas), obrigando-se, mais rapidamente, a dar respostas “motoras”, técnicas e estratégicas às demandas do jogo, tornando-se um sujeito com mais afinidades e filiações com sua comunidade. Contudo, poderá também participar de mais de uma comunidade, não querendo ser um *expert* em apenas um tipo de jogo. Para isso, deverá trafegar por diferentes estratégias e técnicas presentes em diversos cenários tecno-culturais (sites de jogos, salas de bate-papo, revistas especializadas), podendo, inclusive, articulá-las, criando processos de virtualização do jogo e de si e processos de atualização em resposta.

Em suma, tanto as técnicas de dominação (aquelas que colocam os sujeitos como objetos de ação de outros, para conduzir-lhe a conduta, para governar-lhe as ações) como as técnicas de si (aquelas que colocam o sujeitos como objeto de si mesmo, para sua autocondução e autogoverno) são viabilizadas por procedimentos orientados aos sujeitos-jogadores com quadros de valores morais e éticos que podem ser aproximados com certa facilidade no cenário de uma comunidade de jogadores (cf. ROSE, 1996a). Essas aproximações se dão pelos vocabulários constituídos e utilizados, pelos interesses por determinados temas e das curiosidades dos sujeitos que compõem as comunidades de jogadores.

Leva-se em conta também, tanto para o seu autogoverno como para o governo de outros, que o sujeito identifique, de maneira mais imediata, quais são as regras de conduta a serem seguidas. Sendo assim, o sujeito-jogador “na sua comunidade é tanto responsável por si como, da mesma maneira, é responsável por certos liames emocionais de afinidade com uma ‘rede’ circunscrita de outros sujeitos” (ROSE, 1996a, p. 334).

A terceira dimensão que analiso relaciona-se aos procedimentos de identificação do sujeito-jogador com a sua comunidade. Essa dimensão funciona como um conjunto de estratégias específicas orientadas para sujeitos que são considerados próximos e afinados com tal comunidade. A identificação se dá por “redes de fidelidade com a qual [o sujeito] se identifica de modo existencial, tradicional, emocional ou espontâneo, aparentemente além e acima de qualquer apreciação calculada do interesse pessoal” (ROSE, 1996a, p. 334). Assim, tal identificação, construída para aproximar o sujeito-jogador de sua comunidade, “propõe uma relação que parece menos ‘distante’, mais ‘direta’, ocorrendo não no espaço político ‘artificial’ da sociedade, mas nas matrizes de afinidade que parecem naturais” (*ibidem*) ou são tornadas naturais como opções de escolha para o sujeito.

Contudo, em certo sentido, os mecanismos de identificação são elaborados com base em alegações que já circulam e têm força de governo sobre nós, que, de uma maneira ou de outra, nos governam e nos identificam com uma comunidade: a linguagem, os locais de encontro, as formas de nos posicionar, os cuidados e as atitudes que devemos ter para nos identificar e sermos

identificados; as roupas, os trejeitos e o não-dito; as salas de bate-papo; as dicas e os modelos a serem seguidos.

Em outro sentido, várias estratégias, exercícios e procedimentos são insistentemente usados para nos “lembrar” como devemos nos identificar com as diferentes comunidades, pois “nossa fidelidade com cada uma dessas comunidades particulares é algo do qual precisamos ficar cientes” (ROSE, 1996a, p. 334). Isso ocorre por intermédio de campanhas publicitárias; por entrevistas com jogadores de sucesso dentro da comunidade; por “lembretes” nas caixas e manuais dos jogos. Nesses casos, não se busca uma verdade ou uma essência escondida ou oculta no sujeito-jogador, mas sim a necessidade constante de lembrá-lo da verdade comunitária que não deve ser esquecida, educando-o quanto ao seu próprio autogoverno (como sujeitos de seus próprios atos) e para que ele governe outros sujeitos (cf. FOUCAULT, 1999f).

Mesmo com os vínculos preexistentes de afinidades e filiações, um dos fatores que dão ainda mais eficiência à noção de comunidade como meio de governo é a possibilidade de transformação e remodelamento dessas próprias afinidades e filiações. Em síntese, as afinidades e filiações não são estáticas, sendo, de um lado, constantemente reconfiguradas ou inovadas conforme os objetivos de governo e a diversidade das estratégias envolvidas; e, de outro, conforme os sujeitos-jogadores vão tomando contato com tais mecanismos – ficando cada vez mais acostumados com eles –, os quais são modificados para manter sua eficiência em governar a conduta. Da mesma forma que os vínculos

propostos são modificados, os sujeitos-jogadores estão em constante cuidado de si, tornando-se sujeitos a si mesmos.

Nessa direção, os objetivos de governo centram atenção em práticas especializadas e já consagradas por sujeitos-consumidores das tecnologias de silício. Concomitantemente, mesmo partindo de tais práticas, outras são inventadas, tornando o governo e o autogoverno do sujeito-jogador mais eficiente. Nesse constante movimento entre práticas consagradas das tecnologias de silício e novos mecanismos de poder – relacionados aos sujeitos-jogadores e a seus jogos eletrônicos –, observa-se “um trabalho *intelectual* complexo que envolve não apenas a invenção de novas formas de racionalidade, como também a criação de novos procedimentos de documentação, computação e avaliação” (MILLER; ROSE, 1993, p. 77, grifo dos autores).

Nesse cenário de criação de outros procedimentos, partindo daqueles preexistentes, estar informado sobre os avanços das tecnologias da informática, saber usá-las e, principalmente, consumi-los são mecanismos de identificação do sujeito-jogador com sua comunidade. Assim, como os programas para computador são cada vez mais fabricados com a possibilidade de o usuário construir outros programas, analogicamente, os jogos eletrônicos são produzidos com programas para que o sujeito-jogador também elabore cenários, personagens e narrativas. Essas novas elaborações podem ser, inclusive, disponibilizadas para outros jogadores, como aconteceu com o *mod*<sup>21</sup> tipo *Counter-Strike* e vários

---

<sup>21</sup> Mais adiante, neste mesmo capítulo, discuto mais detalhadamente a noção de *mod*.

outros, em um grande movimento de *loop* de virtualização e atualização oportunizado pela existência da Internet.

Como vimos, as três dimensões para caracterizar as comunidades de sujeitos-jogadores como arenas de governo formam três conjuntos distintos de estratégias, mas que estão estritamente inter-relacionadas. Essa ligação é ainda mais visível quando se descrevem as formas técnicas empregadas para a efetividade do governo dos outros e de si. É por meio das técnicas de poder que os objetivos relacionados às comunidades conectam-se com os diferentes sujeitos-jogadores. Tais conexões serão aqui analisadas com base em duas técnicas intelectuais: técnicas de linguagem e técnicas de memorização.

### **Técnicas de linguagem e de memorização**

*Tomb Raider, Counter-Strike, Final Fantasy, Unreal Tournament, Project Eden, Hostile Waters, Commandos, Dogs of War, Command & Conquer.* Todas essas expressões são títulos de games, vendidos e jogados também no Brasil. Cada um deles, se traduzido, perderia, possivelmente, um pouco de seu glamour ou, melhor, o glamour que as expressões em língua inglesa ainda têm no Brasil. Imaginem, por exemplo, as seguintes traduções: Caçadora de Tumbas, Contragolpear, Fantasia Final, Torneio Irreal, Projeto Éden, Águas Hostis, Comandos (no sentido de um agrupamento de soldados treinados para surpreender o inimigo), Cães de Guerra, Comandar e Conquistar.

É possível encontrar justificativas para se manter os títulos originais em inglês não só no Brasil, mas pelo mundo todo como uma estratégia de venda.<sup>22</sup> A massificação de um mesmo título, por exemplo, ajuda a tornar o volume de vendas economicamente eficaz – e que eficiência econômica! Em 2002, estima-se que a indústria dos jogos eletrônicos (jogos para computador e para console, máquinas de videogames, minigames e simuladores) tenha movimentado no globo mais de 31 bilhões de dólares (NORMAND, 2003). Essa efetividade das vendas também se consolida por meio de campanhas de publicidade orientadas para públicos específicos, de revistas especializadas e, principalmente, pela Internet.

Observa-se também que os títulos dos jogos têm relação com vários outros aspectos que envolvem os próprios jogos. Em um sentido amplo, eles não são apenas títulos. Assim sendo, ao chamar a atenção para as expressões descritas acima, trago à discussão uma problemática em torno da linguagem como uma técnica intelectual, central para a tese aqui desenvolvida: os JPCs vistos como modos de subjetivação. As técnicas intelectuais aqui levadas em conta nesta investigação – *ler, contar, memorizar, anotar, registrar, diferenciar e identificar*, todas elas ora interpretadas como técnicas de dominação, ora como técnicas de si – são formas materializadas das relações de poder para a conduta da conduta relacionadas à linguagem. Sendo assim, parto do princípio de que

---

<sup>22</sup> É muito fácil comprovar que os mesmos títulos em inglês são empregados em diversos países. Basta usar um site de busca (google.com, por exemplo, eleito pela revista *Info Exame* como o melhor na categoria em 2002) e digitar o nome de cada um dos jogos. Aparecerão, em várias línguas, sites com informações sobre cada um deles.

os títulos dos jogos constituem um tipo de linguagem, fazendo parte de procedimentos técnicos envolvidos com o governo do sujeito-jogador. Igualmente, parto do princípio de que tais procedimentos, ligados à linguagem, têm relações diretas com outras técnicas intelectuais, em especial com as técnicas de memorização.

Como lembram Miller e Rose (1993), todas as mentalidades de governo têm caráter discursivo, pois, “para analisar a formação de conceitos, de explicações e de cálculos que habitam o campo governamental, exige-se uma atenção à linguagem” (p. 78-79). Linguagem que é cunhada em nossos “eus” por procedimentos relacionados à memorização, como a leitura, a anotação, a repetição, a observação de nossa rotina e da rotina alheia (centrando especial atenção onde se obtêm sucessos ou fracassos), as dicas disponíveis em revistas e sites, o aconselhamento de outros a nós e também de nós a nós mesmos – “lembra como aquela personagem surgiu de repente e te ‘matou’? Então, tome cuidado ao passar novamente por tal situação do jogo”.

Por meio da linguagem, como técnica intelectual, circulam termos particulares a certas comunidades: superávit primário, juros de mora, riscos de investimentos (para os economistas); esquemas táticos – 3: 5: 2 ou 4: 4: 2, etc. –, cruzamento no “segundo pau”, marcar o “homem” ou marcar a “bola” (para os técnicos de futebol); didática, interdisciplinaridade, transdisciplinaridade (para as

pedagogas)<sup>23</sup>. Tais termos imprimem significados específicos, fazendo com que um sujeito seja identificado e identifique-se como membro de uma comunidade.

*Gameplay* (em português, jogabilidade), *Counter-Strike*, *LAN house*, *LAN party* são alguns dos termos mais evocados em sites e revistas especializados como mecanismos de afiliação de sujeitos-jogadores. Raramente são encontradas explicações sobre essas e outras expressões, pois, na maioria das vezes, essas tornam-se correntes no cenário das comunidades. Com base nisso, elas são empregadas em salas de discussão sobre diferentes jogos e nas conversas entre os participantes das diferentes comunidades, sendo compartilhadas pelos diversos “dialetos” de cada comunidade.<sup>24</sup> Além disso, como a quase totalidade dos títulos dos jogos e boa parte do vocabulário são em língua inglesa, a troca de informações, dicas e comentários – e as formas de conduta e autoconduta advindas desses procedimentos – é facilitada entre sujeitos dessas comunidades que jogam esses jogos. Isso ocorre independente de onde eles estejam (em casa, no trabalho, em *cibercafés*; em Porto Alegre, Belo Horizonte, Fortaleza; no Brasil, na China, na França).

Sendo assim, “a linguagem serve aqui como *mecanismo de tradução* do geral ao particular, estabelecendo uma espécie de identidade ou mutualidade” (MILLER; ROSE, 1993, p. 80, grifos na obra) entre os objetivos de governo presentes nos jogos eletrônicos e os sujeitos-jogadores. Esses mesmos

---

<sup>23</sup> Essas e outras expressões não ficam restritas nas comunidades nas quais são criadas. Especialmente por intermédio da mídia, tais expressões (umas mais outras menos) tomam conotações mais amplas do que aqueles usos feitos especialmente dentro de uma comunidade.

<sup>24</sup> Algumas das salas de bate-papo, na Internet, nas quais observei trocas de informações e comentários entre jogadores, são as seguintes: [www.monkey.com.br](http://www.monkey.com.br), [playnetgame.com.br](http://playnetgame.com.br) e [cs-news.com.br](http://cs-news.com.br).

mecanismos de tradução envolvem, igualmente, outros sujeitos além dos jogadores. Em suma, a linguagem faz parte dos procedimentos que tornam certos tipos de atuação (dos sujeitos-jogadores, dos projetistas, dos vendedores de jogos, dos jornalistas especializados) receptivos aos objetivos de governo (cf. MILLER; ROSE, 1993), como ocorre em outras comunidades.

Nesses movimentos de governo, a linguagem, como mecanismo de tradução do geral ao particular, afina-se com a memória. Esta é uma técnica que, das formas mais diversas, traduz a linguagem orientada para toda a comunidade e, especificamente, para cada sujeito-jogador. É por meio de técnicas de memorização que cada sujeito é reafirmado e reafirma-se como jogador de uma comunidade específica. Aqui, a memorização é entendida “como uma [...] série de técnicas inculcadas [ao sujeito] na forma de procedimentos particulares” (ROSE, 2001b, p. 161). Nesse sentido, a memória não é apenas uma marca mental guardada em algum canto do cérebro e comum a todos de forma indiferenciada. Ela é o resultado de longos, heterogêneos e complexos trabalhos técnicos sobre o sujeito-jogador, e dele sobre ele mesmo.

Memória, também, não é um arquivo (psicológico ou cerebral) que utilizamos quando precisamos ou sofremos algum “trauma”. Tampouco é aqui considerada uma “capacidade primordial do animal humano. A memória, por si só, é um conjunto de técnicas” (ROSE, 1997, p. 233). Ao fazer esse tipo de análise, dou mais importância àquelas técnicas que nos fazem guardar, treinar ou lembrar de coisas em situações, muitas vezes, específicas: pisar o pedal do freio quando o automóvel à frente acende a luz do freio; atender o celular, com som de

campanha específica, no meio de outros usuários com sons diferentes dos nossos; apertar as teclas de correr, saltar e agarrar quando ouvimos um som de desmoronamento em uma situação de um JPC, pois já estamos treinados a manter viva a personagem com a qual jogamos.

Nesse sentido, é possível reafirmar a construção técnica da nossa memória por meio de um diversificado conjunto de técnicas de memorização, que são baseadas na observação, na leitura, na escrita, na anotação, na cópia, no treinamento, na repetição, etc. Nos jogos eletrônicos, tais técnicas estão presentes em campanhas de marketing, em notícias de revistas e sites, em programas da mídia, nos paratextos dos jogos e nos jogos propriamente ditos. Essas e outras práticas “intimam, inscrevem, incitam certas relações” (ROSE, 2001b, p. 164) dos sujeitos-jogadores entre si e deles com eles mesmos, sendo especialmente úteis para a constituição das comunidades.

Para que o sujeito continue sua filiação ao cenário da comunidade, é necessário que administre “sua vida por meio de escolhas ativas, em termos e limites autorizados que passaram a ser integrados a todas as práticas da vida cotidiana” (ROSE, 1996a, p. 340). Tais práticas são, muitas vezes, baseadas em e fortalecidas por: técnicas e estratégias de consumo; nichos e pesquisas de mercado; publicidade em revistas, na Internet e na mídia em geral. A filiação a uma comunidade dá-se de maneira sutil, elaborada com base em várias frentes. Busca-se, então, não deixar escapar nenhuma faceta das relações humanas e culturais (inclusive a possibilidade de liberdade) que possa ser empregada para o governo, em locais e por meio de artefatos como: o lar, o trabalho, o trajeto de um

para o outro, os estádios de futebol, as mais diversas revistas, os jornais informativos (escritos, radiofônicos, televisivos), os meios digitais, etc. Cada um desses artefatos e locais pode, de uma forma ou de outra, constituir uma comunidade ou, mesmo, estar relacionada com a constituição de outras comunidades.

O universo dos jogos eletrônicos não é composto apenas por uma comunidade. Pelo contrário. São várias as comunidades que podem ser encontradas em torno desses artefatos. Nas próximas seções descreverei três delas, levando em conta que são “localizadas, heterogêneas, sobrepostas e múltiplas. Às vezes são ‘comunidades virtuais’ ligadas [...] por uma rede de troca de comunicação, símbolos, imagens, formas de vestir e outros dispositivos de identificação” (ROSE, 1996a, p. 333). No caso de *Tomb Raider*, artefato central desta tese, as estratégias empregadas em duas outras comunidades – a comunidade de jogadores-leitores e a de jogadores-online – foram integradas ativamente na constituição da sua comunidade de sujeitos-jogadores.

“PARA A NAÇÃO GEMEMANÍACA”<sup>25</sup>

“Tudo o que acontece no mundo dos games *você* encontra aqui: lançamentos, avaliações, muitas dicas, periféricos, entrevistas com criadores dos jogos e tudo o que *você* quer saber sobre videogame” (GAMESTATION DICAS, ano 1, n. 4, p. 2, s.d., grifos meus). A passagem acima resume a estrutura básica das

---

<sup>25</sup> PC GAMER, n. 30, p. 31, s.d.

revistas especializadas em jogos eletrônicos. Ao apresentar lançamentos, avaliações e dicas aos sujeitos-jogadores, afirma-se e reforça-se a importância de que eles estejam informados sobre o que ocorre no mundo dos games. Pelas revistas, falamos qual deve ser o nosso interesse, com qual aspecto de um PC ou de um periférico devemos nos preocupar mais e quais são os jogos “irados” do momento. Afinal, nada mais “natural” do que seguirmos suas regras de conduta, pois, como é expresso em uma das revistas: “agora a *Info Teen* está na sua mão [na mão de seu leitor], com as coisas mais legais que nós podemos imaginar para você” (INFO TEEN, p. 5, dez./2002, grifo meu).

Nessa linha, com base em regras para a conduta da conduta, encontram-se nas revistas discursos, procedimentos e técnicas que constituem uma comunidade de leitores-jogadores. Tal constituição se dá pautada em dois tipos de discursos atrelados a dois grupos de procedimentos de governo que, por sua vez, estão relacionados às técnicas de linguagem e de memorização. Um desses grupos de procedimentos aqui analisado é montado em torno do discurso da novidade. O outro grupo de procedimentos apóia-se no discurso das vantagens oferecidas nas revistas aos leitores.

O primeiro grupo de procedimentos é “ofertado” nas revistas “para você que adora games [e] sabe o quanto é importante ter acesso às novidades” (INFO GAMES, ano 1, n. 1, p. 3, s.d., grifo meu). As novidades dos jogos eletrônicos têm relação direta com a enorme evolução das tecnologias da informática, dando foco aos softwares e hardwares. Nas revistas, em todas suas edições, divulgam-se informações sobre jogos ainda a serem

lançados, especialmente aqueles que são continuidades de títulos consagrados, como ocorre com a série *Doom*. A consagração dessa série se deu porque ela trouxe inovações gráficas para o universo dos games na época de seu lançamento, as quais foram usadas em outros títulos, fazendo com que *Doom* se tornasse um marco no mundo dos jogos. A série *Doom* foi “o melhor exemplo do que a última palavra em programação de gráficos 3D pode fazer”. Reafirmando o caráter de novidade da reportagem, a revista *Info Games* (p. 17, fev./2003) informa aos seus leitores que o programador-chefe da *Id Software* (produtora da série) “está dando os toques finais em *Doom III*<sup>26</sup>, um dos jogos mais aguardados da indústria dos games”.

Como, porém, obtiveram-se os dados específicos de um jogo ainda não lançado no mercado? Segundo informações na própria revista, ocorreu um vazamento de uma versão resumida do jogo, mas praticamente finalizada.<sup>27</sup> Para melhor informar aos leitores sobre essa novidade, não se hesitou “em buscar uma cópia *alpha*<sup>28</sup> não oficial para testá-la e saber se o novo episódio do clássico *Doom* está à altura de todo o alarde. E está?” – termina perguntando a reportagem (*ibidem*, p. 18). Ao analisar essa e outras revistas, observo que tal alarde anunciado surgiu, pelo menos no Brasil, na própria revista. Noto, igualmente, que, seguindo na direção de apresentar as novidades em torno de *Doom*, a pergunta colocada na passagem acima (“E está?”) já tem resposta: “sem

---

<sup>26</sup> *Doom III* é o último lançamento da série, não colocado no mercado até a data da publicação da revista, em fevereiro de 2003.

<sup>27</sup> As produtoras de jogos têm a prática de elaborar versões demonstrativas (versões demo) para testar os aspectos gráficos, sonoros e de jogabilidade antes de terminarem a versão final do game. Isso ocorre por questões de sistematização na construção do jogo – na qual cada situação pode ser mais detalhadamente desenvolvida – e por economia, pois, se algo de grave sair errado na versão final, a empresa que o produziu pode ter grandes prejuízos.

<sup>28</sup> Uma cópia alpha é um protótipo com os principais artifícios tecnológicos do jogo, comumente usado para testar o funcionamento de tais artifícios.

a menor dúvida” (*ibidem*). A argumentação encontrada na revista é a seguinte: como a série *Doom* é pautada em situações de ação e terror, o alarde – montado em torno de um sistema gráfico muito bem desenvolvido, dando mais “realismo” às ações e situações do jogo – tem fundamento. Inclusive, os seus leitores são “aconselhados” a que tenham “muito, muito medo de *Doom III*”, pelo seu “realismo virtual” altamente terrificante (*ibidem*).

As novidades em relação a futuros lançamentos vão além. Na mesma revista, encontramos notícias sobre outros títulos: *Tomb Raider: The Angel of Darkness*, o primeiro jogo da nova geração da série *Tomb Raider*, no qual Lara “reaparece diferente, reclusa e perseguida” (*idem*, p. 22); *Unreal II: the awakening*: este número da série *Unreal* apresenta um arsenal de armas e uma diversidade de ambientes bem mais ampla do que o primeiro jogo; *Theft Auto: vice city* é uma espécie de continuação de *Grand Theft Auto 3* (o jogo mais vendido nos EUA em 2002), acrescido de um “cardápio trivial cheio de drogas, prostituição e violência” (*idem*, p. 26).

Esse tipo de procedimento reafirma aos leitores as novidades, sendo encontrado em diferentes revistas. A revista *Gameforce* (ano 1, n. 5, p. 17, s.d.), por sua vez, traz dois tipos de novidades em relação ao lançamento dos jogos. Além de divulgar lançamentos em fase final de testes – como *Death of Zelda: towers of spirits*, no qual, possivelmente, “viveremos mais uma experiência única dos games” –, também apresenta jogos que tiveram problemas na data de seu lançamento. Argumenta-se

na mesma revista que “isso deixou os jogadores e donos de *Playstation2* mais do que ansiosos pela chegada de um dos jogos mais aguardados do momento”<sup>29</sup> (*idem*, p. 10).

Os investimentos em procedimentos que promovem a novidade não param por aí. Como o universo dos jogos eletrônicos é profícuo na criação de periféricos e acessórios, as revistas têm seções específicas para divulgá-los. Entre esses, os *joysticks* são as vedetes, com vários modelos, que são comparados entre si. O modelo *Ciclone Digital* tem como “sua característica mais importante [...] o fato de ter 18 botões totalmente programáveis”, dependendo do tipo de jogo. Com ele, o jogador que gosta de jogar diversos tipos de games tem um acessório quase universal. É possível encontrar, do mesmo modo, o *Mad Catz Panther XL*: um modelo específico para jogos como *Unreal*, *Quake*, *Tomb Raider*. É composto por quatro botões, um manche e uma bola de controle, sendo ideal para jogos de ação e aventura, pois o manche e a bola “trabalham em conjunto, permitindo que se movimente o personagem e sua visão de forma independente” (PC GAMER, n. 30, p. 64, s.d.). Na mesma linha, na revista *Info Teen* (p. 35, dez./2002) apresentam-se três outros modelos: “um é especial para jogos 3D, outro é para usar com as duas mãos e o último vibra de verdade”. De forma similar, em quase todas as revistas são divulgadas novidades sobre periféricos e acessórios – monitores, modems, placas aceleradoras, etc. –, considerados “equipamentos para quem adora ficar na crista da onda tecnológica” (CD EXPERT, n. 54, p. 66, s.d.).

Na revista *Info Teen*, em uma reportagem com o título “Tudo é imagem”, analisam-se cinco tipos de placas aceleradoras, um outro acessório

---

<sup>29</sup> O jogo em questão é o *Gran Turismo 3*, um game de corrida de automóveis.

muito divulgado. Atenta-se para a importância de possuí-las para quem quer ser um *gamer* atualizado, com uma máquina turbinada, pois “as placas de vídeo” mostradas deixarão os “jogos mais rápidos e bonitos” (p. 34, dez./2002). Porém, como “não tem sido nada fácil acompanhar os lançamentos das novas gerações de placas de vídeo, a *Info Teen* vai dar uma mãozinha” (*ibidem*). Por meio das revistas, somos informados o tempo todo de que, pelo menos no mundo dos games, podemos ficar despreocupados, pois saberemos das novidades, para que possamos ter aquelas máquinas e aqueles periféricos mais adequados para resolver os nossos problemas e nos tornar jogadores mais atualizados.

Além das informações sobre acessórios e periféricos, com as revistas, aprendemos o “poder [existente] na ponta do mouse” para controlar os PCs. Somos convidados a conhecer “os superPCs ideais para todos os tipos de jogos”, pois “essas supermáquinas povoam os sonhos dos fanáticos por games” (INFO TEEN, p. 32, dez./2002). São detalhadas três “maquinonas [sic] que *você* gostaria de ter em casa” (*idem*, p. 33, grifo meu) e “que a INFO Teen testou para *você*, todas com configurações para ninguém botar defeito” (*idem*, p. 32, grifo meu). Inclusive porque quanto mais potente for a máquina melhor ela rodará qualquer jogo. Afinal, mesmo que um game do tipo *Counter-Strike* “não exija uma supermáquina”, tudo ficará melhor com “pelo menos 128 MB de memória e uma *GeForce2*. E pode ficar perfeito com 256MB, uma *GeForce4*<sup>30</sup> e banda larga” (*idem*, p. 12).

---

<sup>30</sup> Cabem aqui duas informações. *Counter-Strike* (C-S) é um tipo de game jogado em rede (locais ou em rede mundial). Obviamente, quanto mais turbinado for o PC, melhor o jogador poderá competir com

Em síntese, por intermédio das revistas – *Gameforce*, *Info Games*, *Infogames*,<sup>31</sup> *Info Teen*, *PC Gamer*, *CD Expert* –, busca-se subsidiar os leitores com o discurso da novidade, informando-lhes “tudo sobre os games ainda em desenvolvimento” (PC GAMER, n. 30, p. 14, s.d.). Divulga-se, ainda, como as máquinas podem ficar mais turbinadas, com acessórios cada vez mais avançados, para que o sujeito-jogador fique por dentro do “que está saindo no mercado mundial” (*idem*, p. 30). Nas revistas especializadas, ao se constituir e empregar o discurso da novidade, apóia-se em técnicas de linguagem e de memorização para que as mesmas revistas sejam reafirmadas como artefatos de governo. Ao se empregar um vocabulário corrente que, ao mesmo tempo, é divulgado e elaborado por meio das revistas, dá-se o “recado aos leitores” com uma grande economia discursiva e estratégica. De um lado, os sujeitos-jogadores das comunidades-alvo são identificados e auto-identificam-se com as novidades apresentadas nas revistas; de outro, com a bateria de informações apresentadas pelas revistas – nem sempre coerentes entre si –, esses mesmos sujeitos-jogadores têm cada vez mais possibilidade de escolher qual tipo de informação sobre as inovações pode ser mais adequado a seus interesses. É louvável notar que as próprias revistas mostram alternativas (entre revistas ou em uma mesma revista) para os afixionados em games.

---

outros jogadores. Já os GeForce2 e GeForce4 são placas aceleradoras de vídeo que apresentam 64 e 128 MB de memória respectivamente só para rodar as imagens gráficas dos softwares.

<sup>31</sup> As duas revistas, apesar de terem nomes quase idênticos, são publicações distintas. A revista *Info Games* é uma publicação da Editora Abril. A revista *Infogames* é uma publicação da Editora Escala.

Termos e expressões como C-S, *GeForce*, banda larga, emulador, *passwords*, *game shark*, *adventure*, *Dreamcast*, *Playstation*, *gameboy* e vários outros fazem parte dos dialetos de tais comunidades e são largamente empregados nas revistas para “lembrar” que “diversas novidades estão reservadas para você [...], além de algumas mudanças e muitos, muitos lançamentos como não poderia deixar de ser” (CD EXPERT, ano 2, n. 11, anexo, grifo meu). O discurso da novidade e o grupo de procedimentos de conduta da conduta a ele relacionados e aí empregados são centrais para que se forme e mantenha uma comunidade ou, como está expresso na *PC Gamer*, uma “nação gamemaníaca” (ano 4, n. 30, p. 31, s.d.).

Porém, o discurso sobre o oferecimento de vantagens à comunidade de leitores das revistas também é importante no processo de governo dos sujeitos-jogadores. Tais vantagens estão em forma de CDs-brinde, promoções, dicas e códigos atualizados de jogos “detonados” e o ranking dos “melhores” ou mais vendidos games. A disponibilidade de espaços para que os leitores expressem suas opiniões sobre os jogos, para divulgar notícias ou para comentar sobre a revista como um todo, do mesmo modo, faz parte desses procedimentos de captura e subjetivação, inclusive porque os sujeitos-jogadores podem escolher por um desses procedimentos ou por vários ao mesmo tempo, como também podem, simplesmente, desconsiderá-los, mas continuar leitor de determinada revista.

Encontra-se nas revistas a argumentação de que a distribuição de CDs-brinde,<sup>32</sup> com jogos completos ou versões demo, traz “as novidades do

---

<sup>32</sup> Das revistas analisadas, apenas *CD Expert* e *PC Gamer* oferecem CDs-brinde.

mercado de games em todos os gêneros” (PC GAMER, n. 30, p. 50, s.d.). Cada um dos CDs pode conter “além do jogo completo, mais 26 games emocionantes” (*idem*, n. 25, p. 1); “o melhor jogo completo de ação 3D já presenteado por uma revista” (*idem*, n. 26, p. 1); um “game completo com gostinho de cinema” (*idem*, n. 27, p. 1); “uma história super-original com atmosfera aterrorizante” (*idem*, n. 28, p. 1) ou “o mais divertido e irônico jogo de todos os tempos” (*idem*, n. 29, p. 1). Segundo a *PC Gamer*, com todo esse arsenal de CDs os sujeitos-jogadores podem considerar que encontraram “a melhor coleção de games completos do país” (*idem*, n. 30, p. 1), pondo fim a uma suposta procura. Os gamemaníacos são instigados a colecionar as revistas que oferecem os CDs. Essas buscam torná-los membros afinados e filiados à comunidade de leitores da revista.

Contudo, não basta oferecer apenas os CDs-brinde. É necessário que os jogos completos neles encontrados sejam “debulhados”. Não só os jogos dos CDs, mas todos que puderem interessar aos jogadores. Nessa direção, insiste-se que muitas dicas e informações são coisas “que nossos leitores esperam e merecem” (GAMESTATION DICAS, ano 1, n. 4, p. 3, s.d.). Sendo assim, é disponibilizado um enorme cabedal de dicas e códigos para o sujeito-jogador “detonar” e “arrebentar”, tornando-se “o melhor com todas as dicas” (*idem*, p. 1). Apoiado nesses procedimentos, “*debulhe* os seus jogos prediletos” (PC GAMER, n. 30, p. 3, s.d., grifo meu), transforme-se em “um colosso do mouse” (INFO GAMES, p. 68, fev./2003), podendo “melhorar seu desempenho em combate” (INFO TEEN, p. 20, dez./2002), usando e abusando

“do teclado para dar sua cara ao jogo” (INFO GAMES, p. 80, fev./2003). “Agora”, com uma série de dicas e códigos, “seu adversário não terá mais chance em um combate contra você” (DICAS & TRUQUES, ano 4, n. 39, p. 52, s.d., grifo meu).

É possível notar que nas revistas, algumas vezes, mistura-se o que seria uma dica e o que seria um código. Mas, de uma forma geral, as dicas caracterizam aquelas informações que orientam os jogadores sobre o caminho a ser seguido em uma determinada situação de jogo, qual arma usar, com o que se tomar cuidado, como ganhar bônus ao descobrir algum mistério. Em síntese, são informações estratégicas para que os jogadores enfrentem mais facilmente as situações e as ações dos jogos sem utilizar artifícios especiais para levar vantagem: “ao invés de acionar as alavancas, *entre* na porta que está aberta, [...], então *pule* na água, atraindo dois crocodilos, *mate-os* e *nade* entre as pedras para chegar a uma câmara” (GAMESTATION DICAS, ano 1, n. 4, p. 44, s.d., grifos meus).

Os códigos (denominados também de códigos de comando) são utilizados para informar aos jogadores os artifícios especiais que podem ser empregados para se obter vantagens no jogo. Servem para deixar a personagem do jogo mais forte, mais rápida, mais ágil, ou, simplesmente, invencível. Porém, não são inventados pelos elaboradores das revistas. Nessas, simplesmente, informa-se ao leitor que “existe um menu secreto que pode lhe dar munição infinita, energia infinita e muitas outras vantagens” (GAMEFORCE, ano 1, n. 5, p. 74, s.d) em vários jogos.

Em relação às informações fornecidas nas revistas, é possível observar também algumas classificações de jogos, o que é chamado de *ranking*, com

base em dados sobre vendas, consultando os “lojistas das principais capitais brasileiras” (PC GAMER, ano 4, n. 30, p. 13, s.d.) ou, mesmo, “as principais lojas do Brasil” (CD EXPERT, ano 6, n. 54, p. 22, s.d.). Outras revistas empregam outros critérios de classificação dos games. Na revista *Dicas & Truques*, publicada apenas com informações da marca *Playstation*, mostra-se aos leitores o “top10 *Playstation*”, informando-os sobre “os games mais jogados no mundo (ano 4, n. 39, p. 10, s.d.)”. Na *Gameforce*, são apresentados três tipos de “rankiamentos”: “os 20 mais” vendidos, segundo as informações das distribuidoras de jogos no Brasil; “os 20 mais procurados nas locadoras” de videogames da cidade de São Paulo; “os 15 mais esperados” (ano 1, n. 5, p. 80, s.d.) games, segundo a correspondência e os e-mails enviados pelos leitores à revista.

Por falar em correspondência e e-mails, nas revistas são disponibilizadas algumas maneiras de trocas de informação relacionadas aos procedimentos de oferecer vantagens ao leitor, o que pode ser visto como mais um mecanismo para governá-lo. Comumente, nas páginas iniciais das revistas encontramos as seções que divulgam as correspondências recebidas, intituladas das mais diversas maneiras: Recado do leitor, Leitor Expert, Canal Aberto, Fala Galera ou, simplesmente, Cartas. Esse tipo de seção é “o espaço certo para o leitor se manifestar” (CD EXPERT, ano 6, n. 34, p. 54, s.d.). “Está empacado em um jogo?”, pergunta-se em *Dicas & Truques* (ano 4, n. 39, p. 8, s.d., grifo meu), “então *envie* sua dúvida para a nossa redação. Nós resolveremos qualquer parada”. Nas revistas, insistentemente, propaga-se que os problemas de seus leitores serão resolvidos. Nessa direção, um dos objetivos primordiais é criar vias

de acesso entre as revistas e seus leitores, pois “todo mês,  *você*  leitor tem um espaço reservado para se manifestar. [...].  *Mande*  hoje mesmo suas sugestões, críticas, dúvidas, desenhos ou qualquer outra coisa que quiser” (PC GAMER, ano 4, n. 30, p. 6, s.d., grifo meu). Trata-se mesmo de qualquer coisa! Desenhos, gravuras, perguntas sobre lançamentos de jogos e máquinas, elogios à revista ou a alguma notícia divulgada em suas páginas são publicados nessas seções. Além disso, naquelas revistas que oferecem os CDs-brinde colocam-se à disposição dos leitores, nessas mesmas seções, formas de contato (e-mails, cartas e telefones) para um suporte técnico no “caso de dúvidas ou danos no CD” (PC GAMER, ano 4, n. 30, p. 5, s.d.), podendo, assim, orientá-los na solução de seus problemas.

Todos esses procedimentos constituem modos de subjetivação por meio de revistas especializadas. Contudo, algumas outras coisas podem ser ditas sobre o governo da conduta do jogador-leitor. Primeiramente, uma das maneiras mais eficientes de produzir um consumidor “cativo” é exercitar sobre ele técnicas de linguagem e de memorização de forma direta. Isso é feito com o uso de pronomes pessoais, em especial o pronome “ *você* ” – que pode ser qualquer sujeito capturado pelas estratégias encontradas nas revistas –, ou com o emprego de verbos no imperativo afirmativo (cf. ENGEL et al., 2000). No transcorrer desta seção, grifei nos fragmentos retirados das revistas os momentos em que ocorreram o emprego de tais técnicas de consumo, tentando evidenciar essas “formas diretas” de captura do leitor-jogador. Esse tipo de estratégias de captura não vê o ser humano como homogêneo. Tanto é que o termo “ *você* ”

tem um emprego bem diversificado, sendo empregado em várias situações. O objetivo é governar a conduta em uma determinada direção. Mas isso não quer dizer que conflitos entre o “você” proposto pelas revistas e o “você” de cada jogador não existam. Esses “você” estão em constante conflito, fazendo com que o leitor-jogador enquadre-se, ou não, às estratégias propostas.

Em segundo lugar, ao descrever como são utilizados os dois conjuntos de procedimentos, relacionados a dois tipos de discurso (o da novidade e o da vantagem), em nenhum momento quis homogeneizar as revistas. A trajetória analítica seguida foi apenas a de mostrar como esses dois discursos são comumente empregados em diferentes revistas. Por último, essas mesmas revistas são elaboradas, da mesma forma, com procedimentos para a constituição de outras comunidades além da comunidade de leitores. Como veremos, as comunidades de jogadores online e de jogadores de JPCs também são constituídas por procedimentos divulgados nas revistas, além daqueles encontrados na Internet e nos paratextos dos jogos.

#### “O PODER IRRESISTÍVEL DO C-S”<sup>33</sup>

O *mod Counter-Strike* (C-S), logo que caiu na grande rede, “percorreu uma trajetória meteórica”, tornando-se, a partir de 2000, “o jogo online mais popular entre os usuários de PC” (INFO TEEN, p. 12, dez./2002). Na verdade, *Counter-Strike* transformou-se em um jogo praticamente independente, mantendo a estrutura de combate em primeira pessoa e a dependência do CD de instalação

do *Half-Life* para poder ser baixado pela Internet por qualquer usuário, tendo, é claro, o código de acesso que é fornecido junto com o CD.<sup>34</sup>

Aparentemente, a estrutura do jogo é bem simples. Existem dois tipos de personagens: os terroristas (Ts) e os contraterroristas (CTs), que podem competir em diversos cenários, denominados *maps*. Porém, a partir daí, o jogo vai se tornando mais e mais complexo. Para se jogar em rede (local ou mundial), é necessário participar de um “clan” – termo que resulta de clã + LAN – de jogadores, pois em sua versão *multiplayer* joga-se sempre um grupo de Ts contra um grupo de CTs. Existem vários conjuntos de regras para essa versão do jogo, inclusive porque o C-S é de domínio aberto, podendo cada disputa dos *clans* ter as suas próprias regras. Contudo, como é muito mais fácil encontrar companheiros para formar um *clan* e *clans* adversários para competir (os chamados “clanfrontos”) em servidores na Internet ou em LANs, acabou-se seguindo um conjunto de regras mais ou menos padronizadas. Tal conjunto foi

---

<sup>33</sup> INFO TEEN, dez. 2002, p. 12.

<sup>34</sup> As estruturas iniciais de construção do C-S foram lançadas em meados da década de 90, por meio de duas séries de jogos: *Quake* e *Doom*, igualmente dois jogos populares em LANs. Esses games foram construídos com gráficos em 3D, dando mais “realismo” aos cenários. Continham também programas que permitiam aos jogadores acrescentarem novos cenários, novas situações, ações e personagens, baixando-os pela Internet ou sendo criados pelos próprios jogadores. Além disso, podiam ser jogados em formas *multiplayer* (vários sujeitos jogando ao mesmo tempo), além das formas individuais comuns à maioria dos jogos da época. Por último, apresentavam uma inteligência artificial mais elaborada, fazendo com que as personagens não controladas pelo jogador tivessem respostas menos previsíveis. Literalmente, elas podiam tomar algumas decisões por si mesmas. Com base nesse novo conceito de montagem de jogos, várias outras séries foram criadas sob o mesmo princípio. Uma delas foi a *Half-Life*. Com todos aqueles recursos descritos acima, porém aperfeiçoados, a *Valve Software* (produtora do jogo) investiu na interatividade jogo-jogador, possibilitando a produção de versões *modification (mod)*. Para isso, o jogo “teve seu kit de desenvolvimento distribuído gratuitamente [pela Internet], o que tornou possível a criação de dezenas de modificações” (VALLE e COUTO, 2003, p. 13). Uma dessas criações foi o C-S.

estipulado inicialmente pela *Cyberathlete Professional League* (CPL)<sup>35</sup> e adotado pelas *LANs* e pelos sites de jogos que formam *clans* de C-S.

Tanto as normas que estruturam o próprio jogo como aquelas adotadas pela CPL e pelas *LANs* em competições acionam uma série de técnicas de dominação e técnicas de si para constituir os sujeitos-jogadores de tal comunidade online. Como veremos, são especialmente acionadas as técnicas de memorização para que o sujeito-jogador esteja conectado ao jogo e atento, dando as respostas mais satisfatórias no menor tempo possível. Isso ocorre por meio das regras embutidas na programação do jogo e das regras de competição adotadas pelas *LANs*.

O C-S é um jogo de combate entre adversários, disputado em cenários digitalizados como refinarias de petróleo, aviões *Boings* 747, mansões luxuosas e cidades como o Rio de Janeiro, São Paulo, Havana. São 26 mapas padrões, com as mais diversas possibilidades de ataque e defesa, esconderijos e usos de armas. Outros são constantemente criados pela própria comunidade de jogadores. Nesses cenários, técnicas de memorização são empregadas para que o jogador se aperfeiçoe, pois ele deve incorporar as estratégias e táticas a serem usadas nos diferentes espaços: os pontos onde poderá ser facilmente emboscado ou emboscar o adversário; em que lugar ele deve “agrupar” para atuar em equipe; não esquecer, em nenhum momento, em qual *map* está e qual é a missão a ser cumprida; qual conjunto de armas usar (em espaços abertos, armas de longo alcance são mais adequadas; em espaços fechados armas mais leves facilitam o

---

<sup>35</sup> O site oficial dessa liga – considerada uma espécie de Liga Mundial de C-S – é [www.thecpl.com](http://www.thecpl.com).

deslocamento das personagens). Em suma, para uma melhor eficácia ofensiva e defensiva, o sujeito-jogador deve memorizar e estar atento a todas as possibilidades táticas e estratégicas de cada mapa.

Contudo, a complexidade das técnicas de memorização das estratégias e táticas do C-S não pára por aí. Com a intenção de dar mais “realismo” ao jogo, o armamento e os equipamentos de suporte – coletes à prova de balas, kits de desarmamento de bombas, a munição sobressalente (são aproximadamente 60 itens entre armamentos e equipamentos) – devem ser pagos para serem adquiridos: a *Bereta* (uma arma leve) custa US\$ 1.000, a *Magnum*, (FIG. 1) com mira laser (uma arma pesada de longo alcance), 4.750. Dessa maneira, cada membro de *clan* e o *clan* como um todo não podem perder de vista seus “investimentos” em armamentos (o quanto gastou e ainda o que tem para gastar), pois simplesmente pode ficar sem munição para atacar ou se defender no meio de um round.



Figura 1

Para adquirir dinheiro e ter condições de sobrepujar o adversário com armamentos mais potentes ou mais adequados, o jogo oferece uma tabela de recompensas: refém resgatado vale US\$ 1.000 para quem o resgatou e 150 para os

outros membros do *clan*; matar um inimigo, 300; matar um amigo, 3.300; vencer um round, resgatando os reféns, 2.000 para todos. Em resumo, o jogo contém uma grande lista de abonos financeiros relacionados a ações e ao cumprimento de missões (VALLE; COUTO, 2003). No caso dos armamentos, além de escolhê-los com eficiência, o sujeito deve ficar atento ao quanto tem de munição e o que poderá comprar com o seu dinheiro. Deve, também, fazer muito bem as suas escolhas para definir quem atacar, pois se matar um companheiro, mesmo ganhando US\$ 3.300, esse mesmo companheiro pode fazer falta em um ataque ou em uma defesa coletiva no desenrolar do jogo.

Outra parte da porção de regras usadas refere-se aos códigos de comando do C-S. Como eles são previamente estabelecidos e fazem parte do jogo, é importante que o jogador saiba utilizá-los. Esse conhecimento poderá fazer a diferença entre a vitória e a derrota entre *clans* adversários. São por volta de 190 códigos apenas para os aspectos estratégicos e táticos do jogo e muitos outros para a redefinição de gráficos e sons. Os códigos de estratégia e tática vão da definição de qual tecla apertar para a personagem realizar suas ações (pular, agachar, atirar, etc.), passando pela velocidade de tais ações, até a regulação da mira ao atirar. É possível deduzir a utilidade dos códigos para um bom desempenho do jogador. Da mesma forma, é possível deduzir os exercícios de memorização e de treinamento a serem realizados pelo *gamer* para tornar-se um jogador eficiente no uso dos códigos. O jogador é aconselhado a só lançar mão dos códigos mais elaborados “quando tiver controle absoluto de todos os recursos do jogo [...], pois algumas destas configurações só são mais bem apreciadas

quando se conhece exatamente onde as alterações serão aplicadas” (VALLE; COUTO, 2003, p. 28). É por essa e por outras que em um dos fóruns especializados na Internet sobre o C-S, um dos membros argumenta que “jogar C-S não é para ‘mané’. Se não for muito bom, é melhor jogar *Tetris* ou *Come come*”.<sup>36</sup>

Como já dito, não são apenas as regras embutidas na programação dos jogos que são usadas como exercícios para o governo dos sujeitos-jogadores. As normas estabelecidas pela CPL e empregadas pelas LANs são, igualmente, exercícios de governo. Em *clanfrontos* não oficiais, os organizadores de um site ou de uma LAN empregam mecanismos antitrapaças, por meio de programas de computador, que controlam se algum código de comando não permitido é usado. Além desses programas, em campeonatos oficiais são encontrados os juízes que acompanham os *clanfrontos*, prestando atenção se cada *ciberatleta* tem alguma postura antiesportiva. Tais posturas podem ser sintetizadas em seis normas básicas de conduta: 1) o componente de um *clan* não pode, depois de morto, emitir qualquer som; 2) o conjunto de monitor e vídeo ou um deles não pode ser escondido da visão do juiz (pôr o teclado no colo, por exemplo); 3) é proibido mudar a configuração do PC durante o jogo; 4) mesmo que o jogo apresente algum problema de construção em seus cenários, não é permitido apoiar-se em tal problema para obter vantagens sobre os adversários; 5) enviar mensagens de

---

<sup>36</sup> Disponível em: [www.clansbrasil.com.br/cgi-bin/forum/viewtopic.php?topic=1589&forum=18&8](http://www.clansbrasil.com.br/cgi-bin/forum/viewtopic.php?topic=1589&forum=18&8). Acesso em: 25/07/2002.

textos aos adversários é terminantemente proibido; 6) assumir a tática de se esconder o tempo todo, evitando o confronto com os adversários.

Nesses casos há, inclusive, um quadro de punições previamente estipulado para aqueles que não seguirem as normas: a) quem cometeu uma das infrações morre; b) se o *clan* cometeu duas dessas infrações em um mesmo round, morre quem as cometeu e o capitão da equipe; c) acima de três infrações em um mesmo round, todos os membros morrem; d) se os componentes insistirem nas infrações por mais de um round, todo o *clan* pode ser desclassificado da competição.

Obviamente, não existem apenas mecanismos de controle da conduta externos aos *clans*. A estrutura do jogo e as regras da CPL são outros procedimentos para o governo dos outros, em especial entre os membros de uma mesma equipe. Primeiramente, como o C-S é jogado em grupo, é necessário que cada *clan* tenha uma estratégia coletiva de atuação. É comum em equipes bem treinadas que cada componente tenha uma função específica em combate e seja especializado em, no máximo, dois tipos de armas (são aproximadamente 32 modelos de armas). Além do mais, pela complexidade das variantes do jogo, os membros marcam encontros para treinamento e discussão das estratégias e táticas a serem seguidas e a atribuição de cada um.

Como o não-cumprimento das regras previamente estipuladas pode trazer para o *clan* problemas em uma competição, os membros ficam atentos para que seus companheiros não as extrapolem. Para isso, de um lado, o jogo oferece um mecanismo chamado de radar que tem duas funções. A primeira é saber onde

os companheiros do *clan* estão distribuídos espacialmente no mapa no qual jogam. Assim, com certa precisão, é possível saber se um deles está cometendo alguma atitude antiesportiva. A segunda é evitar atirar no membro da mesma equipe, localizando-o pelo radar. De outro lado, uma das regras da CPL traz a obrigatoriedade de que cada equipe tenha um capitão. Além de ser aquele que define as atitudes estratégicas e táticas dos jogadores da equipe durante o jogo, ele também tem a atribuição de controlar as atitudes antiesportivas, evitando que o *clan* seja prejudicado.

Mas as técnicas de governo dos outros não são as únicas a serem postas em prática. As técnicas de si estão igualmente presentes, pois nesse jogo o importante é que cada um trabalhe em uma só tática, fazendo com que o *clan* tenha uma postura coletiva e cooperativa (VALLE; COUTO, 2003). Para isso, várias práticas de si sobre atitudes táticas por parte de cada jogador são encontradas em manuais, revistas e sites especializados em C-S. Os sujeitos-jogadores são aconselhados a conhecer o seu companheiro de equipe: suas atitudes, seus pontos fortes e fracos ao atacar e defender. Mais do que isso: “nunca ataque sozinho” (*ibidem*); “ao caminhar em dupla ou em um pequeno grupo, *mantenha* sempre um líder” e comunique-se constantemente (*idem*, p. 69, grifo meu), pois a cooperação é considerada um mecanismo (de poder) central para o sucesso no jogo. “*Movimente-se rapidamente*”, “*escolha a arma certa*” e “*seja esperto em seus movimentos e ações*” (*idem*, p. 71, grifos meus). Em síntese, esteja bem treinado, já que “no nível que estão os melhores jogadores, se o cara ficar dois dias sem jogar, cai” (INFO GAMES, p. 20, jul./2003). Sendo

assim, o sujeito-jogador deve exercitar-se constantemente, pois o “quanto mais rápido você *compra* [sic] suas armas e equipamentos, mais rápido *sai* [sic] para o combate” (INFO GAMES, p. 73, fev./2003, grifos meus). Além do mais, nesses combates, “você deve manter a calma e a frieza. Elas farão a diferença em *clanfrontos* apertados”.<sup>37</sup> Nesse tipo de jogo, tanto o jogador é cuidado por outros em suas atitudes como também tem que se cuidar para se manter como membro e jogador de um *clan* e de uma comunidade.

No cenário dos modos de subjetivação descritos acima, tanto faz se o jogador participa de uma *clan* de *ciberatletas*, ou é um gamemaníaco, ou simplesmente gosta de *Counter-Strike*. Ele incorporará esse conjunto de práticas de si, de uma forma ou de outra. Assim fazendo, participa ativamente do governo dos outros e de seu autogoverno. Por um lado, nessa comunidade online encontramos os *clans* que treinam de 4 a 6 horas por dia. Nesses casos, um universo de práticas de dominação e de si são exaustivamente repetidas. Por outro lado, para os gamemaníacos e aqueles que gostam de jogar C-S são disponibilizadas práticas de si em sites informativos, salas de bate-papo e fóruns. A grande diferença entre um grupo e outro de jogadores é que o segundo não é obrigado a segui-las, tendo mais liberdade de inventar outras coisas. Os *ciberatletas*, por sua vez, se não incorporá-las em suas práticas diárias, estarão fadados ao fracasso nos campeonatos que disputam. Entretanto, é importante considerar que os *ciberatletas* também inventam respostas às ações e situações propostas no jogo, constituindo verdadeiras novidades estratégicas em

---

<sup>37</sup> Disponível em: [www.counter-strike.rg3.net](http://www.counter-strike.rg3.net). Acesso em: 12 jul. 2003, grifos meus.

campeonatos entre *clans*. Mas, de qualquer forma, tal criação é feita em um quadro normativo muito bem estruturado, no qual a criatividade só poderá sobressair depois de um grande domínio das regras por parte dos sujeitos-jogadores.

Os sujeitos-jogadores, independentemente da categoria de jogadores de que participam, são colocados “dentro” do jogo por meio daqueles procedimentos dos quais falei durante esta seção. Ao analisar a constituição dessa comunidade, descrevendo um conjunto de procedimentos, uma passagem encontrada no manual “Desvendando o *Counter-Strike*” tornou-se emblemática para explicar “o poder irresistível do C-S”: “durante as partidas, realidade e imaginação parecem uma coisa só. Deixamos por alguns instantes nossa posição do dia-a-dia para nos tornarmos combatentes e estrategistas” (MATOS, 2003, p. 7). A estrutura e o quadro normativo do jogo, juntamente com a criação e a imaginação dos jogadores, fazem com que esses fiquem conectados ao jogo e sejam literalmente incorporados, atualizando-os para eles mesmos, sem fugir da variedade de mecanismos dos jogos que permitem o surgimento de muitas problematizações. Para isso, a estrutura, o quadro normativo, a criação e a imaginação agem durante as duas rodadas de doze rounds de cada partida de C-S<sup>38</sup>. Mas isso não ocorre apenas ao se jogar jogos online. Em outros games para

---

<sup>38</sup> Na primeira rodada, um *clan* assume as funções dos terroristas e o outro, dos contraterroristas. Na segunda rodada, as posições são invertidas. O vencedor sairá da somatória dos rounds das duas rodadas. Havendo empate, outros seis rounds serão disputados nas mesmas condições, até que uma das equipes consiga derrotar a outra em número de rounds.

JPCs procedimentos de governo também são empregados e *Tomb Raider* não está fora disso.

### *TOMB RAIDER: “PARA UMA NOVA GERAÇÃO DE JOGADORES”*<sup>39</sup>

Depois de abordar algumas práticas envolvidas na constituição de duas comunidades, volto-me agora para os procedimentos em torno dos quais se procura montar a comunidade de sujeitos-jogadores de *Tomb Raider*. Alguns desses procedimentos, como veremos nesta seção e durante toda a investigação, são similares àqueles das comunidades de leitores e dos jogadores de C-S, ao passo que outros são específicos à comunidade de jogadores de *Tomb Raider*. Uns estarão harmoniosamente articulados; outros, conflituosamente em confronto.

Em primeiro lugar, como o título *Tomb Raider* é um dos jogos centrais de análise desta tese, não seria possível esgotar a constituição da comunidade de jogadores desse jogo nesta seção e neste capítulo. Por priorizar e aprofundar as análises em torno da série *Tomb Raider*, muitas outras abordagens que descrevem esse jogo como um modo de subjetivação são possíveis. É isso que faço no desenrolar desta tese. Ao descrever as bases das histórias e narrativas, a constituição da personagem Lara Croft e o currículo de *Tomb Raider*, de uma forma ou de outra, descrevo também a constituição da comunidade de sujeitos-jogadores. Contudo, nesta seção analiso apenas alguns procedimentos

relacionados com a série de jogos em questão orientados para constituir uma comunidade de sujeitos-jogadores.

Parto daqueles mecanismos mais gerais, presentes em diversos tipos de jogos. Contudo, dou mais atenção ao seu emprego na constituição da comunidade de *Tomb Raider*. Independente daqueles identificados nos jogos ou aqueles inventados pelos jogadores, os mecanismos funcionam por meio de objetivos expressos em procedimentos técnicos, identificados aqui por técnicas intelectuais e corporais (cf. ROSE, 2001b). *Ler, contar, memorizar, anotar, registrar, diferenciar e identificar* são algumas das práticas cotidianas de vivências humanas presentes também nos jogos, as quais são entendidas aqui como técnicas intelectuais que participam da constituição de um tipo de jogador. Dos sujeitos-jogadores espera-se que: *leiam* as caixas dos jogos, os manuais e as orientações nos softwares para interpretar os símbolos ali colocados, com o intuito de obter uma melhor performance nos jogos; *contem* quantas fases devem ser ultrapassadas, quantas ações podem ser realizadas pela personagem e quantos “inimigos” deverão ser “mortos” para se chegar a um fim; *memorizem* onde as dificuldades do jogo concentram-se, quais estruturas e quais sons (altos ou baixos; constantes, cíclicos ou pontuais) devem relacionar com as dificuldades propostas pelo jogo; *registrem*, no computador ou no console que jogam, em qual momento do jogo estão; *anotem*, para eles mesmos e para outros, onde se encontram e, principalmente, como chegaram lá; *diferenciem* em qual momento fazer a personagem correr rápido ou lento, saltar, parar, atirar, nadar, observar em zoom ou panoramicamente. Sintetizando, os sujeitos-jogadores devem *identificar*

---

<sup>39</sup> Disponível em: [www.devir.com.br](http://www.devir.com.br). Acesso em: 28 jul. 2003.

todos os símbolos que essas técnicas abarcam durante um jogo e como eles poderão ser usados no mesmo ou em outros tipos de jogos, de maneiras previamente definidas ou por outras inventadas pelos jogadores.

Por sua vez, as técnicas corporais são aquelas que orientam certas posições de corpo, de gestos, de olhar, de como se ouvir melhor. Diagramando um pouco mais, temos: as técnicas para adequar a *posição do corpo* diante do computador, segurando o joystick, usando o teclado, vendo a tela; as técnicas para a *demonstração das expressões* que demonstram medo, raiva, força, esforço das personagens do jogo para que o jogador possa identificá-las, fazendo com que tais aspectos tenham efeitos sobre eles; as técnicas para *moldar o olhar*, educando-nos a abaixar a cabeça para visualizar algo escondido e ver imagens em velocidades variadas, obrigando o assistente a treinar sua visão; as técnicas para *moldar a audição*, ensinando-nos a controlar o volume do som, como ouvi-lo melhor e o significado que cada som transmite.

Essas diferenciações entre as técnicas intelectuais e corporais são de caráter didático-metodológico, pois saber quando e como uma começa e termina para a outra agir é impossível. Territorializar as suas fronteiras não é uma questão muito viável. Essas técnicas de governo do sujeito-jogador são descritas dessa maneira para apontar seus vários empregos e sua grande diversificação, inclusive podendo ser empregadas extrapolando as formas de governo que as usavam inicialmente ou entrar em conflitos com outras.

Além dessas técnicas encontradas nos JPCs, as relações de poder produzem ou se apóiam em saberes específicos baseados em campos variados.

Esses artefatos são constituídos por saberes psicológicos, históricos, geográficos, mitológicos, tecnológicos, de marketing para o consumo, etc. Em seu conjunto, montam um campo estratégico de atuação extremamente eficiente sobre o sujeito. Como tais saberes foram historicamente elaborados e como, de uma maneira ou de outra, são usados em outros campos de conhecimento (FOUCAULT, 2001), como a educação (DONALD, s.d.), e em outros artefatos, como a mídia (PARAÍSO, 2002), eles, igualmente, são empregados nos JPCs.

*Os saberes psicológicos* são usados para desenvolver teorias sobre como o jogador deverá aprender por feedback, em uma lógica de acerto/erro e repetição. Conceitos como memória (como um registro mental do que vivemos), capacidade de aprendizagem, Inteligência Artificial e a possibilidade de os seres humanos darem respostas neurocerebrais aos estímulos externos sustentam os saberes psi como centrais para a constituição dos JPCs: “**IMPORTANTE:** aviso sobre epilepsia – [...]. Algumas pessoas ficam suscetíveis a ataques epiléticos ou perda de consciência quando são expostas à luzes intermitentes ou [a] certos padrões de luz. Tais pessoas podem sofrer um ataque ao olhar imagens de televisão ou suas jogas de computador”.<sup>40</sup> O emprego de tais saberes não se dá apenas nesses jogos para o governo dos sujeitos-jogadores. “As pedagogias psi”, como comenta Silva (1998), “parecem dominar, hoje, a teoria e a prática educacionais”, determinando, em reformas educacionais, como os docentes devem se portar didaticamente em sala de aula, por meio de “programas inteiros de formação e treinamento docente [...] de inspiração psicológica para ‘reorientar’

---

<sup>40</sup> Contracapa do manual de *Tomb Raider IV*. Destaque no próprio texto.

o professorado” (p. 7). Esses mesmos saberes podem ser encontrados em várias outras práticas educacionais, curriculares e dos jogos em geral.

Da mesma forma, a maioria dos JPCs de sucesso é fruto de projetos detalhadamente elaboradas. Tais projetos podem ser baseadas em *saberes históricos e geográficos*, tão bem empregados em outros espaços culturais para amarrar certos grupos de seres humanos a determinadas formas de subjetivação: a invenção do nordeste e do nordestino (ALBUQUERQUE JR., 2001); a produção da docência teuto-brasileiro-evangélica no Rio Grande do Sul (MEYER, 2000). Localizar o sujeito-jogador em um tempo histórico e em um espaço geográfico identifica e conecta, similarmente, o jogo ao jogador. Faz com que o jogador possa identificar os motivos que levam ao desenvolvimento das narrativas de determinadas maneiras e, no mesmo processo, identificar-se com tal desenvolvimento. Dessa forma, para jogar *Tomb Raider II*, o jogador precisa saber que “na antiga China, o imperador detinha [...] poder e, com o exército a seu lado, [compunha] uma potência formidável. Investido de tamanha força, estendeu seus domínios por todo o vasto território que hoje é a China”.<sup>41</sup> Não é à toa, então, que ele está à procura da Adaga de Xian (o objeto mágico que fazia com que “o imperador detivesse um grande poder”) ao longo da Grande Muralha da China.

*Saberes mitológicos e ficcionais* (FIG. 2) também são centrais, pois quando “Seth, senhor do mal”, estiver “livre outra vez na virada de um milênio

---

<sup>41</sup> Manual de *Tomb Raider II*, p. 2.

distante”, trazendo consigo “os gafanhotos e outras pragas”,<sup>42</sup> quem resistirá de participar dessas aventuras? Isso mostra que as fábulas mitológicas não morreram e são misturadas às histórias ficcionais, sendo ambas reescritas (cf. BULFINCH, 1999) e empregadas como mecanismos de captura. Enfim, para dar base às histórias de *Tomb Raider*, está sempre presente algum tipo de saber constituído em um campo de conhecimento. Saber que é retirado do lugar de onde foi produzido, sendo “misturado” com outros saberes, montando as mais diversas narrativas como estratégias de subjetivação. Compreender essas formas de montagens dos processos de subjetivação presentes nos jogos eletrônicos é buscar compreender, igualmente, como somos capturados e nos tornamos sujeitos-jogadores governados por outros e governados por nós mesmos (cf. FOUCAULT, 1995).



Figura 2

---

<sup>42</sup> Manual de *Tomb Raider IV*, p. 2.

Outro grupo de saberes presentes nos jogos eletrônicos são aqueles advindos das *tecnologias de silício*. Tais saberes são usados para a elaboração dos ambientes gráficos (as imagens em geral: os seus níveis de detalhamento e definição, a “realidade” das cenas), do ambiente sonoro (a qualidade, a variedade e a complexidade das músicas e dos efeitos sonoros) e da jogabilidade (que é a capacidade de se dar “respostas aos comandos [do jogo] independentemente dos acessórios, valendo mais a programação” (GAMEFORCE, p. 7, s.d.) desenvolvida tecnicamente, e não a habilidade do jogador). Contudo, os recursos técnico-eletrônicos, por si só, poderiam ficar inativos. É necessário que o usuário-jogador de *Tomb Raider* saiba como instalá-lo no computador: “Instalação: 1) Saia de todos os aplicativos e feche as janelas na área de trabalho do Windows. 2) Insira o CD do *Tomb Raider* III na unidade de CD-ROM. 3) Quando *you* fechar a unidade, o menu de instalação do jogo irá aparecer”.<sup>43</sup> Depois desses passos iniciais, você estará pronto para adentrar no mundo de *Tomb Raider*!

Temos ainda os *saberes relativos ao consumo*. Ao colocar um tipo de produto no mercado como os JPCs, as estratégias de marketing apóiam-se em saberes relativos a processos que façam tal produto ser muito bem vendido. Tais processos procuram mapear o público a ser atingido, prevendo (ou suggestionando) suas necessidades, carências, o que os faz emocionar, se envolver, etc. Em síntese, esses saberes respondem a duas necessidades dos produtores dos jogos: quem eles acham que são os jogadores e quem eles querem que eles sejam (cf. ELLSWORTH, 2001).

---

<sup>43</sup> Manual de *Tomb Raider* III, p. 3, grifo meu.

Sendo mais específico, em especial os paratextos desses artefatos são detalhadamente elaborados. As caixas dos jogos são montadas para atrair visualmente os consumidores, com seus textos quase sempre escritos com o verbo no imperativo afirmativo, dando um tom mais sugestivo para uma participação “mais direta” no jogo por parte de um possível consumidor. Nas caixas de *Tomb Raider II*, *III*, *IV* e *VI*, você é convidado a participar das aventuras dos jogos, usando-se os seguintes verbos no imperativo afirmativo: mergulhe, tome, entre, combata, venha, parta, desbrave, acompanhe, prepare-se, junte-se, corra, descubra, etc. Em síntese, seja membro dessa comunidade.

Especificamente em *Tomb Raider III*, o jogador, por meio de Lara, precisa juntar cinco artefatos com poderes mágicos, que estão em cinco lugares diferentes. Cada um dos “locais” é uma grande fase, sendo a Índia obrigatoriamente a primeira e a Antártida a última. A ordem de seqüência entre as outras fases é uma escolha dos próprios jogadores. Esse tipo de organização, mesmo permitindo uma certa liberdade para a escolha da ordem da seqüência das fases, é bem linear: os jogadores só poderão passar para uma próxima fase ao superar aquela que estão jogando, assimilando, de uma maneira ou de outra, saberes de bases mágicas e ambientais. Com isso, ao serem juntados na Antártida (e só assim os jogadores chegarão ao final do jogo), os artefatos poderão restaurar o equilíbrio do meio ambiente terrestre, que, com o passar dos anos, foi deteriorando com o distanciamento entre eles.

Cada fase é dividida em subfases, com suas hierarquias de dificuldades progredindo na medida em que os jogadores avançam. Essa estrutura

geral é, basicamente, reproduzida durante toda a série *Tomb Raider*. No início, temos um ou dois caminhos pequenos, rotineiramente misteriosos, não exigindo ações muito complexas ou, mesmo, de difícil realização. Daí chega-se a uma segunda e, subseqüentemente, a uma terceira subfase, que têm seu início em duas grandes possibilidades de caminhos (FIG. 3), normalmente com o mesmo nível de dificuldade. Ambos os caminhos levam a uma quarta subfase, curta, mas de dificuldade extrema se comparada com as anteriores. Conseguindo finalizá-la, chega-se ao artefato correspondente, podendo assim começar a fase subseqüente.



Figura 3

A linearidade e a simplicidade da construção narrativa de *Tomb Raider* funcionam como mecanismos de governo dos sujeitos-jogadores. A repetição de tais estruturas, quase exaustivamente, facilita que os jogadores

possam assimilar melhor os objetivos que eles têm que cumprir para obterem sucesso no desenvolvimento dos jogos. Ao serem incorporados nas lógicas de organização dos jogos, os sujeitos-jogadores entendem suas gramáticas, suas velocidades, seus ritmos, participando das descrições presentes nos jogos. Somente com a compreensão das estruturas dos jogos é que os sujeitos podem tornar-se jogadores de *Tomb Raider* e de *Counter-Strike*.

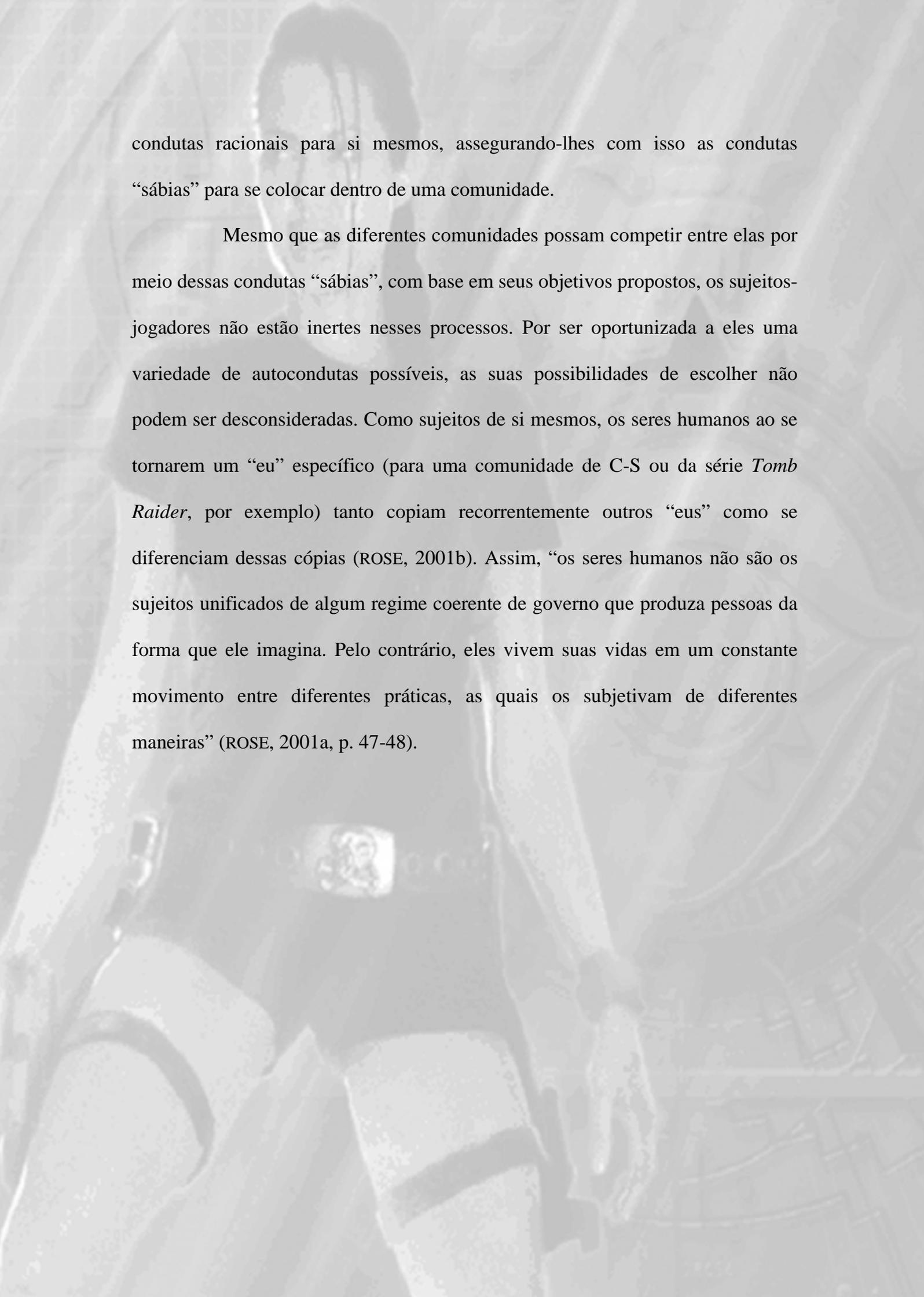
Os modos de subjetivação do jogador excedem em muito toda essa discussão feita sobre as comunidades de sujeitos-leitores de revistas especializadas, de jogadores *Counter-Strike* e de *Tomb Raider*. Descrevo, neste capítulo, uma parte da complexidade e heterogeneidade que é constituir o sujeito-jogador por meio dos modos de subjetivação. Nos próximos, discuto outros modos de subjetivação relacionados aos JPCs: como lições para nos educar estão presentes no artefato denominado de *Tomb Raider*, a construção das narrativas e a elaboração das personagens. No desenrolar desta investigação, ao problematizar essas outras facetas dos modos de governo, não tenho a pretensão de esgotar a discussão em torno dos jogos como modos de subjetivação. Quero apenas mostrar a complexidade das práticas envolvidas na condução da condução.

Constituir uma comunidade de sujeitos-jogadores não é um processo antecipadamente organizado, com garantia de sucesso de seus procedimentos. A constituição de uma comunidade passa por um conjunto de estratégias sem estrategistas, na qual conflitos entre diversos interesses estão em luta. Esses conflitos já começam no processo de elaboração dos jogos: Qual projetista de jogos contratar? Qual sistema gráfico empregar? Baseado em que a narrativa será

desenvolvida? Quais serão os custos de produção? Com qual preço de venda será lançado? Em quais mídias anunciá-lo? Como será montada toda a campanha de marketing? Para qual público endereçar o produto?

A complexidade de tais constituições pode ser observada igualmente no uso dos discursos, dos procedimentos e das técnicas que compõem cada comunidade. As novidades, as vantagens, a atualidade das aparelhagens e das personagens, a diversidade das normas para se jogar, a linguagem direta para abordagem do consumidor são mecanismos orientados para a conduta da conduta, que nem sempre estão em harmonia. Um mesmo grupo de procedimentos pode ser usado na constituição de diferentes comunidades, aproximando-as (como acontece com aqueles relativos às novidades proclamadas pelas revistas em relação aos jogos) ou distanciando-as (quando os mecanismos de endereçamento centram-se em uma personagem feminina, no caso de *Tomb Raider*, ou em personagens masculinos, como *Counter-Strike*, circunstâncias em que sujeitos que se identificaram com determinado endereçamento podem se distanciar do endereçamento pautado em outros valores).

As diferentes comunidades dos diferentes jogos – mesmo com mecanismos e técnicas distintas, por um certo aspecto, e mecanismos e técnicas muito similares, por outro aspecto – favorecem uma constante autoconstituição dos sujeitos-jogadores. Para isso, obter ou não sucesso no desenrolar de um jogo (que funciona como um tipo de avaliação de desempenho) não tem função normativo por excelência. Os mecanismos servem para reforçar o cuidado que os jogadores devem ter para se manter jogando. Os sujeitos aprendem e criam



condutas racionais para si mesmos, assegurando-lhes com isso as condutas “sábias” para se colocar dentro de uma comunidade.

Mesmo que as diferentes comunidades possam competir entre elas por meio dessas condutas “sábias”, com base em seus objetivos propostos, os sujeitos-jogadores não estão inertes nesses processos. Por ser oportunizada a eles uma variedade de autocondutas possíveis, as suas possibilidades de escolher não podem ser desconsideradas. Como sujeitos de si mesmos, os seres humanos ao se tornarem um “eu” específico (para uma comunidade de C-S ou da série *Tomb Raider*, por exemplo) tanto copiam recorrentemente outros “eus” como se diferenciam dessas cópias (ROSE, 2001b). Assim, “os seres humanos não são os sujeitos unificados de algum regime coerente de governo que produza pessoas da forma que ele imagina. Pelo contrário, eles vivem suas vidas em um constante movimento entre diferentes práticas, as quais os subjetivam de diferentes maneiras” (ROSE, 2001a, p. 47-48).

# Lições para se conectar a um currículo



## LIÇÕES PARA SE CONECTAR A UM CURRÍCULO

A literatura educacional já há algum tempo discute as relações entre cultura, poder e saber no currículo, com base nos mais variados referenciais teóricos (YOUNG, 1971 e 1989; APPLE, 1989; GIROUX, 1995a; GIROUX; MCLAREN, 1995; MOREIRA, 1995; SACRISTÁN, 1995; POPKEWITZ, 1997; SILVA, 1995, 1999a e 1999b; CORAZZA, 2001). Uma das mais recentes vertentes a problematizar essas relações, tanto no ambiente escolar como para além dele, são os Estudos Culturais, especialmente baseando-se no conceito de pedagogia cultural, relacionando-o a noções foucaultianas (cf. PARAÍSO, 2001; COUTINHO, 2002 dentre outros).

Segundo essas teorizações, hoje em dia são vários os artefatos culturais usados para nos educar de algum modo, com tipos distintos e muito bem endereçados de currículos culturais. Eles são elaborados com os mais diversos interesses, tendo como alvo os mais variados públicos e pautados em diferentes processos culturais, vistos nesta investigação como formas de governo, pois cultura é aqui entendida como um “conjunto de práticas (governamentais e alheias) destinadas a gerar certos tipos de pessoas, e não como uma reunião de fenômenos que possuem significados, como um banco, do qual se saca e se deposita” (KENDALL; WICKHAM, 1999, p. 122).

Sendo assim, fica difícil determinar quem produz e quem é produzido pela cultura. Não há uma lógica abrangente que determinaria um local e funcionamento único da cultura. Procurar saber onde ela nasce é um empreendimento infértil. De outro lado, pensar a cultura como formas de

gerenciar os sujeitos, de maneiras específicas, participando na constituição de formas de governo do “eu” e de formas curriculares, parece-me mais produtivo para problematizar as questões levantadas nesta investigação. Nessa direção, tanto os sujeitos-jogadores quanto os jogos não são resultados de modelos culturais. Eles estão imbricados em mecanismos de produção e de resistência culturais que são constantemente virtualizados e atualizados por formas de poder sempre dinâmicas.

Para a pedagogia cultural, os processos educativos ocorrem em vários locais além da escola. São igualmente considerados como espaços pedagógicos os momentos/lugares nos quais “o poder [e suas relações com o conhecimento] se organiza e se exercita, tais como bibliotecas, TV, filmes, jornais, revistas, brinquedos, anúncios, videogames, livros, esportes etc.” (STEINBERG, 1997, p. 102). Os estudiosos dos Estudos Culturais, preocupados com questões pedagógicas, consideram esses momentos/lugares nichos importantes para analisar os processos educacionais, buscando entender melhor como os sujeitos constroem conhecimento sobre si, sobre os outros e sobre as coisas que os rodeiam.

Com base nessa noção de cultura, a pedagogia cultural pode ser considerada como um conceito que permite analisar universos específicos de relações de poder-saber que deslocam do currículo escolar para os artefatos culturais a “responsabilidade” em educar. Aquelas funções (educar as gerações mais novas, transmitir-lhes “valores universais”, mostrar-lhes como se portar em público e conviver com as pessoas; trabalhar com os mais diversos conteúdos: educação sexual, educação para o trânsito, educação alimentar, educação para

saúde, etc.) que eram, de uma maneira ou de outra, atribuídas às escolas e aos currículos escolares – do final do século XIX até meados do século XX – foram deslocadas, “divididas” e ampliadas a partir dos anos 50, com e pela mídia em geral (GREEN; BIGUM, 1995), com e pelas grandes corporações capitalistas (KINCHELOE, 1997 e STEINBERG, 1997). Várias outras instâncias interessadas em educar o sujeito também estarão aí envolvidas, com o objetivo de ensinar para o consumo (COUTINHO, 2002), para o embelezamento do corpo (FRAGA, 2000), para a participação em campanhas de auto-ajuda (SILVA, 2001b), etc.

Neste capítulo, mostro as complexas relações e a “vontade” de ensinar presente em um desses artefatos: os jogos eletrônicos. Tais artefatos estão, cada vez mais, produzindo efeitos nos ambientes social e cultural, educando crianças, jovens e adultos com estratégias muito bem constituídas e articuladas em torno de um currículo cultural. Exponho aqui esse currículo cultural por meio de duas lições: a de educar para o consumo e a de educar os gestos e as atitudes corporais de quem joga. Para descrevê-las, parto de uma problemática inicial que pode ser resumida da seguinte maneira: Como ocorre a constituição de um currículo cultural de *Tomb Raider*? Como consequência, levanto outra questão: Quais são as suas estratégias para educar o jogador?

### *COMO OS JOGOS ELETRÔNICOS EDUCAM?*

Os jogos eletrônicos podem ser encontrados em lares, nas mais variadas lojas de entretenimento, em shoppings, em cibercafés, etc. Em seu

conjunto, compreendem um fenômeno da cultura digital, um fenômeno da cultura de nosso tempo que nos causa efeitos como medos, apreensões, dúvidas, fascínio, prazer e êxtase (SQUIRE, 2002). Igualmente, são considerados fenômenos culturais pelo motivo de serem empregados com as mais diversas finalidades e das mais diversas formas: no treinamento de diversas habilidades motoras; na reabilitação de pessoas que sofreram acidentes físicos (em ambos os casos, por meio de simuladores); em usos médicos, para o treinamento de médicos para realizar diagnósticos; e, obviamente, como artefato de entretenimento.

Em todos esses casos, parece-me que há uma finalidade em comum: eles educam o sujeito-jogador de uma maneira ou de outra. Considerando-os dessa forma, em tais artefatos encontramos objetivos, conteúdos e tipos de avaliações. Esses aspectos caracterizam a estrutura de currículos escolares e de currículos culturais. Com base em perspectivas dos Estudos Culturais, quaisquer artefatos culturais (incluindo-se aí os jogos eletrônicos) podem ser constituídos por currículos culturais específicos.

No caso dos jogos, diferentes interesses, objetivos, saberes e estratégias são empregados. É possível – ao analisarmos tais interesses, objetivos, saberes e estratégias – classificá-los em três categorias, relacionando-os aos modos como educam. A primeira relaciona-se com aqueles jogos orientados para ser vendidos para um maior número de consumidores possíveis (*Tomb Raider* é um exemplo), tendo objetivos educativos – não necessariamente de uma pedagogia escolar – muito bem definidos, com base em estratégias e tecnologias políticas relacionadas a processos de marketing e de consumo. Especificamente, é

nesse tipo de jogo que me apóio para desenvolver as minhas análises sobre um currículo cultural.

Um segundo grupo de jogos compreende aqueles denominados *jogos educativos*. São direcionados para públicos específicos, com estratégias e tecnologias orientadas para cumprir objetivos de ensino. Em seus processos de elaboração, os jogos são planejados como ferramentas de aprendizagem. Um jogo educativo é composto por estratégias e tecnologias que lhe darão uma forma curricular mais próxima da de um currículo escolar. Os conteúdos trabalhados serão aqueles já consagrados no ambiente escolar: matemática<sup>44</sup>, física<sup>45</sup>, língua materna<sup>46</sup> etc.; as tecnologias teórico-metodológicas se pautarão em perspectivas tradicionais historicamente desenvolvidas no ambiente escolar ou em concepções construtivistas, tão em moda a partir dos anos 90<sup>47</sup>; as respostas corretas, dadas por quem está aprendendo, serão bem avaliadas, mas as respostas incorretas, muitas vezes, não serão sequer problematizadas.<sup>48</sup>

Por último, partindo de um currículo escolar estruturado, utilizam-se os jogos eletrônicos como ferramentas educacionais, independentemente se eles foram planejados para esse fim. O objetivo é usá-los em um ambiente escolar formal. Visto assim, o jogo, por si só, ensinaria algo ou, se utilizado didaticamente, principalmente em ambientes escolares, poderia ser mais um

---

<sup>44</sup> O jogo em questão chama-se “Conta outra vez?”, desenvolvido pela Coordenadoria Pedagogia e pela Faculdade de Educação da UERJ. Pode ser acessado em [www2.uerj.br/~cte/conta\\_outra\\_vez.htm](http://www2.uerj.br/~cte/conta_outra_vez.htm).

<sup>45</sup> O jogo em questão chama-se “Bellatrix”, desenvolvido pela Fundação Educarede, com o apoio da Fundação telefônica. Pode ser acessado em [www.museudotelefone.org.br/game.htm](http://www.museudotelefone.org.br/game.htm).

<sup>46</sup> O jogo em questão chama-se “Jogo das letras”, desenvolvido pela Yahoo!Brasil. Pode ser acessado no endereço [http://br.diversão.yahoo.com/jogos/jogo\\_portugues.html](http://br.diversão.yahoo.com/jogos/jogo_portugues.html).

<sup>47</sup> O jogo em questão chama-se “Baú dos brinquedos”, produzido pela FNAC Portugal. Pode ser acessado no endereço [www.papim.com/produtos.asp](http://www.papim.com/produtos.asp).

<sup>48</sup> Um exemplo desse tipo de jogo é o “Jogo da Forca” que pode ser encontrado em muitas versões online, como, por exemplo, no endereço <http://games.bol.com.br/jogos/forca.jhtm>.

instrumento de ensino (LOPES, 2000). Os jogos das séries *Civilitation* (simulam o desenvolvimento de civilizações abstratas em vários níveis de evolução, na lógica de RPG, no qual cada jogador desempenha um papel) e *SimCity* (parte do mesmo tipo de lógica da série *Civilitation*, porém o objetivo é administrar o desenvolvimento urbano de uma cidade) são largamente empregados como ferramentas educacionais escolares, mesmo não sendo produzidos com esse objetivo (*ibidem*).

Provavelmente os objetivos educativos desses dois jogos não coincidirão com os objetivos de um currículo escolar. Os dois jogos citados têm seus próprios conceitos sobre o que é uma civilização e de como ocorre o desenvolvimento urbano. Civilizar uma comunidade (e obter sucesso no jogo) é transformá-la e aculturá-la com valores políticos, sociais e econômicos para que ela se sobreponha a outras civilizações concorrentes. A sobrepujança pode se dar por meios militares, diplomáticos e de mercado. Mais precisamente, o jogador deverá fazer a articulação das três coisas.

Os pressupostos de desenvolvimento urbano presentes em *SimCity* caracterizam o prefeito ou o administrador como uma figura autoritária e centralizadora que decidirá os caminhos de tal desenvolvimento (SQUIRE, 2002). Com bases funcionalistas, as categorias de trabalhadores são diversas, com cada uma delas desempenhando o seu papel da melhor forma, estando tal desempenho atrelado às outras categorias. Para que o bombeiro, por exemplo, realize seu serviço de forma adequada, o seu salário deverá estar em dia; seus filhos, na escola; sua mulher, encontrar um supermercado relativamente perto de casa para fazer compras. Um empresário que abrir uma indústria na cidade fictícia precisa de mão-de-obra

---

qualificada e que trabalhe por salários convenientes; vias adequadas para o escoamento de sua produção; um bom sistema de distribuição de energia elétrica; matéria prima para sua indústria; escolas de alto nível para seus filhos.

*Civiltation*, *SimCity* e outros jogos do gênero RPG, mesmo que sejam atrativos para os currículos escolares, apresentam suas armadilhas para esses mesmos currículos. Tanto nos jogos de RPG como nos de outros gêneros, encontram-se currículos culturais constituídos com base em objetivos bem específicos, orientados para as aprendizagens a eles relacionadas. Com isso, a pretensão de se usar uma aprendizagem adquirida por intermédio de um jogo em um outro cenário fica dificultada. Dito de outra forma, aprendizagens adquiridas em ambientes específicos não se transferem automaticamente para outros ambientes. No caso dos jogos eletrônicos, é possível afirmar que a aprendizagem adquirida em um jogo poderá ser útil ao se jogar outro com características e princípios estratégicos similares (SQUIRE, 2002) ou em atividades para as quais eles foram construídos, com o intuito de realizar treinamentos em simuladores: de vôo; de direção de automóveis; de tiros, em ambientes geográficos pouco conhecidos para que, ao se chegar a eles, os soldados não tenham grandes problemas de adaptação.

As discussões em torno dos jogos como artefatos que promovem aprendizagem não se esgotam com essas tentativas de localizá-los pedagogicamente. Temas relacionados a técnicas de memorização também são recorrentes. Afirma-se que a excitação presente nos jogos é gravada, irremediavelmente, na mente do jogador, entendida como o lugar que os

estímulos chegam, filtrados ou não, pelo raciocínio. No caso do jogador, não há o filtro conscientemente racional, pois, segundo alguns autores (SETZER, 2001 e CABRAL, 2001), a possibilidade que tal ato ocorra é nula. Sendo assim, os estímulos chegariam à mente, alojando-se na memória, sem filtro algum. Subentende-se, ainda, que memória é o depósito dos acontecimentos vivenciados pelos seres humanos – crítica ou acriticamente – e que estes acabam simplesmente por reproduzir tais acontecimentos (SETZER, 2001). Ao não permitirem aos jogadores ter ciência do que está sendo alojado em sua memória (pela velocidade de suas imagens e de seus acontecimentos), os jogos não deixam espaço para a consciência agir criticamente, comprovando que eles não estimulam a criatividade (*ibidem*).

As afirmações acima estão longe de ser unânimes. É possível afirmar, contudo, que os jogadores elaboram respostas às demandas dos jogos e que cada jogo tem o seu conjunto de demandas. Conectando-se cada vez mais com o programa do jogo, assimilam suas ações, situações e estruturas, desenvolvendo as estratégias e táticas mais adequadas para enfrentá-las (MENDES, 2001). É necessário que aprenda também a improvisar, alternando táticas ofensivas e defensivas. Rapidamente, descobrem que se der apenas um tipo de resposta às situações dificilmente obterão sucesso (TURKLE, 1984). Observam, da mesma forma, que quanto mais dominarem os movimentos e as ações demandas pelo jogo, mais autonomia terão para escolher o ritmo e a velocidade do desenvolvimento das narrativas do jogo.

Além disso, existem muitas maneiras de os jogadores aperfeiçoar suas habilidades em determinado jogo, como conversar com outros jogadores, consultar revistas publicadas e páginas especializadas na Internet:

Como eu faço para passar a fase onde Lara Croft (do game *Tomb Raider 5*) tem que se equilibrar em uma corda bamba? Qual o segredo para fazê-la equilibrar na corda?

Se é a corda que tô pensando, quando voc começar a andar nela, de vez em quando ela vai e se desequilibra pra esquerda ou pra direita. Se ela se desequilibrar pra esquerda por exemplo, é só vc colocar pra direita, e vice-versa.<sup>49</sup>

Somam-se, ainda, as aprendizagens adquiridas com games anteriormente jogados. Entretanto, mesmo havendo um certo conforto por parte do jogador que irá jogar um jogo do mesmo gênero daquele anteriormente experimentado, “[...] cada novo jogo de computador é seu próprio mundo, um sistema semiótico distinto. Isto é, ele contém o próprio processo de aprendizagem (ou de conquista) de seu sistema de jogar por parte dos jogadores, conduzindo o interesse destes ao jogo” (FRIEDMAN, 1997). Em síntese, o jogador sempre aprende movimentos muito especializados e específicos. Normalmente, esses só servem a outros movimentos similares, como aqueles encontrados em jogos com objetivos, ações e situações que se aproximam, mas que nunca são idênticos.

Em todas as maneiras de se falar dos jogos eletrônicos, envolvendo-os em processos educativos, leva-se pouco em conta que cada game tem seus “objetivos educacionais”; seu próprio “currículo”; seu próprio conteúdo; seu próprio processo de avaliação. Assim, cada jogo tem uma caracterização própria, sendo possível juntá-los em categorias – como educativos ou não-educativos –

apenas por analogias que tentam aproximá-los de certas formas: supostamente, são construídos para um mesmo público; a organização das ações e situações é parecida; os conteúdos são escolares ou simplesmente apresentam a velha dicotomia entre o bem e o mal.

Em outra direção, colocar os jogos como objetos que castram a imaginação e o pensamento do jogador é, no mínimo, questionável. Esse tipo de argumentação está longe de ser tranqüilo e convincente. Temos poucas pesquisas sobre os efeitos dos jogos eletrônicos sobre quem joga. Ou seja, “simplesmente, não existem investigações que nos esclareçam se os jogos – em particular, em suas formas cada vez mais realistas e interativas – têm ou não um efeito [e quais seriam esses efeitos] a longo prazo sobre as crianças” (PROVENZO JR., 1997, p. 115). Como o universo dos jogos traz diversas formas de educar, argumento a favor de análises mais específicas que busquem estudar cada jogo em si mesmo e seus efeitos educativos sobre os jogadores.

#### PREFÁCIO DE UM CURRÍCULO

No dia 14 de abril de 2001, na novela das 19 horas da Rede Globo, foi apresentada uma cena entre duas personagens: mãe e filho. A mãe olha a mochila do filho, pega um minigame e lhe diz: “Isto é material escolar?” O menino responde: “Não, mas deveria ser. É muito mais interessante que as coisas da escola!” Essa cena midiática resume, de um lado, a relação nem sempre prazerosa entre o aluno e a escola, mas, de outro, demonstra também a ascensão dos jogos eletrônicos como um objeto

---

<sup>49</sup> Passagem de um fórum acessada pelo endereço <http://forum.abril.com.br/info/forum.php?topico=52162>, em 25 jul. 2001.

cultural a oportunizar um tipo de “aprendizagem mais interessante” que não faz parte do currículo escolar formal, ou, se faz, é simplesmente escolarizada.<sup>50</sup>

Os jogos eletrônicos constituíram-se, principalmente na década de 90, como produtos tecnoculturais de grande importância, oportunizando “conexões” das mais diversas entre eles e as crianças, os jovens e os adultos. O consumo, possivelmente, é uma das conexões centrais. Ao se jogar individualmente ou em pequenos grupos, a necessidade de maior número de consumidores é automática, pois tanto os hardwares como os softwares, por unidade, servem a poucos ao mesmo tempo. Práticas estão presentes para reafirmar esses mecanismos de consumo para além de formas individualizadas de jogá-los. Esses jogos estão prontos a dar uma das suas principais lições: ensinar para o consumo.

Entretanto, se eles educam, não bastaria que educassem apenas para o consumo. Para que obtenham tanto sucesso, seriam necessários outros “processos educativos”. Nesses jogos, igualmente, encontram-se preocupações em educar os gestos e as atitudes corporais daqueles que jogam. Nos jogos eletrônicos, observam-se formas quase infinitesimais de controle de gestos e atitudes, a cujos estímulos o corpo de quem joga precisa responder com maior eficiência possível. Há uma economia que se baseia em esquemas minuciosos, procurando educar o corpo em posições mais eficientes, para que este responda às proposições determinadas pelos jogos, como detalhes da posição da mão, do tronco, dos olhos, da coluna, dos pés, das pernas. Cada parte do corpo compõe a ação de seu todo.

---

<sup>50</sup> Pinho (2001), em seu trabalho de mestrado, observou crianças jogando no espaço escolar. Era uma aula como outra qualquer do currículo escolar, com a duração de 50 minutos, e o jogo era considerado educativo. Esse jogo, cujo nome é *Simtown*, propõe como objetivo construir cidades e administrá-las. Segundo Pinho, a aula tinha a função básica de apontar para os alunos os vários problemas ao se construir

Atacar, defender, virar, atirar, desviar, recuar e avançar são, muitas vezes, práticas que devem ser educadas nas suas menores nuances para maior eficiência “no” jogo (do jogador), bem como “do” jogo (sobre o jogador). Visto por esse ângulo, à medida que o jogador aumenta sua capacidade de dominar as proposições do jogo, este se torna cada vez mais eficiente em educá-lo.

Porém, mesmo quando vai aumentando a possibilidade de o jogador ser cada vez mais governado pelas estratégias presentes no jogo, a capacidade dele de autogovernar-se e de resistir às formas de governo igualmente aumenta. Quanto mais dominar os movimentos, as ações e as situações propostas nos jogos, mais os jogadores poderão exercer as relações de poder que circulam com os jogos. Tais mecanismos são constituídos em discussões em fóruns, revistas e encontros entre jogadores, promovendo outras possibilidades de produzir outros conhecimentos e outras relações de poder entre o jogador e o jogo que joga. Esses mesmos mecanismos são empregados pelos jogadores para se atualizarem como tais, mas, da mesma forma, para atualizarem os jogos para si, criando outras maneiras de educar-se.

Com base nos objetivos encontrados nos jogos eletrônicos e expressos de formas técnicas, somando ainda os saberes presentes na constituição, configuração e arranjo de tais artefatos como produtos de consumo, com estratégias de subjetivação próprias, passo a caracterizar mais detalhadamente duas lições do currículo de *Tomb Raider*, que, para se efetivarem, são apoiadas em diferentes técnicas e saberes: a lição para o consumo e a lição dos gestos e das atitudes corporais.

---

e administrar uma cidade. Os alunos só podiam jogá-lo acompanhados pela professora e no momento da aula.

## *PRIMEIRA LIÇÃO: A EDUCAÇÃO PARA O CONSUMO*

O consumo tomou a subjetividade humana como seu objeto para desestabilizá-la, reestabilizá-la, constituí-la de determinadas formas. Isso é feito com base em práticas que criam necessidades, que, por sua vez, criam outras necessidades (cf. BAUDRILLARD, 1995; DELEUZE, 1998). E nos JPCs não encontramos maneiras que transgridam essas formas de educar o consumidor. Pelo contrário, essas práticas constituídas pelas estratégias de subjetivação do consumidor fazem parte da lição para o consumo, abordada nesta seção.

O consumo torna-se o caminho de identificação dos sujeitos. Ao se lançar, por exemplo, um novo modelo de jogo eletrônico, identificando-o com um estilo de vida “mais adequado” – fazendo, evidentemente, um juízo de valor para isso –, lança-se mão nas campanhas publicitárias de uma variação do “sujeito original”. Tal “sujeito original” é aquele que não pode deixar de estar conectado o tempo todo às novidades da indústria dos jogos eletrônicos e da informática em geral.

Contudo, esse sujeito original precisa ser desestabilizado com o lançamento de novos modelos de jogos eletrônicos (pelo menos essa é a proposta das campanhas publicitárias e dos produtores). O que trará novamente estabilidade ao sujeito é algo mais moderno, mais rápido, mais eficiente, simbolizado por novos jogos ou por novas máquinas. A noção de uma porção nuclear que todo sujeito obrigatoriamente teria é de uma utilidade central: localizar para nós mesmos e também para os outros o “nosso eu”, para que possamos (ou possam) saber quem somos, o que somos ou, mesmo, o que nos

tornaremos (FOUCAULT, 1997b). “Tal como as outras categorias da metafísica, o sujeito não passa de uma ficção que se caracteriza não por sua falsidade, mas por sua utilidade” (SILVA, 2001a). No caso em questão, a utilidade (e o prazer) para consumir jogos eletrônicos.

É certo que os seres humanos não participam dessa lógica de modo uniforme. Mesmo que os discursos das campanhas publicitárias sejam bem articulados, apoiando-se em processos com grande repercussão social, isso não quer dizer que todos os consumidores sejam capturados da mesma maneira. Os discursos em torno do consumo dos jogos eletrônicos não chegam a todos, e muito menos da mesma forma. Eles são, de maneira geral, endereçados a sujeitos de determinado tipo, com certa visão de mundo e com certo quadro de valores morais. Aqueles que a construção discursiva negligenciou ou não conseguiu atingir dificilmente serão capturados.

Além disso, quanto mais os jogadores vão dominando os mecanismos de consumo empregados para governá-los, mais aumenta a possibilidade de resistir a eles, passando a exercer as mesmas técnicas de poder que dão sustentação a tais formas de governo. Ao adquirir um produto mais moderno, é possível que outras alternativas sejam usadas para o consumo dos jogos que escapam àqueles que os produziram:

***Oi galera! Queria saber se Tomb Raider VI roda bem em um PC de 892 mhz, com uma geforce2 64 mg e 256 mg de RAM? Valeu!***

***Acho que pode sim cara. É só diminuir a resolução de imagem, mas toma cuidado se for comprar pirata. Têm uns que estão travando numa fase lá no meio do jogo.<sup>51</sup>***

---

<sup>51</sup> Passagem de um fórum acessada pelo endereço <http://forum.abril.com.br/info/forum.php?topico=51840>.

Com um PC veloz e com boa capacidade de memória (892 mhz e 256MG), rodar *Tomb Raider VI* é fácil. Entretanto, o problema pode estar no material pirata supostamente comprado; na verdade, na qualidade do software, e não pelo fato de ele ser pirata. A indústria dos games, obviamente, combate tal tipo de consumo. Os jogadores, nos fóruns, podem estimulá-lo.

Outro aspecto, relacionado a isso é a diversidade de discursos de origens midiáticas. A mídia apresenta outros produtos (outras versões de jogos eletrônicos) que competem pela preferência do consumidor, tentando educá-lo de diferentes maneiras. Outros modos de conflito entre técnicas de si e técnicas de dominação poderiam ser descritos. Entretanto, volto minha atenção para “as práticas pelas quais” os jogadores são compreendidos e pelas quais se age “sobre eles” (ROSE, 1996, p. 23) por meio de um currículo cultural de *Tomb Raider*.

O título *Tomb Raider* é composto por seis jogos que venderam quase 30 milhões de cópias de software de 1996 até 2002 (INFO GAMES, fev./2003). Não estão aí computadas as versões para *gameboys* e minigames em geral. De qualquer forma, essa série foi um grande sucesso de venda comercial durante a sua trajetória. Mas todo esse sucesso parece não ter desaparecido. Lara Croft ainda é uma “estrela”, e o jogo persiste em chamar a atenção, mesmo depois de três anos do lançamento de *Tomb Raider VI*.

A confirmação de que o status desse game e de sua principal personagem continua em alta pode ser atestada de duas maneiras. A primeira vem pela Internet. Basta utilizar uma ferramenta de busca<sup>52</sup> e digitar o termo *Tomb Raider*. Ao realizar esse procedimento, no dia 12 de julho de 2003, apareceram na

minha tela 975 mil endereços eletrônicos em toda Web e 16.800 em português. Da minha primeira consulta para cá, essa quantidade vem aumentando: em 10 de abril de 2002 foram 652 mil e em português, 14.700. É importante acrescentar que estão incluídos aí os sites e as notícias relativos ao filme *Lara Croft: Tomb Raider* e a sua continuação (*The Cradle of Life*). De qualquer forma, os filmes têm relações diretas com a série de jogos, pois são neles inspirados.

A segunda maneira de atestar o status desse game refere-se à informação sobre o lançamento no ano de 2003 do novo título *Tomb Raider: The Angel of Darkness*. A continuidade da série, mantendo Lara Croft como a personagem central, parece confirmar a repercussão comercial que ainda tem *Tomb Raider*. Desde o anúncio público do lançamento, as empresas *Eidos Interactive* e *Core Design* (proprietárias da marca) tiveram suas ações valorizadas pelas boas projeções de venda desse artefato.<sup>53</sup> Ao cruzar a informação da projeção de vendas com a repercussão que o título *Tomb Raider* tem em sites na Internet – especialmente em fóruns de discussão nos quais gamemaníacos de todas as idades e lugares querem saber detalhes de tal lançamento –, é possível deduzir que uma comunidade de consumidores constituiu-se em torno da série. Porém, tal constituição deve ser vista com alguns cuidados.

Sei que todo o sucesso de *Tomb Raider* como produto de consumo não se dá apenas porque uma comunidade de jogadores foi constituída tendo-o como artefato de referência. As relações entre o consumidor de um produto e todo o marketing que envolve esse produto são altamente complexas (ENGEL et al.,

---

<sup>52</sup> No caso, utilizei o Google, acessado pelo endereço [www.google.br](http://www.google.br).

<sup>53</sup> Informação colhida no *Jornal Leitura Dinâmica*, da Rede TV, no dia 23 de maio de 2003.

2000). No caso do artefato em questão, parto do princípio de que a produção de uma comunidade de sujeitos-jogadores está diretamente relacionada com as formas de educar o jogador-consumidor, por meio da lição para consumo composta por táticas fabricadas em torno da personagem principal e do discurso da novidade.

A primeira parte da lição para o consumo apresenta, no seu conjunto, lógicas de ação e aventura, principalmente simbolizadas na figura de uma heroína: Lara Croft. “Ágil e *sensual*, nossa heroína incorpora mais movimentos e usa também inusitados meios de transporte, como caiaque [FIG. 1] e o quadriciclo”.<sup>54</sup> Lara é uma personagem bem complexa, composta por características como sensualidade, agilidade, força e coragem. A sensualidade de Lara pode ser constatada na sua própria imagem. Seios voluptuosos, rosto cuidadosamente desenhado, coxas e “glúteos” fortes, firmes e “esteticamente delineados”.



Figura 1

---

<sup>54</sup> Parte posterior da caixa do jogo de *Tomb Raider III*, grifos meus.

A agilidade, a força e a coragem de Lara são exaustivamente apontadas e reforçadas. Ela realiza ações como correr, caminhar, rolar, nadar, atirar, subir em cordas, empurrar blocos de pedra e manobrar vários meios de transporte.<sup>55</sup> Além dessas habilidades “motoras”, é de se exaltar a sua coragem. “Nossa heroína” não tem medo de lugares misteriosos e obscuros (FIG. 2), muito menos dos seres “perigosos” que a todo tempo querem atrapalhá-la em suas



Figura 2

atitudes heróicas. Macacos, serpentes, piranhas, seres mitológicos e, até mesmo, monstros dez vezes maiores do que Lara são algumas das personagens que “estão à sua espera” (a expressão entre aspas serve tanto para a personagem como para o jogador. Estão à espera de Lara e à espera de que o jogador a conduza para seu destino heróico. Essa expressão é encontrada nas caixas dos jogos). Ela deve

---

<sup>55</sup> Cf. manuais de *Tomb Raider* III, IV, VI.

enfrentar e vencer a todos para cumprir a sua missão: salvar o “mundo” do mal, pois, “como sempre, nossa heroína está pronta para o que der e vier”.<sup>56</sup>

Essa primeira lição, interessada em capturar possíveis jogadores para participar, junto com Lara, das aventuras propostas pelo jogo, chama o jogador para compartilhar suas aventuras:

Venha viver com Lara a maior aventura da série *Tomb Raider*. Parta em busca de um lendário meteoro com poderes de regenerar a vida. Desbrave 5 mundos extensos, explorando-os na ordem em que preferir. Enigmas e ambientes inéditos, além de velhos inimigos – como o famigerado [sic] tiranossauro –, estarão a sua espera. Acompanhe a intrépida Lara em expedições por selvas tropicais e desertos gelados<sup>57</sup>.

“Junte-se a Lara em suas explorações”<sup>58</sup> em vários locais do planeta. O verbo *juntar*, usado como sinônimo de unir e participar, empregado no imperativo afirmativo, dirige-se a um possível consumidor/jogador que participará do jogo, tornando-se um parceiro de Lara em suas ações. “Corra na velocidade máxima, equilibre-se em plataformas íngremes e aventure-se por cinco fases de ação interligadas à caçada de Lara ao artefato perdido”.<sup>59</sup> Mas não é só um movimento de parceria. O jogador deverá assumir o controle do jogo, ser o próprio herói ou a própria heroína, pois, “com um arsenal de armas que inclui lançadores de granadas e de foguetes, *você* vai arrasar hienas, macacos, piranhas e o temível tiranossauro”.<sup>60</sup> O heroísmo de Lara só é possível com a participação do jogador/consumidor. Mesmo existindo uma heroína, plena em seu heroísmo, que salvará a todos, o jogador não pode “faltar” à lição (do consumo) para salvar o

---

<sup>56</sup> Parte posterior da caixa de *Tomb Raider III*.

<sup>57</sup> *Ibidem*.

<sup>58</sup> *Ibidem*.

<sup>59</sup> Parte posterior da caixa do jogo de *Tomb Raider VI*.

<sup>60</sup> Parte posterior da caixa do jogo *Tomb Raider III*, grifo meu.

mundo e lutar com tra o mal. Essa participação do jogador é promovida por formas de endereçamento visuais, sonoras e narrativas que, em conjunto, montam relações deste com o próprio jogo (cf. ELLSWORTH, 2001).

No capítulo sobre a constituição da personagem, analiso como Lara, durante toda a série, foi sendo modificada, jogo a jogo. Porém, não foi apenas Lara que esteve em constante inovação. Aliás, o discurso sobre as inovações do jogo e de suas capacidades congrega procedimentos que vão dos aperfeiçoamentos gráficos e sonoros aos investimentos nas capacidades do hardware para rodar o game. Um conjunto de procedimentos relativos a inovações com base nas capacidades digitais demandas dos PCs pode ser descrito. Como de um jogo para o outro tais demandas foram aumentando, esse aspecto evidencia os investimentos nas inovações do jogo em geral, com o objetivo de que, cada vez mais, o jogador torne-se um consumidor dos jogos dessa série.

As demandas digitais do jogo, denominadas “requisitos do sistema” – que nada mais são do que as capacidades mínimas requeridas de um hardware para rodar o jogo –, foram se alterando a cada novo lançamento. Em *Tomb Raider II*, era necessário um Pentium 60 MHz com 8 MB de memória RAM, velocidade da unidade de CD de vídeo 2X. O número III da série requeria um Pentium 166 MHz com 16 MB de RAM, velocidade do CD-ROM de 4X. Já o último lançamento demandou um Pentium 266 MHz, com a velocidade do CD-ROM recomendável em 8X e 300 MB livres no HD. Do segundo número em diante, é possível encontrar um aviso informando aos jogadores que “seu computador pode precisar de atualizações de hardware para executar este jogo”,<sup>61</sup> ou que “pode ser necessária a atualização dos seus

---

<sup>61</sup> Caixa de *Tomb Raider III*.

drives para rodar este jogo”.<sup>62</sup> Isso sinaliza que os respectivos jogos ficaram mais “pesados” em relação às versões anteriores, atentando ao jogador que talvez o seu computador não dê conta de rodá-lo como fazia com as versões antigas. Entretanto, quais dessas inovações incorporadas jogo a jogo seriam responsáveis por essa necessidade de mais capacidade dos hardwares?

Um conjunto de novos investimentos gráficos e sonoros, com o objetivo de deixar cada nova versão mais “realista”, é incorporado de um game para o outro. De *Tomb Raider I* para o II, “novos movimentos”<sup>63</sup> são acrescentados. Em *Tomb Raider III*, aparecem “novos recursos: efeitos gráficos de iluminação colorida, ondas, reflexos, neblina, mudança de clima e outras inovações [que] criam ambientes ainda mais envolventes”.<sup>64</sup> Tais procedimentos são oferecidos para conectar o jogador a “novos ambientes” para que ele possa combater “novos inimigos” e desvendar “segredos especiais”, que estarão “ocultos em cada fase, tais como a verdade sobre o Monstro de Loch Ness”.<sup>65</sup>

Mas todo esse investimento tem o jogador como alvo. Esses procedimentos em torno do discurso das inovações trazem, cada vez mais, a possibilidade de o jogador participar ativamente do jogo. O ápice disso está presente em *Tomb Raider VI*, pois com ele é apresentado um procedimento totalmente inédito para a série: “crie suas próprias aventuras com o exclusivo Editor de Níveis que inclui um detalhado tutorial e todas as ferramentas

---

<sup>62</sup> Caixa de *Tomb Raider IV*.

<sup>63</sup> Caixa de *Tomb Raider II*.

<sup>64</sup> Caixa de *Tomb Raider III*.

<sup>65</sup> Caixa de *Tomb Raider V*.

necessárias para a criação de fases”.<sup>66</sup> Novamente, o jogador é chamado a participar do jogo, e não só por uma técnica de linguagem que emprega o verbo no imperativo afirmativo (o verbo *criar* na passagem acima). Com *Tomb Raider VI*, qualquer um que tiver adquirido o software e tenha um hardware com capacidade poderá inovar conforme sua imaginação, criando níveis originais em relação às versões dos jogos. Obviamente, isso nos é lembrado não só por técnicas de linguagem presentes na caixa. Por meio do manual do jogo, somos informados de que são necessários requisitos adicionais para o editor de níveis: “resolução mínima da área de trabalho 1.024 X 768, no modo 16-bit de cor” (p. 18). Ao instalar o software, tanto as vantagens da inovação são repetidas como também as necessidades mínimas para nossos PCs rodá-los são relembradas.

O trabalho sobre a figura da personagem, o investimento em fazer cada jogo inovado em relação ao anterior, aliados a outras estratégias de marketing e propaganda, faz o currículo de *Tomb Raider* ser desenvolvido para educar o jogador como um jogador-consumidor. Contudo, não são apenas os processos de consumo que são empregados para inculcar valores que atrelam o jogo ao jogador. A dinâmica do jogo precisa, literalmente, ser incorporada por quem está jogando. Tal dinâmica deve fazer parte do corpo de quem joga, sendo pautada na educação dos gestos e atitudes necessários para obter sucesso no game.

---

<sup>66</sup> Caixa de *Tomb Raider VI*, grifo meu.

## *SEGUNDA LIÇÃO: A EDUCAÇÃO DOS GESTOS E DAS ATITUDES*

### *CORPORAIS*

A possibilidade de Lara ser atacada por uma das personagens inimigas obriga o jogador a estar constantemente atento. Além de memorizar as estruturas que se repetem durante o jogo, ele deverá fazê-la saltar, puxar a arma, atirar e, algumas vezes, articulá-las em um conjunto (correr, puxar a arma e atirar), treinando seus gestos e suas posturas corporais detalhadamente. Tal treinamento mostra como é importante as formas de governo dos sujeitos-jogadores por meio do corpo e de suas atitudes.

Atualmente, várias das discussões em torno da questão do sujeito estão diretamente relacionadas ao governo do corpo. Como bem mostrou Foucault (1996a e 1996b), corpo e sujeito estão invariavelmente de mãos dadas. Para tencionarmos as formas de sujeito constituídas nos processos de subjetivação, não podemos deixar de lado a ação das relações de poder sobre e com o corpo. O corpo e o sujeito são construções históricas contingentes, podendo constituir-se de determinadas formas dentro de campos discursivos relacionados a mecanismos de poder-saber (FOUCAULT, 1997d). Em outros termos, o corpo e o sujeito são invenções das relações poder-saber, conduzidas por determinados discursos (DREYFUS; RABINOW, 1995).

O corpo e, em consequência, a corporeidade estão sempre em jogo ao falarmos sobre tecnologias de subjetivação (ROSE, 2001a e 2001b). De certo ponto de vista, parece ser produtivo organizar uma analítica das relações de poder e de formas de saber atuando sobre o corpo, propondo maneiras específicas de

andar, de ser homem, de ser mulher, de ser jogador de futebol ou de voleibol ou, mesmo, de se jogar os JPCs (cf. GROSZ, 2000).

O corpo é uma montagem técnica, cultural e histórica. Nunca uma essência de nossa “humanidade”. Ao problematizar e questionar a percepção de corpo como invólucro ou como coisa que “é” – ele é biológico, é psicológico, é físico, é musculoso – e partir na direção de como o corpo é sugerido como tal – como e qual “modelo” de corpo biológico é fabricado (VAYSSE, 1995)? Como e qual “modelo” de corpo psicológico é elaborado (DOMÈNECH, 2001)? Como e qual “modelo” de corpo físico é produzido (VIGARELLO, 1995)? –, enfatizo os mecanismos de produção social e cultural em detrimento de qualquer percepção de uma essência em torno do corpo. Em suma, descrevo como certo tipo de corpo é constituído por procedimentos de governo preocupados e interessados em constituir modelos de “máquinas jogantes” (cf. ROSE, 2001a).

O jogo, em seu conjunto, é diagramado e organizado de maneira muito detalhada para atuar sobre o corpo. Com as ações, as situações, as estratégias e os ritmos das narrativas formando um todo e, ao mesmo tempo, podendo ser decompostos, é possível observar que: a) os jogos são organizados em fases, as quais, por sua vez, devem ser apreendidas em gestos e ações, fazendo parte de uma lógica multissegmentar; b) as fases de tais jogos se articulam e paulatinamente aumentam o nível de dificuldade à medida que o jogador progride; e c) as passagens de fase, uma espécie de avaliação, são usadas para que o jogador se localize em relação ao jogo e em relação a outros jogadores.

Uma correlação desses mecanismos é observada quando se analisam os gestos exigidos dos jogadores em relação às ações e situações propostas nos

jogos, ocorrendo, assim, um tipo de economia dos gestos. Nos jogos, encontramos formas de controle dos gestos quase infinitesimal, nas quais o corpo de quem joga precisa responder com a maior eficiência possível aos “estímulos” do jogo. Uma economia dos gestos que se baseia em esquemas minuciosos, procurando posições mais eficientes para o corpo responder às ações determinadas: detalhes da posição da mão, do tronco, dos olhos, da coluna, dos pés, das pernas; isto é, cada parte do corpo comporá a ação de seu todo. Atacar, defender, virar, atirar, desviar, recuar, avançar são, muitas vezes, ações treinadas em suas microposições e em seus micromovimentos.

Para se alcançar uma próxima fase, comumente, deve-se chegar a um objetivo, a um tipo de prova. Aqui aparece a penalidade, a possibilidade de ser eliminado do jogo, como um mecanismo para o conhecimento e o controle. A passagem de fase parece ter uma dupla função: a) localizar quem joga em relação às habilidades requeridas pelo jogo, procurando demonstrar que cada uma das fases tem seus critérios específicos, mas está atrelada às outras fases do jogo. Com isso, pautando-se em relações de poder para fixar o jogador (para si mesmo e para outros), exercem-se mecanismos que, ao mesmo tempo, classificam e hierarquizam, castigam e recompensam; b) criar um processo de competição, no qual os jogadores possam se comparar e melhor assimilar as habilidades requeridas pelo jogo.

Dessa maneira, a passagem de fase (com sua lógica de vitória/derrota) funciona como mais um mecanismo de poder para manter o jogador conectado. Ao registrar o resultado da passagem de fase para que ele possa ser lembrado e usado como fator de diferenciação e regulação em relação a si mesmo (a

habilidade do jogador em dominar ações e situações antes de determinada fase e depois de passar por ela) e em relação a outros (a habilidade do jogador em comparação aos demais jogadores), os games criam laços cada vez mais fortes com os jogos.

Para esse processo de construção de laços de governo, primeiramente, será imperioso que o jogador decore quais teclas (no teclado) ou quais comandos (no *joystick*) correspondem às ações necessárias. Tanto para um como para o outro, o software tem suas configurações padronizadas. Para o teclado brasileiro-padrão, a configuração para as principais ações é a seguinte: a) para andar ou correr para todos os lados, devemos usar as setas de direção ( $\leftarrow \rightarrow \uparrow \downarrow$ ), localizadas à direita, do lado da tecla control (Ctrl); b) para atirar, pegar um objeto ou segurar em uma elevação, usamos a tecla Ctrl, uma em cada lado do teclado; c) para saltar, utilizamos a tecla Alt, uma em cada lado da barra de espaço; d) para empunhar ou guardar as armas, temos a barra de espaço. Essas configurações podem ser modificadas pelo jogador, mas, para fins de análise, levo em conta a configuração proposta no jogo. Inclusive o jogador poderá alterar as configurações em busca de melhor desempenho, inventando outras problematizações e soluções em torno das demandas dos jogos.

No caso do *joystick*, as configurações também podem ser modificadas. Entretanto, suas alternativas são menores. Como o *joystick* tem um comando chamado controle de direção e o computador, um calibrador específico para esse comando, as modificações nas configurações para andar e correr ficam impedidas, mas para as outras não existe limitação alguma. O tipo de *joystick* “mais adequado” para jogar *Tomb Raider* tem um desenho parecido com um U de

cabeça para baixo (🎮). O controlador de direção fica sempre do lado esquerdo e os outros comandos do lado direito.

As ações demandam respostas rápidas de ambas as mãos e de quase todos os dedos. Jogando com o teclado, a mão direita é responsável pelas ações de andar ou correr e, outras ações, a esquerda ou ambas. Com o *joystick*, as funções são invertidas. De qualquer maneira, as duas mãos são usadas, exigindo boas habilidades bilaterais. Similarmente, os dedos têm funções específicas. No teclado, os dedos indicadores, médios e anulares são usados. No *joystick*, essencialmente os polegares, pois o restante dos dedos é empregado para segurá-lo. Assim, a posição dos dedos é parecida com a utilizada para segurar um controle remoto de televisão, só que com as duas mãos. É óbvio que os jogadores podem, mesmo sem alterar as configurações do software, usar as mãos e os dedos de outras formas, tanto jogando com o teclado como com o *joystick*. Contudo, na máquina e no jogo não estão presentes preocupações com as alternativas do jogador, mas sim em fazer com que ele obtenha, pelo menos, o mínimo de sucesso (em relação às suas habilidades, aos controles e ao desenvolvimento do jogo), incorporando, literalmente, alguns conteúdos para a educação do corpo. Com isso, o sujeito-jogador poderá seguir (com sucesso) as fases e as subfases dos jogos.

Além de tudo, as seqüências das fases e das subfases seguem um nível de dificuldade paulatinamente crescente, na qual cada fase e subfase posterior apóiam-se em situações anteriores. Em muitos casos, é preciso articular situações encontradas em diferentes fases e subfases. Em outras, são introduzidas “novas”

situações. Nos jogos, os níveis de dificuldade vão progredindo lentamente para que o jogador aprenda a jogar de modo satisfatório.

Similarmente, os gestos, as atividades, as ações e as situações – que no início do jogo são diagramados e articulados com as dificuldades apresentadas – vão tomando forma aglutinativa no desenrolar do jogo. Isto é, não basta apenas correr ou saltar ou atirar; passa a ser necessário “correr, saltar e atirar” simultaneamente, compondo uma nova unidade de ação. Assim, as dificuldades exigidas nos gestos e nas atitudes corporais vão aumentando aos poucos, pois se apóiam em outras já apreendidas, sugestionando mais algumas. Desse modo, trabalhar-se para aumentar a eficiência é a única opção para o jogador continuar jogando. As respostas devem ser rápidas. É necessário que o corpo cada vez mais domine a máquina, para que ela, cada vez mais, controle o corpo.

Além de tudo, os jogos não deixam de ter um tipo de avaliação quando cobram uma eficiência “motora” e “cognitiva” do jogador. Entretanto, essa forma de controle é, ao mesmo tempo, sutil e cativante. Cada vez que, mesmo “fracassando” (Lara “morrer” e o jogo “terminar”), o jogador conseguir captar algo que poderá melhorar seu desempenho no jogo para uma próxima tentativa, ele continuará sua conexão com a máquina. Em suma, as lições descritas nessas duas seções têm o objetivo de nos educar para querermos *Tomb Raider*; para aspirarmos comprá-lo e consumi-lo; para nos conectarmos a ele.

Os JPCs têm seqüências preestabelecidas: as fases e subfases apresentam-se, durante todos os jogos, com início, meio e fim muito bem definidos. Com isso, mostra-se para quem joga – e talvez para quem possa estar observando o ato de jogar – onde deve chegar e como deve chegar. Maneiras de

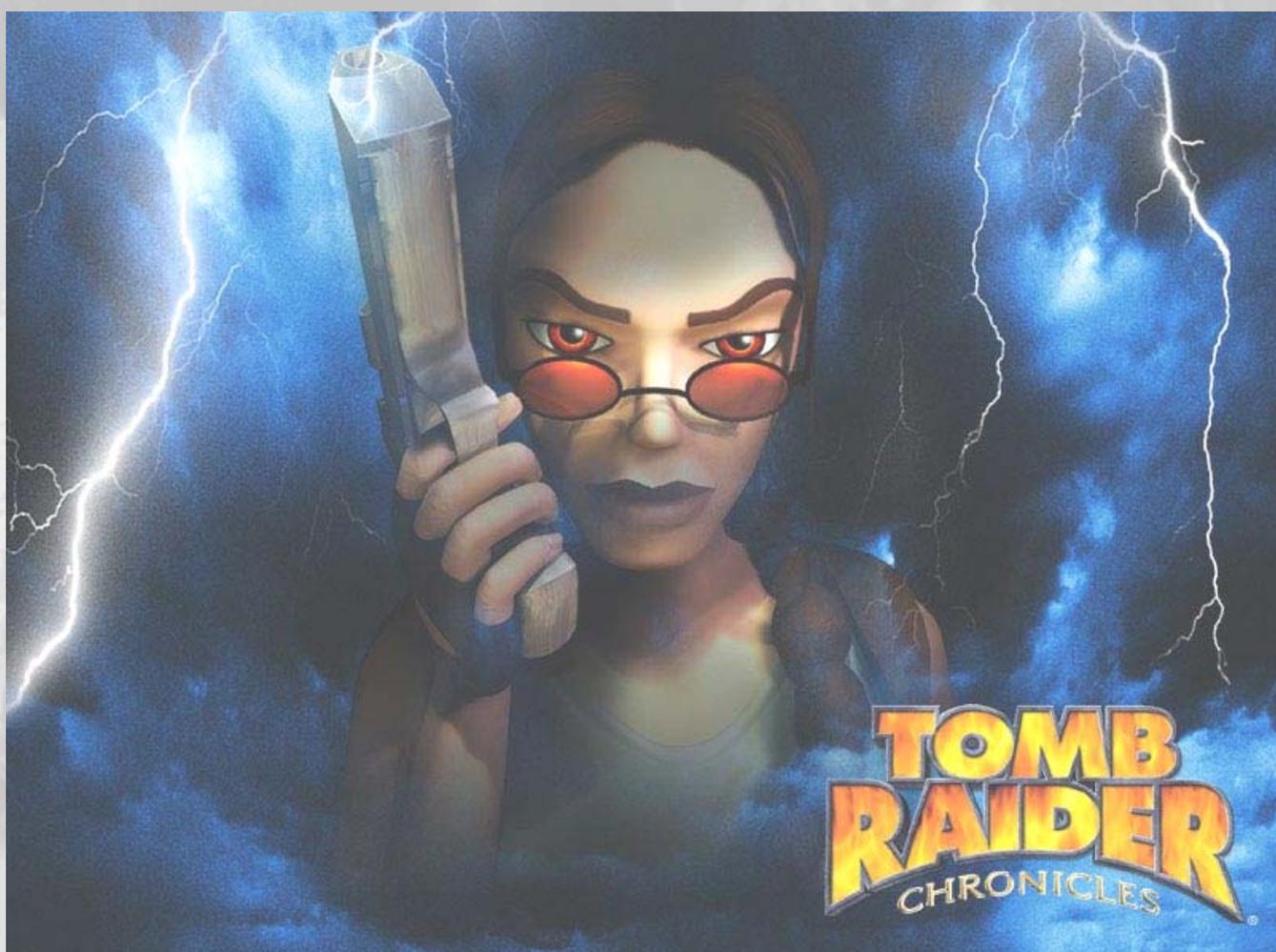
educar para o consumo e de educar os gestos são exaustiva e detalhadamente desenvolvidas nos jogos analisados. Talvez esses sejam alguns dos motivos pelos quais os JPCs ocupem grande espaço na sociedade contemporânea como artefatos tecno-políticos, compondo currículos culturais de grande repercussão.

Essas duas lições demonstram que tal artefato e seu respectivo currículo estão muito bem preparados “pedagogicamente” para governar a nossa conduta, para nos subjetivar de determinada maneira, para nos orientar o desejo. As práticas descritas acima são prescritas, racionalizadas e ensinadas em vários lugares: em revistas especializadas, em sites sobre o tema, em conversas entre jogadores<sup>67</sup> e, obviamente, nos próprios jogos. Resumidamente, as práticas e as técnicas presentes em *Tomb Raider*, orientadas para educar, são muito complexas e de origens difusas. Possivelmente, o grande sucesso desse tipo de jogo está em apresentar conteúdos para que os sujeitos possam conectar-se às máquinas e aos jogos prazerosamente, literalmente incorporando suas estratégias e sendo, igualmente, incorporados por elas.

---

<sup>67</sup> Na Internet, podemos encontrar vários sites com espaços denominados *fóruns*. Nesses espaços, encontramos comentários de gamemaníacos sobre jogos de maneira geral ou específica, quais as melhores táticas para vencer suas situações, como encontrar alguma versão mais atualizada do jogo, etc. Um site bem completo sobre a série *Tomb Raider* é [www.tombraiderchronics.com](http://www.tombraiderchronics.com).

Narrar para os outros, narrar para si:  
As narrativas dos jogos eletrônicos  
como estratégias de subjetivação



## **NARRAR PARA OUTROS, NARRAR PARA SI: AS NARRATIVAS DOS JOGOS ELETRÔNICOS COMO ESTRATÉGIAS DE SUBJETIVAÇÃO**

No campo da educação, muitos estudos vêm sendo elaborados com o intuito de aprofundar as problematizações em torno da questão da subjetivação: a subjetivação do infantil (CORAZZA, 2001), a subjetivação do corpo no ambiente escolar (GORE, 1998), a subjetivação do soropositivo HIV/AIDS (SANTOS, 2002). Esses trabalhos, além de serem produzidos em um ambiente educacional, têm entre si uma outra aproximação: são de inspiração foucaultiana. É nessa direção que insiro a minha própria problematização em torno da subjetivação do jogador.

Parto, como os trabalhos acima descritos, das discussões foucaultianas relacionadas às arenas de subjetivação. Michel Foucault (1995) afirma que as disputas contemporâneas em torno da pergunta “Quem somos nós?” são constituídas por lutas: a) transversais, pois não estão localizadas em um país, uma sociedade ou uma população, mas transitam em diferentes cenários e por diferentes formas de governo; b) que têm como objetivo “os efeitos de poder” (p. 234), esses construídos em torno dessas mesmas lutas, tanto para conduzir a conduta como para resistir a determinadas formas de condutas; c) imediatas em dois sentidos, pois não buscam uma solução para o futuro, nem muito menos meta-soluções – as respostas são dadas para o que é próximo e para o agora (mesmo que algumas indagações sobre aspectos contemporâneos só sejam possíveis com base em investigações históricas); d) que não favorecem uma ontologia do sujeito, mas sim as mais diversas ontologias ou as mais

diversificadas formas de sujeitos: levadas ao extremo, tais lutas nos mostram que todas as formas de sujeito são invenções ou efeitos de poder; e) que levantam dúvidas sobre “as verdades científicas” estabelecidas (ou sobre qualquer forma de verdade a priori), e por isso mesmo “o que é questionado é a maneira pela qual o saber circula e funciona, suas relações com o poder” (*idem*, p. 235). O que é problematizado, então, é a constituição da verdade e do saber.

Em consonância com essas discussões, investigar os jogos eletrônicos como formas de governo é mostrar os mecanismos de luta envolvidos nos processos de subjetivação dos sujeitos-jogadores por meio de vários aspectos metodológicos: indicando as disputas acerca de como nos tornamos sujeitos-jogadores e de “quem somos nós, sujeitos-jogadores?”; perguntando como e por que tantos seres humanos, em tantos lugares e em tantas culturas, identificam-se e são identificados como jogadores, mas sem considerar que os processos de identificação são os mesmos para todos; questionando quais são os efeitos desses jogos sobre nós ou o que eles nos fazem, porém sem dar centralidade ao que são “realmente”; problematizando como tais efeitos foram produzidos ou como ocorrem na contemporaneidade, mas sem fazer previsão de como ocorrerão no futuro. Nesta investigação, optei por descrever essas lutas por quatro grandes mecanismos: a constituição das comunidades de jogadores, a constituição das narrativas, a elaboração das personagens e as formas de nos educar presentes em determinadas lições. Neste capítulo, exploro apenas uma dessas arenas: as narrativas.

As narrativas funcionam como maneiras de condução das histórias dos jogos para que os sujeitos-jogadores possam entendê-las e acompanhá-las. Isso faz parte de um universo de táticas – compondo um conjunto estratégico – empregado para que os jogadores sejam integrados e se integrem aos jogos, participando e também constituindo suas narrativas com base nas histórias propostas nos jogos.

Para explicar a relação que observo entre as histórias e as suas possíveis narrativas, primeiramente me parece necessário diferenciá-las. Defino história, neste trabalho, como aquelas descrições presentes nos paratextos dos jogos para explicar em que esses se baseiam. Em *Tomb Raider I* (1996), por exemplo, Lara é contratada para encontrar as três partes do artefato alienígena *Scion*. Para descobrir onde estão, deverá explorar ruínas de civilizações antigas no Peru, em Roma, na Grécia, no Egito até chegar na lendária Atlântida. Em *Tomb Raider II* (1997), a heroína sai à busca da Adaga de Xian (um artefato que dá poderes de um dragão a quem o possuir), viajando ao longo da Muralha da China, dos canais de Veneza, das montanhas do Tibete e explorando navios naufragados. De volta ao Egito, em *Tomb Raider IV*<sup>68</sup> (1999), a personagem principal despertou o deus Seth que trará junto com ele a peste, a fome e a cisânia. A história se desenrola com as tentativas de Lara em corrigir seu erro. Contudo, o software começa com a narrativa de algumas vivências da personagem ainda quando criança. Em *Tomb Raider V* (2000), Lara reaparece na busca de um quinto elemento descoberto por seu arquiinimigo (o Dr. Willard), mas

---

<sup>68</sup> A história de *Tomb Raider III* será abordada na segunda seção deste capítulo.

que com sua morte desapareceu. Ela deverá viajar pela Escócia, Inglaterra e França, explorando, além de lugares obscuros, sanatórios e zoológicos em busca de mais esse elemento mágico. Finalmente, no último número da série aqui analisado, Lara está desaparecida, mas suas aventuras pelo mundo são lembradas por seus amigos. Como alguns são conhecidos de longa data, vivências arqueológicas da adolescência da personagem são “descritas” com um espírito saudosista. Obviamente, tais vivências só poderão ser desenvolvidas com a participação dos jogadores.<sup>69</sup>

Já a narrativa é compreendida como o ato de relatar conteúdos (para outros ou para si mesmo), descrevendo-se eventos, personagens, cenários, ações, situações, etc. e como esses conteúdos são (ou podem ser) desenvolvidos. O desenvolvimento das narrativas ocorre de duas formas. Na programação dos jogos, encontram-se modos de veicular e organizar, de maneiras específicas, os conteúdos. Mas também, ou principalmente, os diversos jogadores desenvolvem suas próprias narrativas, atualizando-as para si mesmos. A organização dos conteúdos, presente nos paratextos, é o que estou chamando de história; e a forma (que engloba velocidade, ritmo, dinâmica, etc.) de relatar e desenvolver tais conteúdos, presentes nos softwares ou realizadas pelos jogadores, é o que estou chamando de narrativa (cf. REIS; LOPES, 1988).

---

<sup>69</sup> Foram lançados pela Eidos Interactive e Core Design os seguintes títulos da série para PC: *Tomb Raider* (I), *Tomb Raider Gold*, *Tomb Raider II*, *Tomb Raider III*, *Tomb Raider II Gold*, *Tomb Raider: The Last Revelation* (IV), *Tomb Raider: TheLost Artefact* (V), *Tomb Raider: Chronicles* (VI) e *Tomb Raider: The Angel of Darkness*. Optei por não analisar *Tomb Raider Gold* e *Tomb Raider II Gold* por serem versões que simplesmente ampliavam *Tomb Raider I* e *II* respectivamente. Como *Tomb Raider: The Angel of Darkness* foi lançado no final de 2003 e o tempo seria curto para analisá-lo, ele também não entra como objeto de investigação nesta tese.

O que mais me interessa ao definir e analisar as narrativas dessa maneira é que, em certo sentido, elas passam a ser entendidas como entroncamentos entre os jogos e os jogadores. São nesses entroncamentos que se encontram as histórias dando sentido aos jogos, e os jogos sendo compreendidos e atualizados pelos jogadores (cf. LÉVY, 1998). Tais atualizações ocorrem por mecanismos encontrados nos jogos e por outros oportunizados por diálogos entre jogadores em revistas especializadas e sites de jogos. Com base nesses diálogos, afirmo que, por meio de vários mecanismos de poder, cada jogador desenvolve sua própria narrativa sobre o jogo que está jogando. Em um fórum de discussão de jogos, é possível encontrar o seguinte diálogo:

Galera, qual o código do portal na fase *Arqueological Dig*?

Tá louco, mano? Se vc pegou o “notebook”, vai faltar só dois símbolos [sic] para abrir a porta! É só vc CONSULTÁ-LO com mais PACIÊNCIA e você encontrará alguns símbolos criptografados no velho “caderninho” do VELHO SAFADO que morreu e a secretária dele tinha em seu poder... Se vc não conseguiu pegá-lo, MANO, CÊ TÁ FUDIDO ENTÃO! Volta e troca idéia com ela “de boa”, senão ela NÃO LIBERA, firmeza? É isso aí!<sup>70</sup>

Mesmo sendo um único jogo com uma programação digital produzida para ser vendida em escala mundial, o desenvolvimento da narrativa pode se dar de diferentes formas. Na situação em questão, na passagem da fase anterior para a fase *Arqueological Dig*, em *Tomb Raider IV*, é apresentada uma narrativa que explica como passar pela parte inicial de tal fase. Se o jogador não prestar atenção na narrativa do jogo, terá dificuldade em avançar. Porém, poderá continuar avançando se, em uma lógica de tentativa e erro, for tentando utilizar os diversos símbolos criptografados à disposição. Obviamente, isso levará muito mais tempo.

---

<sup>70</sup> Disponível em: <http://games.terra.com.br/foruns/>. Acesso em: 14 mar. 2004, grifos no texto.

De qualquer forma, é constituindo as narrativas que os sujeitos-jogadores, de maneira muito restrita, seguem o desenvolvimento dos jogos, em movimentos constantes de virtualização e atualização desses. Os mecanismos de narrar facilitam a descrição das circunstâncias “mais claras”, buscando dar – tanto por parte dos elaboradores como dos jogadores – “o melhor” sentido para as histórias ao narrá-las.

É por meio desse entendimento de narrativa, vista como um discurso para o governo dos outros e de si, que os sujeitos-jogadores podem refletir sobre os jogos; trocar informações entre si; fazer auto-reflexões sobre as informações captadas; escrever (no caso de gamemaníacos que trabalham para as revistas especializadas) sobre os aspectos principais dos jogos; ou mesmo narrarem, de maneira própria, os games que estão jogando:

Lara de roupa camuflada? De shortinho numa ilha? De uniforme pretinho? Hum... TR [um outro nome dado ao jogador de *Tomb Raider*] que se preza não fica sem explorar o *Tomb Raider III* até o fim! Esta é a primeira aproximação temática das aventuras de Lara Croft com o seriado de TV “Arquivo X” e pode ser considerado o ápice da série em termos de enredo, enigmas, vestuário e equipamentos para Lara.<sup>71</sup>

Tal aproximação descrita acima entre o seriado de TV “Arquivo X” e *Tomb Raider III* foi encontrada apenas no fórum da página do “Ig”. Essa interpretação do desenvolvimento temático da história do jogo é muito específica, caracterizando uma das possíveis formas de constituir a narrativa e uma das maneiras de atualizar-se como jogador.

---

<sup>71</sup> Disponível em: <http://fliperama.ig.com.br/especiais/tr/games.htm>. Acesso em: 14 mar. 2004.

Como “nenhuma técnica, nenhuma aptidão profissional [ou uma aptidão qualquer] podem” (FOUCAULT, 1992, p. 132) ser aprendidas sem exercitar-se, a narrativa, como um mecanismo de governo, é um dos principais pontos de contato entre os jogos e os jogadores na organização de tais exercícios. Em suma, é por intermédio das narrativas que as histórias dos jogos se tornam espécies de “realidades” para os sujeitos-jogadores e que os sujeitos-jogadores-narradores tornam as histórias atualizadas para eles mesmos ou para outros. Dessa maneira, as narrativas são consideradas, nesta investigação, importantes veículos de subjetivação, constituídas por formas de governo bem elaboradas e mais ou menos ordenadas em táticas e técnicas de poder.

As narrativas das histórias ocorrem à medida que os jogadores vão avançando e cumprindo as tarefas propostas nos jogos. Nesse movimento encontra-se um paradoxo entre dois tipos de narrativas que ocorrem com base na mesma história. Primeiramente, logo quando instalamos *Tomb Raider VI*, em sua apresentação nos é mostrado um dia escuro e chuvoso (um típico dia londrino!). Lara está desaparecida e seus amigos mais próximos estão reunidos em sua mansão para prestar-lhe homenagem e se lembrarem de algumas de suas aventuras. Esse tipo de narrativa, com scripts e estéticas predeterminados, é descrito com velocidades, ritmos e desenvolvimento prestabelecidos nos softwares, havendo uma organização de táticas e técnicas de dominação dos sujeitos-jogadores.

Mesmo com tais scripts, os jogadores tornam-se os narradores das histórias, cabendo-lhes, mais ou menos, definir, nas opções disponíveis nos jogos,

os caminhos, as velocidades e os ritmos que irão ou poderão desenvolver: depois de observarem que as ações e as situações propostas no jogo nada mais são do que as memórias daquelas pessoas reunidas, os jogadores começam a jogar em uma fase denominada de *Streets of Rome*. Nela, eles poderão entrar em uma área de treinamento (*Opera Backstage*) ou simplesmente percorrer um beco com uma trajetória maior, que culminará, no final da fase, no mesmo lugar. Ao longo deste capítulo, mostro como tais trajetórias podem ser percorridas das mais diversas formas, nos mais variados ritmos, com base em diferentes interpretações. Dessa maneira, eles também elaboram diferentes narrativas. Sob esse ângulo, as estratégias narrativas sistematizam diversas táticas e técnicas de si, com as quais os jogadores atualizam suas maneiras de jogar.

Por meio das narrativas elaboradas, no âmbito das estratégias e táticas de governo, torna-se possível conduzir a própria conduta, como também conduzir a conduta alheia ou, mesmo, resistir às formas de conduta. No conflito entre os ritmos das narrativas propostos nos jogos e os construídos pelos sujeitos-jogadores, é exequível, também, constituir-se e lutar por formas de constituição de outros jogadores, como observo em outra passagem de um fórum:

Caros amigos!! Estou na tela das catacumbas, e nessa tela há uma plataforma; eu consigo correr e me pendurar na primeira corda, mas não consigo pular para a segunda... Gostaria de saber se alguém poderia me ajudar a pular de uma corda para outra [...].

Uma primeira resposta que esse jogador recebeu foi esta:

Acho que vc tem que entrar em um dos sarcófagos mano, e depois descer um barato “pendurado” e já era, firma? É isso aí! E na fase que tem duas múmias e a Lara tem que empurrar uma estátua sobre o símbolo para uma passagem se abrir dentro de um dos sarcófagos das múmias.

Como o primeiro jogador não obteve sucesso, retornou ao fórum com o seguinte comentário:

Já empurrei a estátua para todos os lados, e nada!

Uma alma caridosa deu-lhe outro caminho que parece ter sido eficiente, pois ele não mais retornou com seu problema:

Olá, bem vc deve apertar a tecla de agarrar para balançar. Fique balançando sem soltar. Quando for para o lado da corda aperte [a tecla de] pular sem soltar a de balançar. Falou, T +.<sup>72</sup>

Pelas análises de *Tomb Raider IV* que fiz jogando, ambos os caminhos descritos para passar por determinada situação e chegar ao final da fase *The Great Pyramid* são possíveis, pois são caminhos distintos que darão na mesma passagem para a próxima fase. Como cada jogador escolhe (ou simplesmente acha) um caminho para cumprir cada fase, é comum que ele passe a entender que aquele escolhido é o melhor.

Tudo isso tem relação com a questão “Quem somos nós, sujeitos-jogadores?”. Como as narrativas são consideradas mecanismos de poder, constituídas por estratégias diversas, cada jogador exerce essas formas de poder de diversas maneiras, sobre si e sobre outros. Tais estratégias são, nesta investigação, denominadas “estratégias de ‘aparecimento súbito’” e são analisadas neste capítulo. Para desenvolver a minha análise sobre essas estratégias, primeiramente discorro sobre elas, argumentando que são colocadas em forma de exercício sob uma lógica da surpresa. Com base nessa lógica, as

---

<sup>72</sup> Disponível em: <http://games.terra.com.br/fórum>. Acesso em: 14 mar. 2004. O jogo em questão é *Tomb Raider IV*.

ações e situações<sup>73</sup> nos jogos ocorrem sem quaisquer explicações prévias, promovendo o aparecimento súbito, caracterizado pela articulação de um conjunto de táticas de poder e técnicas intelectuais e corporais.

Esses conjuntos táticos estão divididos em três seções. Na primeira, analiso táticas narrativas orientadas para o governo dos outros, basicamente funcionando na organização e articulação de técnicas de dominação. Parto do princípio de que tais táticas (e a organização de suas técnicas) representam basicamente as formas pelas quais as histórias dos jogos são narradas nos próprios jogos para os jogadores. O segundo bloco tático vem caracterizar os meios pelos quais várias técnicas de si são organizadas para o governo de si, constituindo formas de os sujeitos-jogadores narrarem para si mesmos e para outros as histórias dos jogos. Por último, no terceiro bloco, discuto algumas técnicas empregadas para o governo dos outros, mas, igualmente, para o autogoverno, advindas das tecnologias de silício.

## ESTRATÉGIAS DE APARECIMENTO SÚBITO

A palavra estratégia tem para Foucault três sentidos semânticos. Serve para “designar as escolhas dos meios para se chegar a um fim; trata-se da

---

<sup>73</sup> Os termos “ação” e “situação” são diferenciados neste texto. Ação caracteriza as atitudes que Lara Croft pode realizar, como correr, saltar, atirar, remar etc. Já situação caracteriza um conjunto qualquer de imagens e sons, no qual a personagem principal tem que cumprir uma tarefa, usando de ações possíveis. Um exemplo: quando Lara precisar transpor um rio (essa é a tarefa), ela terá que correr, saltar e se agarrar (essas são as ações) na margem do outro lado (tudo isso é a situação, obviamente com as imagens-sons que lhe dão vida).

racionalidade empregada para atingirmos um *objetivo*”, que, na lógica de Foucault, é proposto para organizar as mais diversas táticas e técnicas em uma luta. Um segundo sentido designa a maneira, em determinado jogo ou em uma luta, “pela qual tentamos ter uma *vantagem sobre o outro*”. E, por último, trata-se “dos meios destinados a obter a *vitória*” (FOUCAULT, 1995, p. 247, grifos na obra), fazendo com que o adversário seja podado de seus mecanismos de luta, simplesmente não podendo mais lutar, tornando a derrota iminente. Foucault explora esses três sentidos da palavra em seu conjunto, tanto para reconhecer como o poder é coercitivo como para atestar sua produtividade. A possibilidade de resistência pressupõe também relações de poder e suas estratégias. Dito de outra forma, práticas de coerção e de liberdade relacionam-se, igualmente, com estratégias de poder, organizadas por meio de suas táticas e técnicas. Dessa maneira, “embora o poder seja uma dimensão onipresente nas relações humanas, o poder em uma sociedade nunca é um regime fixo e fechado, mas, ao contrário, é um jogo estratégico [e tático], infinito e aberto” (GORDON, 1991, p. 5).

Nesta investigação, com base em Foucault, a expressão *estratégia de poder* caracteriza os meios pelos quais o campo tecnológico, aqui chamado de jogos eletrônicos, faz funcionar um conjunto de táticas e técnicas para dar-lhe suporte e mantê-lo como um importante artefato tecnocultural pelas práticas efetivas que conduz. Não obstante, nesta seção abordo somente um conjunto de práticas centrais para o desenvolvimento das histórias da série *Tomb Raider*. Essas práticas, organizadas em torno das estratégias denominadas de “aparecimento súbito”, funcionam como uma espécie de apoio ou base para que,

de um lado, as narrativas dos jogos capturem, constituam e administrem da melhor maneira possível os jogadores e, de outro lado, tais práticas favoreçam que os jogadores se liguem, se constituam e se administrem como sujeitos-jogadores. Tudo isso os mantém atentos e conectados às lógicas, às variações de ritmos, de imagens e de sons que ocorrem ao longo dos jogos. Mas quais são e como são utilizadas as táticas e as técnicas levadas a efeito em tal estratégia?

Essas estratégias promovem o súbito. Melhor dizendo, são estratégias baseadas em aparecimentos súbitos. Elas são encontradas nos manuais e caixas dos jogos da série *Tomb Raider* e, principalmente, nos softwares. Nessa série, o súbito não passa por processos explicativos anteriores ao seu acontecimento. Entretanto, podemos encontrar tentativas de explicação do desenvolvimento das narrativas das histórias dos jogos. Muitos games de ação e aventura (*Tomb Raider*, *Final Fantasy*, *A Lenda de Zelda*, *O Príncipe da Pérsia*, etc.) começam a desenvolver as narrativas de suas histórias nas introduções, ao serem instalados os CD-ROMs. Esse artifício ocorre, igualmente, no início de cada fase. Nessas situações, os jogadores não podem interferir em nada, apenas verão e ouvirão as explicações propostas por aqueles que desenvolveram os jogos, podendo ser narradas por personagens ou na terceira pessoa.

Aí acabam as tentativas de explicações dos aparecimentos súbitos. Nas outras partes dos jogos, os jogadores participam jogando, não havendo a preocupação explícita de esclarecer os motivos do aparecimento de ações e situações súbitas por parte de seus elaboradores. São as caracterizações advindas

da falta de explicações prévias, na maior parte dos jogos, que explorarei sob o nome de “estratégia de aparecimento súbito”.

As técnicas de governo do sujeito-jogador relacionadas ao aparecimento súbito não estão somente nos softwares, mas também nos seus paratextos. Nesses objetos, é possível apontar algumas táticas e técnicas de aparecimento súbito sendo empregadas. Eventos do passado ou possíveis eventos futuros são trazidos à tona, quase sempre levantando dúvidas sobre o que aconteceu ou sobre o que acontecerá, como se fossem reflexões de Lara:

Lara tornou-se bem familiarizada com o Quinto Artefato e seus poderes aterrorizantes. A busca deveria terminar agora, mas há muitas perguntas não-respondidas [sic]. Quem está por trás de tudo isso? O que planejavam fazer com o Quinto Artefato? Por que os prisioneiros mutados estavam sendo enviados para um zoológico francês fechado? Outros experimentos estariam sendo feitos no zoológico? Exatamente que tipo de poder tem esse Quinto Artefato?<sup>74</sup>

Essas e outras dúvidas do mesmo quinhão, levantadas por personagens e/ou narradores e encontradas nos manuais, ajudam a promover o aparecimento súbito. Não são observadas explicações muito detalhadas para elucidar tais dúvidas e nem o desenrolar da história do jogo. As histórias são empregadas com o intuito de direção de fortalecer ou criar o misterioso, o repentino, a dúvida. Em suma, o aparecimento súbito. Talvez o leitor possa imaginar que a falta de informações para a compreensão do que trata o parágrafo acima, destacado do manual, deve-se ao recorte feito no texto. Entretanto, no restante do manual as questões levantadas acima não são claramente abordadas. Aliás, as explicações

---

<sup>74</sup> Manual do explorador de *Tomb Raider VI*, p. 14.

em torno da história do jogo são obscuras ou pouco detalhadas, como pode ser observado nos trechos a seguir:

Lara observa em silêncio, sem perceber a pressão do cortante vento antártico. De repente, uma figura esfarrapada surge do obscuro precipício da caverna do meteoro – é Willard, um humano renascido, mas nos estertores da morte. Uma mão acena desesperadamente, uma última gargalhada gutural rompe o silêncio, a figura cai para frente e permanece imóvel.

Com neve já formando uma fantasmagórica mortalha sobre o corpo, Lara rapidamente pega um objeto da mão do cadáver. Uma carteira, com seu monograma W encostado [sic] tristemente nos restos mortais de Willard. Dentro, a coleção usual de recordações rasgadas, uma mistura de moedas estrangeiras e... mas não pode ser! Uma expressão familiar atravessa o rosto de Lara – uma sobrelha erguida por um sorriso misterioso e de reconhecimento. Diante dos seus olhos, um telegrama pedindo o retorno imediato para tomar posse de outro artefato, protegido sob a névoa escocesa, na mansão de Willard em Loch Ness.

“A aventura continua”, diz Lara, apenas para a gargalhada tenebrosa de Willard [sic], ainda soando em seus ouvidos.

“Então, há um quinto...”<sup>75</sup>

A preocupação em criar um clima de mistério e de algo súbito a ocorrer a qualquer momento ao se jogar *Tomb Raider* está presente em todo o manual. Em relação às passagens acima, mais perguntas podem ser levantadas: Como alguém que tinha acabado de morrer “surge do obscuro precipício da caverna do meteoro” com “uma última gargalhada gutural” e “cai para frente e permanece imóvel”? Qual é a “aventura que continua”? “O quinto elemento” é o motivo para a aventura continuar? Assim, mesmo seguindo em sua leitura, com o intuito de conseguir respostas para entender o desenvolvimento da história, as dúvidas não diminuem. O objetivo é este mesmo: cada vez mais criar um ambiente de mistério em torno do jogo, por meio das mais diversas táticas e técnicas. Tais dúvidas e outras mais são exercícios que se baseiam em técnicas

---

<sup>75</sup> Manual do Explorador de *Tomb Raider VI*, p. 5.

intelectuais, como a *leitura* do manual e a *memorização* da história. Em suma, a *identificação* de aspectos que podem capturar o jogador como: a curiosidade (“o que significa encontrar um quinto elemento?”), a busca pelo melhor desempenho (“ao entender melhor em que o jogo é pautado, posso ser mais efetivo ao jogá-lo!”) ou, simplesmente, o prazer de conhecer algo novo (“que barato essa personagem que lança flechas de fogo!”).

É possível observar que as narrativas táticas constituintes dos jogos da série *Tomb Raider* começam a ser desenvolvidas em seus manuais. Especialmente por técnicas intelectuais consagradas nas relações humanas – ler, memorizar, identificar, etc. (ROSE, 2001a e 2001b) –, certo clima de mistério é constituído para que os sujeitos-jogadores não tenham dúvida do que os esperam ao jogarem esse game. Tais orientações encaminham e preparam as expectativas dos jogadores para os softwares e para as narrativas que os estruturam. Mesmo que os jogadores construam suas próprias narrativas, as narrativas dos jogos encontradas nos softwares são elaboradas com base em lógicas predeterminadas.

## AS NARRATIVAS DE *TOMB RAIDER*

Nas mais diversas vivências humanas, somos “interpelados, representados e influenciados como” sujeitos “de um tipo particular” (ROSE, 2001b, p. 140). Tais mecanismos para a interpelação e influência são encontrados em vários artefatos: nos filmes, pelos seus modos de endereçamento (ELLSWORTH, 2001); nas propostas para a educação pública, pelos modos de

orientar o trabalho docente (GREEN, 1998); nos seguros saúde, pelos modos de caracterizar o risco (EWALD, 1991); nos jogos eletrônicos, pelos modos como os discursos dos jogos são construídos para capturar os jogadores.

Em todos os números da série há estruturas narrativas para o governo dos outros, interpelando e influenciando o jogador. Suas histórias apresentam artefatos mágicos a ser resgatados pelos jogadores por intermédio de Lara Croft, não deixando, assim, que caiam em mãos erradas, impedindo que o mal prevaleça. Sinteticamente, é uma das estruturas que dá força de conjunto à série *Tomb Raider*. Mas cada jogo tem sua própria história, dando-lhes, igualmente, conjuntos históricos específicos, que funcionam como formas de saber muito particulares: em cada jogo da série o jogador é levado a compreender como cada narrativa tem a sua própria elaboração, devendo incorporar saberes táticos, mitológicos, históricos e geográficos para continuar jogando.

Contudo, existem similaridades entre as narrativas de diferentes jogos, demonstrando que a linearidade e a simplicidade não são exclusividades de *Tomb Raider*. As narrativas dos jogos de ação e aventura (classificação na qual coloco *Tomb Raider*) são baseadas na eterna luta do bem contra o mal. Essas lutas podem ser contra alienígenas que vivem em um planeta com a atmosfera similar à da Terra que precisa ser colonizado como uma alternativa de um lugar para a humanidade viver<sup>76</sup> ou contra um reinado de um ser híbrido (homem-tigre) que domina o reino Persa.<sup>77</sup> Esse tipo de jogo tem uma estrutura narrativa simples: “em uma situação bastante ameaçadora, o herói tem que restaurar a ordem”

---

<sup>76</sup> O jogo em questão chama-se *Halo*, fabricado pela *Bungie* e lançado em 2002.

<sup>77</sup> O jogo é *Prince of Persia*, fabricado pela *Mattel Interactive* e lançado em 2001.

(JULL, 2002). Mesmo que em seus paratextos as histórias dos jogos e as constituições de suas personagens sejam bem complexas, o desenrolar da narrativa não escapa do bem conhecido final: o jogador-herói deverá sobrepujar e vencer o mal. Inclusive porque é essa a única alternativa para se chegar ao final. Tal eixo narrativo é rapidamente entendido pelos sujeitos-jogadores

Considerando a já difundida luta entre o bem e o mal, descrevo, em síntese, a penúltima subfase da fase denominada *Londres*. O cenário é uma estação de metrô abandonada de nome *Aldwych*. É habitada por personagens humanas pouco amigáveis, muitas vezes acompanhadas por cães ferozes. Encontramos aí também ratazanas (enormes), sempre famintas, que tomam Lara como uma boa refeição. Esses três tipos de inimigos surgem, sem mais nem menos, do nada – comumente, quando a heroína adentra em uma nova situação, em busca de um abono ou na tentativa de elucidar uma situação labiríntica –, com o intuito de deixar os jogadores, ao mesmo tempo, ligados aos jogos e surpresos com as ações e situações propostas. Nessa mesma subfase, por exemplo, quando Lara passa das cabines de telefone, na parte superior da estação, para a linha do metrô, na parte inferior, duas personagens humanas e uma canina aparecem.

Como os jogadores já passaram pelo menos por uma das grandes fases, a memorização dessa e de outras estruturas que se repetem está provavelmente bem estabelecida. A eles cabem ficar atentos, observando de onde virá o inimigo, qual a sua quantidade, quais armas utiliza, qual a sua agilidade e velocidade, se será preciso recuar e como revidar o ataque da melhor maneira possível. Tudo isso ocorrerá seguindo apenas as histórias descritas nos manuais e

narradas nos softwares dos jogos. De maneira geral, o governo dos sujeitos-jogadores é pautado, no caso das narrativas, nesses materiais.

Em suma, o aparecimento de um ou mais inimigos é uma estrutura repetida durante todos os jogos. Assim, os jogadores sabem que algo súbito aparecerá. Eles não sabem quando. Temos aí duas facetas que se completam para uma eficiente economia de governo do jogador. Por um lado, esses, para ficarem cada vez mais atentos aos jogos, devem saber que a qualquer momento uma ação ou uma situação súbita pode ocorrer. Por outro lado, mesmo sabendo que algo súbito poderá aparecer, eles não sabem, pelo menos antecipadamente, quando isso ocorrerá. Com a articulação dessas duas facetas, fica difícil os jogadores se desconectarem das seqüências dos jogos. Se assim o fizerem, descobrem rapidamente que não obterão sucesso.

Porém, os sujeitos-jogadores elaboram formas específicas para se autogovernarem. O governo de si, especialmente pautado em técnicas encontradas nos softwares, é constituído por complexos e heterogêneos mecanismos de narração das histórias para si mesmo e, em alguns casos, para outros. Mesmo com o já freqüentemente conhecido final, os jogadores reconstroem as narrativas dos jogos ao colocá-las em ato, tentando atualizá-las para eles mesmos por meio de suas habilidades em jogar (JUUL, 2002). Ao construírem para si mesmos narrativas específicas, os jogadores reinventam as narrativas dos jogos e reinventam-se como jogadores, criando rastros de experiências – se entendermos experiência como as correlações, em dada “cultura, entre campos de saber, tipos de normatividade e

formas de subjetividade” (FOUCAULT, 1998, p. 10) – como se fossem lembranças de tais narrativas (cf. LARROSA, 1994).

## OS JOGADORES COMO PERSONAGENS: NARRAR-SE

Nas seções anteriores, dei mais centralidade ao ato de analisar as táticas que organizam as técnicas de dominação para o governo dos outros. Nesta seção, enfatizo as táticas que organizam as técnicas de si para o autogoverno dos sujeitos-jogadores, não perdendo o foco de que ambas (técnicas de dominação e de si) estão altamente imbricadas entre elas nos processos de governo (FOUCAULT, 1995, 1996d, 1997c, 1997e, 1999c). Analiso as técnicas de si empregadas no movimento de autotransformação dos sujeitos-jogadores em sujeitos-personagens que tecem suas próprias narrativas, narrando-se como personagens.

Nos processos de narração, a construção e a transformação dos sujeitos-jogadores dependerão, então, “da participação [desses] em redes de comunicação onde se produzem, se interpelam e se medeiam histórias” (LARROSA, 1994, p. 70). No caso dos jogos eletrônicos, as histórias narradas nesses jogos e as narrativas dos jogos elaboradas pelos jogadores. A minha atenção está voltada para os mecanismos encontrados nos jogos que favoreçam a construção das narrativas por parte dos jogadores. Mas também levo em conta as redes de comunicação constituídas pelas comunidades de jogadores-leitores de revistas e aquelas com base em fóruns de discussões pela Internet.

No quadro das táticas que organizam as técnicas de si não se encontra nenhuma tentativa de explicação real ou imaginária da maioria das ações e situações vivenciadas durante o desenrolar dos jogos, nas quais os jogadores estão no “comando”. Isso ficaria por conta dos próprios jogadores, dependendo de seus interesses em ter explicações para tais situações. Assim sendo, as narrativas constituídas pelos jogadores devem explicar para eles mesmos, de uma forma ou de outra, esses aparecimentos súbitos, fazendo com que construam, dentre outras coisas, processos de metamorfoses para se tornarem tipos específicos de personagens dos jogos (cf. FOUCAULT, 1999h).

Com esses processos em foco, é possível indicar a primeira das táticas desse bloco orientada para a articulação de técnicas de si. Argumento que o principal mecanismo para que os jogadores produzam suas próprias narrativas dos jogos ocorre por meio das possibilidades oferecidas pelos jogos para que eles possam sentir-se personagens principais dos jogos. Tais possibilidades são bem conhecidas pela indústria dos jogos eletrônicos que as empregam para o autogoverno dos jogadores. A *Infocom Software*,<sup>78</sup> em um anúncio publicitário, afirma que,

por mais que nos esforcemos para aperfeiçoarmos nossas narrativas, nós sempre deixamos de fora um elemento essencial: o personagem principal. E é aqui que *você* [um possível jogador] entra. Uma vez que *você* adquiriu um de nossos jogos, experimentará algo semelhante a estar dentro de uma história. [...]. Descubra como é estar dentro de uma história, tornando-se o personagem central (INFOCOM, 1984; apud JUUL, 2002, grifos meus).

---

<sup>78</sup> A *Infocom Software* é uma das maiores empresas produtora de jogos eletrônicos nos Estados Unidos.

Tornar-se uma personagem central é construir as narrativas dos jogos com os quais se está jogando, dando sentidos próprios às ações e situações pelas quais os jogadores passam, tendo um certo controle do ritmo, da velocidade e dos objetivos a serem cumpridos. Essa é uma das táticas para o funcionamento da estratégia de aparecimento súbito para o governo de si. Dessa maneira, os jogadores constituem suas narrativas e narram-se como sujeitos-personagens “metamorfoseados” ao passarem por determinada ação ou situação, pois corporificam as sensações de incerteza, dúvida e suspense supostamente experimentados pelas personagens.

As fantasias narradas nos jogos não são simplesmente compreendidas pelos jogadores. Elas são vividas e significadas em processos narrativos que transformam jogadores em personagens. “É inserindo-se” nas narrativas, compreendendo o seu funcionamento e o funcionamento da personagem com a qual se está jogando, integrando-se nas “práticas de descrição e redescricao de si mesma, que a pessoa se constitui e transforma sua subjetividade” (LARROSA, 1994, p. 68), fazendo-se sujeito-jogador-narrador de determinado tipo.

Entretanto, tal procedimento tático, para ser eficaz, deve ser constituído por e relacionado com vários outros. Dito de outra maneira, para funcionar eficientemente, deve ser constituído apoiado em outros processos táticos e técnicos. A estratégia de aparecimento súbito é fomentada na tensão entre o passado e o futuro; entre o concreto e o abstrato; entre a crença e a descrença. Tais tensões, somadas aos mecanismos de metamorfose dos sujeitos-jogadores, quebram com a linearidade das narrativas dos jogos. Como o tempo das histórias

é o tempo de suas narrativas (LÓPEZ, 2001), cada jogador dá à sua própria narrativa uma seqüência, um ritmo e um desenvolvimento, podendo assim continuar a jogar os games da maneira mais eficiente possível, dentro de suas capacidades (motoras, musculares, de resposta aos obstáculos dos jogos, etc.).

Para ocorrer a quebra dos processos lineares das narrativas propostas nos jogos, essa estratégia não atua no passado ou no futuro, mas sim no presente, naquele momento exato do ato de jogar. Ela age e apenas pode ser entendida como uma estratégia de lógica súbita somente naqueles instantes de sua atuação. Os acontecimentos súbitos são coisas do presente, no momento mesmo em que os vemos atuar. Em alguns casos, procura-se, para o acontecimento súbito, uma causa no passado ou uma conseqüência para o futuro, como ocorre nas passagens de fase, nas quais histórias passadas ou projeções para o futuro são narradas nos softwares. Mas tanto uma coisa como outra são situações que já fugiram do súbito, pois as causas só podem ser explicações de acontecimentos vividos ou que antecipadamente precisaram ser explicados. Nessas situações, o súbito pouco age ou não mais atua na articulação das técnicas de si, pois os jogadores constroem suas narrativas com base nas ações e situações vividas. Ao passar novamente por uma situação, os jogadores podem reconstruir suas narrativas, mas elas não serão baseadas mais no aparecimento súbito.

Nas ações e situações dos jogos, essa estratégia opera com mais eficiência sempre naquele momento no qual ela é vivenciada pelos jogadores. No caso dos JPCs, ao se repetir uma situação pela qual já se passou, o súbito desaparece ou é amenizado, já que o presente está sendo repetido, não é mais tão

presente assim.<sup>79</sup> O que ocorre é uma reprodução de um presente anteriormente vivido pelos jogadores. Com a repetição, essa estratégia perde a sua força de impacto, pois os jogadores elaboram ou estão elaborando a continuação de suas narrativas com base em algo que sabem que ocorrerá, buscando dar respostas a ações e situações que passaram a ser conhecidas, que, de qualquer maneira, não serão mais súbitas. O súbito tem a sua eficiência ou atua com eficiência por ser do momento (presente) em que está acontecendo. Ao acabar uma situação do jogo, a sua repetição tira-lhe a força do que quer caracterizar: o impacto da surpresa. Afinal, que graça haveria se soubéssemos antecipadamente tudo o que ocorrerá ao incorporarmos uma personagem qualquer?

Contudo, ao saber o que ocorrerá à frente, em relação a uma ação ou situação, o jogador poderá ter mais domínio de suas atitudes em resposta ao que será proposto. Nessas situações, não é mais o súbito que controla o jogador. Ao antecipar o aparecimento súbito, ele tem condições de controlá-lo e resistir à lógica narrativa do jogo, constituindo mais ainda o ritmo de sua narrativa. Nesses momentos, em especial, por conhecer as estratégias de poder presentes nos jogos, os jogadores passam a exercitá-las com mais desenvoltura, tornando-se ainda mais senhores de si e condutores dos jogos.

Uma segunda tática, diretamente relacionada com a metamorfose dos jogadores em personagens, é aquela que abala e coloca sob suspeita as separações entre as personagens e os cenários que as rodeiam (FIG. 1). Em cenários muito

---

<sup>79</sup> Contudo, como explorarei na próxima seção, com o emprego da inteligência artificial (IA) como uma das técnicas de governo, mesmo que os jogadores tenham vivenciado previamente uma ação e uma situação, ao passarem por elas novamente haverá ainda algo de súbito em consequência das modificações motivadas pela IA.

amplios, a dificuldade de localização das personagens é uma tática que constitui e promove o súbito. Muitas ações e situações construídas com base em mecanismos gráficos utilizados para constituir os cenários e as personagens também tiram a linearidade das narrativas próprias dos jogos e favorecem as mais diversas narrativas por parte dos jogadores.



Figura 1

Nesses casos, como, em um primeiro momento, não sabem onde exatamente estão ou têm dificuldade de organizar como serão suas próximas ações, comumente os jogadores fazem excursões exploratórias para assimilar as alternativas possíveis:

[...]. Estou na fase *Coastal Ruins* (Depois da fase do Trem), onde há um lago e construções com portas gradeadas. Destruí os esqueletos armados na parte da pedra pressa por uma corda que bloqueia uma passagem. No fundo dela há uma sala com uma coluna encostada na parede. (Tentei puxar e arrastar essa coluna, usar todos os itens mas nada). Explorei todo o lago da parte externa e achei a passagem que vai a um templo submerso (fiz de tudo mas

nada também). Visitei também a parte em que Lara conversa com seu amigo (2 vezes).<sup>80</sup>

Quando essas explorações se realizam, surgem inimigos diversos (macacos babuínos, tigres de bengala, cobras naja ou cascavel, piranhas, morcegos, abutres, animais pré-históricos, estátuas que adquirem vida, zumbis poderosos, aborígenes nunca propensos ao diálogo, mercenários e soldados sem liderança explícita e dispostos a tudo para matar Lara Croft) e os mais variados obstáculos físicos (pisos escorregadios ou quebradiços, pedras que rolam para cima da personagem, penhascos sem fim, paredes intransponíveis, armadilhas no solo). Em tais ações e situações, sempre há o acompanhamento de um som que pretende fortalecer a surpresa do aparecimento súbito, que se encaixa perfeitamente no cenário com o qual é apresentado. O aparecimento de outras personagens, de obstáculos físicos sem explicação prévia e de sons impactantes – inclusive cruzando os diversos tipos de ataque de um dos inimigos com a falta de alternativa de escapatória da personagem principal por causa de uma delimitação espacial – afeta as narrativas, tendo efeitos sobre a conduta dos sujeitos-jogadores-personagens.

Quer-se criar, com tudo isso, certa confusão espacial dos jogadores. Assim, os jogadores são obrigados e obrigam-se a controlar cada vez mais seus próprios ritmos, pois podem ter dificuldades, em determinados instantes, para darem respostas eficientes às demandas dos jogos. Na verdade, ele colabora com a caracterização do cenário súbito. Nesses momentos, mesmo tendo uma boa

---

<sup>80</sup> Disponível em: <http://forum.abril.com.br/info/forum.php?topico=70918>. Acesso em: 04 abr. 2004. O jogo em questão é *Tomb Raider: The last revelation*.

noção do que pode acontecer, novamente os sujeitos-jogadores-narradores não sabem quando ocorrerá e de que forma ocorrerá antes de ocorrer. Com isso, o paradoxo entre ter o conhecimento de que ocorrerá, mas não saber previamente o momento e o modo como ocorrerá continua capturando por meio de técnicas de si. É nesse universo súbito que os jogadores preparam-se para continuar suas narrativas, jogando e contando com que, a qualquer momento, algo ao mesmo tempo previsível e sem explicação prévia possa ocorrer. E mais: a sensação é que de não ocorrerá apenas com a personagem, mas sim com os jogadores como personagens:

Na parte do *Egiptyan Adventure* consegui a moeda para usar na máquina do encantador para *subir* e pegar o item *Broken Handle*. Ainda nesta parte, *peguei* o arco (*crossbow*) na sala com o espelho no fundo. Não sei onde *devo* ir ou [o que] fazer primeiro? Onde estão os outros itens? *Devo* abrir as portas do lado de fora? Ir no templo Submerso? Como *pego* as chaves da moto? [...].<sup>81</sup>

Conseguir, subir, pegar e dever, verbos colocados pelo jogador que acessou o fórum, estão conjugados na primeira pessoa. É ele que deverá realizar as ações e situações propostas no jogo, e não Lara Croft. É ele que ficará angustiado se não conseguir prosseguir. É a ele que está endereçada as estratégias de aparecimento súbito.

Outra tática a compor as estratégias de aparecimento súbito para o governo de si relaciona-se com o discurso formulado na tensão entre a crença e a descrença. Tratar o aparecimento como algo a se confiar ou a se desconfiar é uma questão pouco produtiva. O objetivo dessa estratégia é caracterizar determinadas

---

<sup>81</sup> Disponível em: <http://forum.abril.com.br/info/forum.php?topico=70918>. Acesso em: 04 abr. 2004. O jogo em questão é *Tomb Raider: The last revelation*, grifos meus.

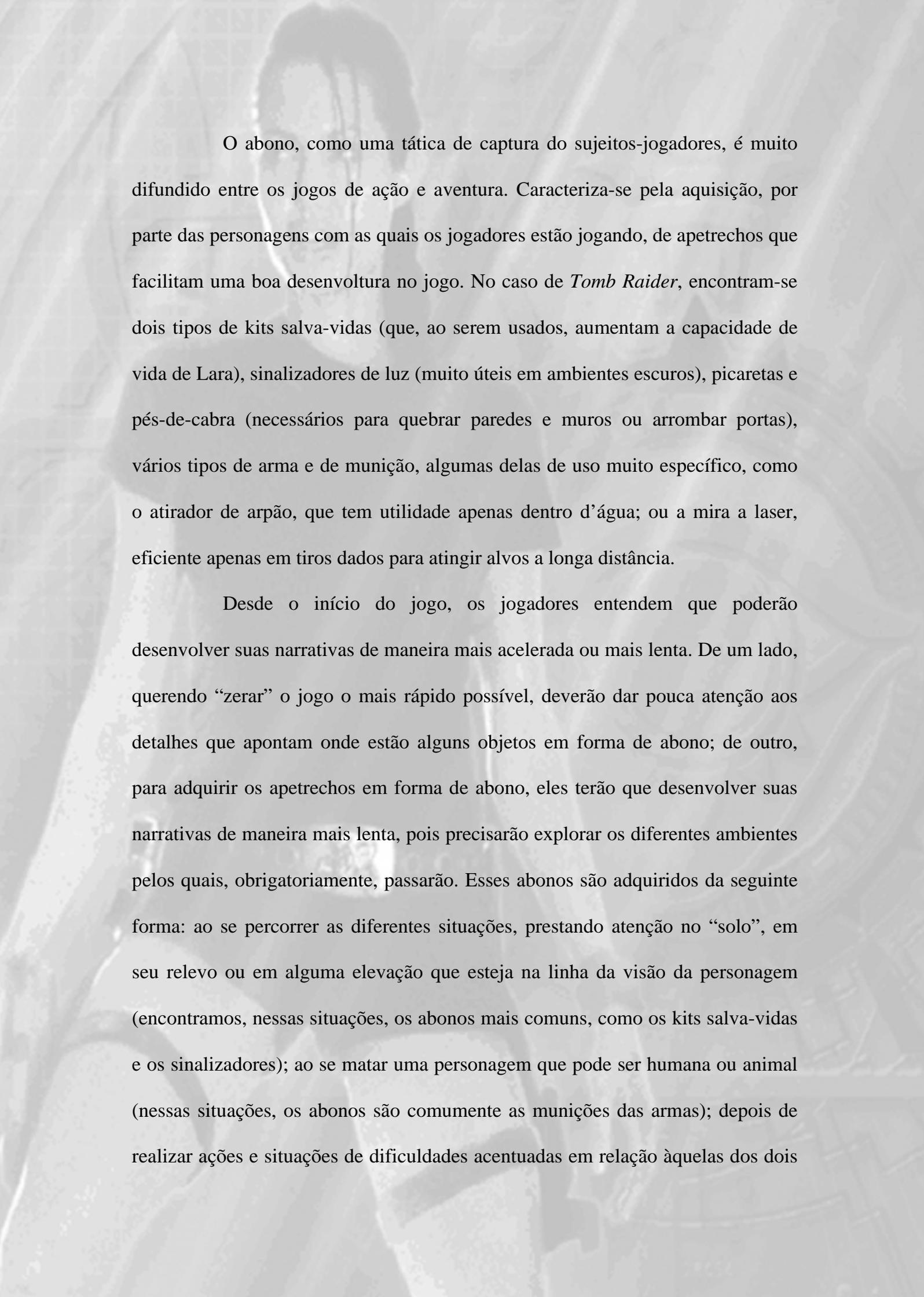
ações e situações como circunstâncias que promovem o súbito, mas não as problematizar no campo do real ou do possível. Mais especificamente, tal estratégia é composta por táticas elaboradas na tensão entre o natural e o sobrenatural, o conhecido e o desconhecido, o real e o imaginário. Composição de táticas pautada em assuntos misteriosos, inexplicáveis ou inadmissíveis, alterando ou não fazendo parte de uma situação cotidiana ou corriqueira, no qual o inusitado pode surgir a qualquer momento, treinando, cada vez mais, a forma de olhar dos jogadores, preocupados, dentre outras coisas, em manter Lara ainda em combate para eles continuarem jogando. Mas, se determinada ação ou situação tem base real ou não, fica sem importância. Inclusive porque essa questão atrela-se ao movimento entre a atualização e a virtualização das ações e situações no universo dos jogos e para os jogadores.

Ao montarem suas narrativas, os jogadores-personagens apóiam-se nas alternativas propostas pelos jogos, assimilando se elas poderão ou não ser executadas ou como elas poderão ser superadas. Pouco importa se é um *tiranossauro rex* a ser morto (mesmo sendo esse extinto a milhares de anos), um *deus egípcio* há muito esquecido ou uma *estátua* que toma vida. A fidedignidade não é uma questão importante para tais eventos. O que importa é a fantasia que eles carregam e a possibilidade de promover o súbito, atualizando as narrativas. Em suma, o importante é conduzir-se como um sujeito-jogador-personagem pelo ato de jogar.

A crença e a descrença relacionam-se, igualmente, com táticas de hesitação. A fé total em determinado acontecimento ou a total descrença não

fazem parte de tais estratégias. O poder captura, por meio de um conjunto de técnicas, pela hesitação que elas querem transmitir e pela falta de certeza que carregam para dar uma explicação. A hesitação baseia-se no aparecimento de seres e de circunstâncias de várias procedências, causando a sensação de medo, de dúvida, de indecisão. Estão presentes nessa tática, para a promoção do súbito o monstro e o estranho; as coisas incríveis, extraordinárias, chocantes, singulares, inquietantes, insólitas; atos insanos, não racionais, podendo ser obra do diabo ou pacto com o dito (ou de algum outro ser portador ou causador de mal: fantasmas, zumbis, lobisomens, feitiçeiros(as), etc. – normalmente, todos esses seres sobrenaturais são mais poderosos do que uma personagem humana); relações com alma penada, uma maldição qualquer, ou obra do acaso. Os objetivos conduzidos pela estratégia em questão, ao se apoiarem em táticas de hesitação, têm como efeito a manutenção da possibilidade de os jogadores continuarem suas narrativas, dentro da lógica do súbito.

É na articulação entre as habilidades motoras, cognitivas e musculares com as táticas envolvidas com o aparecimento súbito que os jogadores aceleram ou reduzem seus ritmos diante de qualquer demanda dos jogos. Em síntese, atualizam suas narrativas. Porém, existem duas outras táticas ligadas à distribuição espacial das ações e situações, nas quais as narrativas dos jogos e as narrativas dos jogadores sobre os jogos são elaboradas. Uma delas, o abono, está relacionada com objetos que a personagem deve pegar. A outra, o labirinto, relaciona-se com a possibilidade de deixar os espaços de locomoção da personagem mais confuso para quem joga.



O abono, como uma tática de captura do sujeitos-jogadores, é muito difundido entre os jogos de ação e aventura. Caracteriza-se pela aquisição, por parte das personagens com as quais os jogadores estão jogando, de apetrechos que facilitam uma boa desenvoltura no jogo. No caso de *Tomb Raider*, encontram-se dois tipos de kits salva-vidas (que, ao serem usados, aumentam a capacidade de vida de Lara), sinalizadores de luz (muito úteis em ambientes escuros), picaretas e pés-de-cabra (necessários para quebrar paredes e muros ou arrombar portas), vários tipos de arma e de munição, algumas delas de uso muito específico, como o atirador de arpão, que tem utilidade apenas dentro d'água; ou a mira a laser, eficiente apenas em tiros dados para atingir alvos a longa distância.

Desde o início do jogo, os jogadores entendem que poderão desenvolver suas narrativas de maneira mais acelerada ou mais lenta. De um lado, querendo “zerar” o jogo o mais rápido possível, deverão dar pouca atenção aos detalhes que apontam onde estão alguns objetos em forma de abono; de outro, para adquirir os apetrechos em forma de abono, eles terão que desenvolver suas narrativas de maneira mais lenta, pois precisarão explorar os diferentes ambientes pelos quais, obrigatoriamente, passarão. Esses abonos são adquiridos da seguinte forma: ao se percorrer as diferentes situações, prestando atenção no “solo”, em seu relevo ou em alguma elevação que esteja na linha da visão da personagem (encontramos, nessas situações, os abonos mais comuns, como os kits salva-vidas e os sinalizadores); ao se matar uma personagem que pode ser humana ou animal (nessas situações, os abonos são comumente as munições das armas); depois de realizar ações e situações de dificuldades acentuadas em relação àquelas dos dois

primeiros, pois os apetrechos estão escondidos em lugares de difícil acesso (nesses casos, são encontrados “materiais” de uso muito específicos, mas que sem eles os jogadores dificilmente obterão sucesso em ações e situações futuras).

A cada articulação das partes diagramadas, compondo partes maiores, formam-se pequenas configurações gerais, que, por sua vez, também formam configurações mais amplas de poder ou formas materializadas de relações de poder: ao se superar uma situação (pegando-se um abono qualquer), os jogadores chegarão a outra situação em que deverão usar os objetos adquiridos nas situações anteriores. Contudo, o súbito continua a atuar, pois uma pergunta continua a perseguir os jogadores: “Qual situação encontrarei pela frente que precisarei utilizar essa bazuca que acabei de pegar?”.

Faz parte também dessas táticas da estratégia narrativa de aparecimento súbito a constituição dos cenários dos jogos em forma de labirintos. Muitos e muitos cenários (quase todos) são elaborados com base em uma tática labiríntica, produzindo caminhos tortuosos e intrincados, que promovem a confusão do jogador. Além disso, diferentes divisões de um mesmo cenário são construídas de forma muito parecidas entre elas. Encontramos também navios, catacumbas, estações, prédios, edifícios, construções submersas e museus abandonados compostos por um grande número de separações, com diversas portas de entrada e de saída. Apresentam, da mesma forma, galerias e túneis que desembocam em um mesmo corredor central, nos quais o jogador, se não estiver muito atento, ficará desorientado.

Ao não saberem ao certo de onde vieram e para onde devem ir, os jogadores estarão ainda mais à mercê dos aparecimentos súbitos e, por isso mesmo, mais ligados aos jogos, tentando controlar, da melhor forma possível, as maneiras de narrá-los. Quanto mais atentos para construírem suas narrativas, menos sujeitos aos aparecimentos súbitos estarão. Quanto menos querem estar sujeitos a tais aparecimentos, mais ligados e conectados a seus objetivos para o próprio autogoverno. De outro lado, ao entenderem quais são os abonos mais importantes e como um cenário está montado, os jogadores não ficam à mercê do jogo. Apoiados nas aprendizagens adquiridas, as narrativas são quase que totalmente desenvolvidas pelos jogadores. Podem também ser desenvolvidas por eles com base nas narrativas encontradas em sites ou em revistas, pois “o bicho pega! Você comanda Lara Croft em seus aninhos atuais, e no começo deve seguir uma espécie de ‘guia’ no interior de uma caverna”. O site em questão argumenta: “Você achará os segredos na seguinte ordem: na sala onde a areia enche o ambiente (para pegá-lo não acione a areia); antes de entrar na tumba (antes do guia entrar, à direita); subindo pela esfinge pelo lado esquerdo; [...]”<sup>82</sup>.

Em uma perspectiva de governo dos outros e de si, as narrativas dos jogos funcionam como “histórias que contamos uns aos outros e a nós próprios” (ROSE, 2001b, p. 151), procurando convencer os outros ou a nós mesmos da viabilidade de tais narrativas, pois não existem sujeitos-jogadores fora das narrativas dos jogos e não existem diversas narrativas sem os sujeitos-jogadores. Entretanto, esses processos de convencimento, pautados nas narrativas, não se baseiam apenas em relatar as histórias dos jogos por meio do surgimento de

---

<sup>82</sup> Disponível em: <http://www.trbrasil.hpg.ig.com.br/tomb4-detonado.htm>. Acesso em: 04 abr. 2004.

várias ações e situações inusitadas ou do domínio dessas. Aspectos táticos, advindos das tecnologias de silício, também funcionam na organização das técnicas de dominação e de si, apoiando ainda mais a ação do aparecimento súbito como uma estratégia narrativa.

## O EMPREGO DAS TECNOLOGIAS DE SILÍCIO NAS ESTRATÉGIAS DE APARECIMENTO SÚBITO

Nas seções anteriores, ative-me em descrever e analisar as fases, as subfases, as situações e as ações que compõem os jogos. Nesta seção, analiso os jogos mais diagramadamente, centrando atenção nas imagens e nos sons (que chamo de imagens-sons) e em um expediente da programação dos jogos, denominado de Inteligência Artificial (IA). Esses três aspectos são construídos com base em tecnologias de silício. As imagens e os sons, os programas e a qualidade de cada um desses itens, em um meio ambiente digital, só são possíveis com os processadores de silício. Nesta investigação, entendo tais aspectos como procedimentos de poder empregados na estratégia de aparecimento súbito, constituindo o último bloco de táticas para o governo e o autogoverno dos jogadores.

Primeiramente, é importante argumentar a favor da associação entre as imagens e os sons. Ao jogar JPCs, ver filmes ou televisão, experimente tirar o som. As configurações das cenas mudam totalmente. Muito do sentido que se quer dar a elas desaparecem retirando-se os sons, passando a ser interpretados das

mais variadas maneiras. Nos jogos, na televisão em geral e nos filmes, as imagens e os sons não se separam. As imagens são elaboradas para coadunarem com seus respectivos sons (ou sua falta), e seus sons têm uma união, muitas vezes, perfeita, com suas respectivas imagens. Imagem e som, separadamente, não têm vida própria. Eles são vivenciados indissociadamente e devem ser analisados da mesma maneira: como imagens-sons.

Diagramando ainda mais o jogo, afirmo, de um lado, que cada imagem-som pode ser analisada separadamente, como se tivesse vida própria: cada cena é cuidadosamente planejada e montada, levando a bom termo a caracterização de determinado cenário. De outro, as imagens-sons igualmente podem ser analisadas em conjunto, formando diferentes ações e situações, dando vida ao jogo como um todo: para produzir uma narrativa contínua e convincente, as imagens, acompanhadas dos respectivos sons, estão em constante espera de outras imagens-sons. Estarão “ali só por um momento, ocupando o tempo” (SARLO, 1997, p. 53), enquanto não forem sucedidas pelas subseqüentes. Nesses movimentos, a divisão e a conjugação das imagens-sons tornam-se aspectos centrais para o desenvolvimento das narrativas, tanto aquelas elaboradas pelos projetistas dos jogos como aquelas tecidas pelos jogadores.

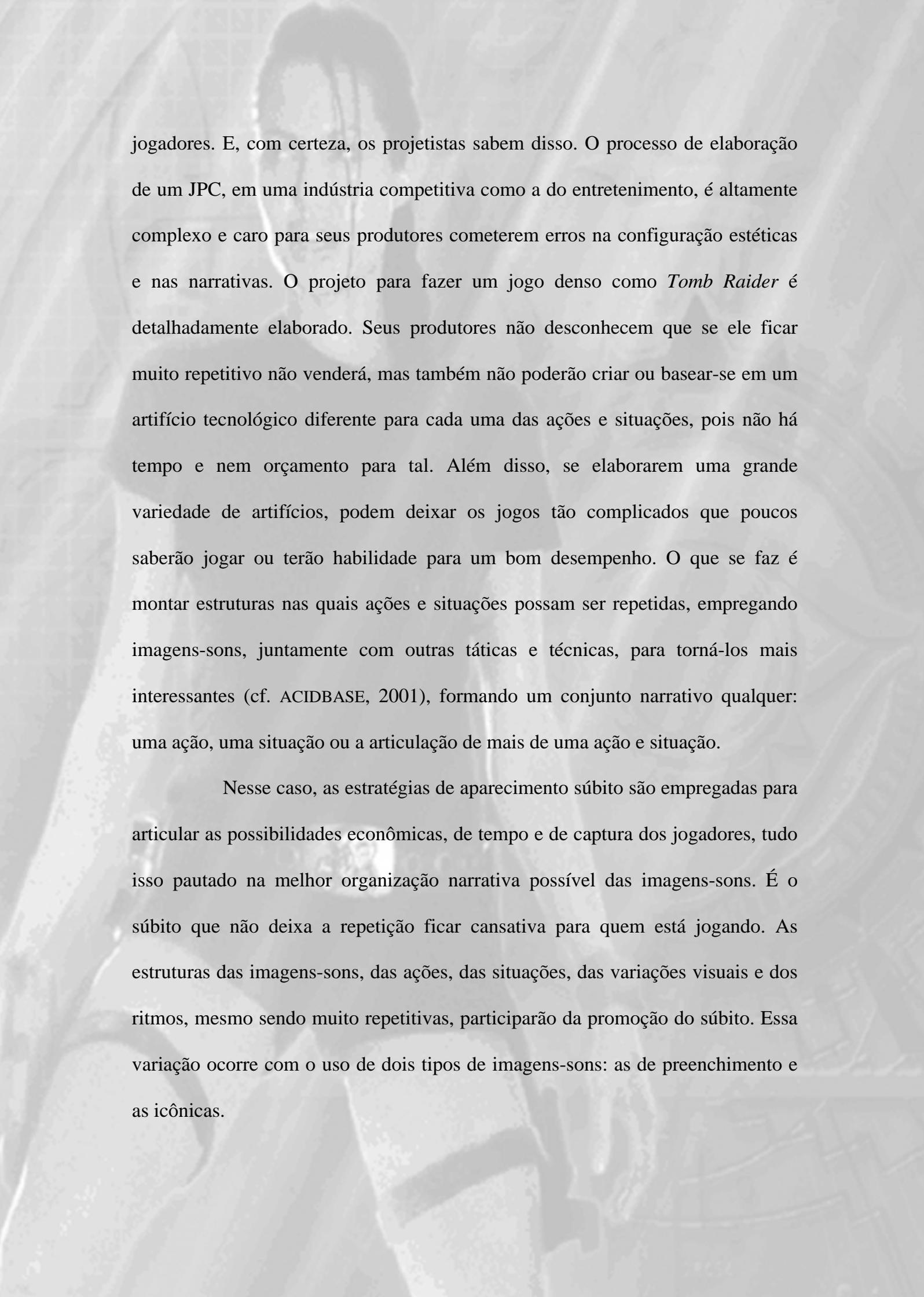
As narrativas e as estéticas desenvolvidas no transcorrer dos jogos evitam que cada cena, com suas imagens e sons, fechem-se nela mesma e, paralelamente, também faz com que as cenas adquiram sentidos próprios. Esse movimento entre as narrativas e as estéticas – que, ao mesmo tempo, dá vida a cada conjunto de imagens-sons, mas também une cada conjunto, formando um

todo narrativo – deve ser assimilado por aqueles que, de uma maneira ou de outra, participam dos jogos. Dos roteiristas aos designers gráficos, até chegar aos jogadores, todos são incumbidos de dominar a plasticidade e a narrativa de diferentes maneiras: os primeiros, deixando os jogos economicamente viáveis e, ao mesmo tempo, interessantes e belos; o último, para jogá-los com o maior prazer e eficiência possíveis.

Os jogos têm as suas imagens-sons enlaçadas e coordenadas, com planos e ritmos alternando-se em velocidades vertiginosas, seguindo uma plástica própria. As imagens-sons não param de agir umas sobre as outras, dando-lhes força de conjunto e fortalecendo, igualmente, as narrativas que querem contar, ditando-as para os jogadores. Similarmente, com base em tais imagens-sons, os gamers narram as histórias elaboradas por eles mesmos, a eles e a outros.

Para facilitar a assimilação dos envolvidos, as táticas de base silícea têm estruturas bem moldadas, que vão se repetindo durante o desenrolar dos jogos, em uma espécie de repetição seriada, compondo uma grande economia nos jogos e dos jogos. “Deleitar-se com a repetição de estruturas conhecidas é prazeroso e tranquilizador” (SARLO, 1997, p. 63) para todos os envolvidos. Com isso, os games são produzidos com muitas informações indiferenciadas para facilitar o trabalho dos produtores e o entendimento dos jogadores. Dessa maneira, tanto os elaboradores como os usuários, de diferentes maneiras, são chamados a participar do jogo e serem sujeitos de um certo tipo.

Entretanto, com essa grande quantidade de informações indiferenciadas, as narrativas podem se tornar cansativas e desmotivantes para os



jogadores. E, com certeza, os projetistas sabem disso. O processo de elaboração de um JPC, em uma indústria competitiva como a do entretenimento, é altamente complexo e caro para seus produtores cometerem erros na configuração estéticas e nas narrativas. O projeto para fazer um jogo denso como *Tomb Raider* é detalhadamente elaborado. Seus produtores não desconhecem que se ele ficar muito repetitivo não venderá, mas também não poderão criar ou basear-se em um artifício tecnológico diferente para cada uma das ações e situações, pois não há tempo e nem orçamento para tal. Além disso, se elaborarem uma grande variedade de artifícios, podem deixar os jogos tão complicados que poucos saberão jogar ou terão habilidade para um bom desempenho. O que se faz é montar estruturas nas quais ações e situações possam ser repetidas, empregando imagens-sons, juntamente com outras táticas e técnicas, para torná-los mais interessantes (cf. ACIDBASE, 2001), formando um conjunto narrativo qualquer: uma ação, uma situação ou a articulação de mais de uma ação e situação.

Nesse caso, as estratégias de aparecimento súbito são empregadas para articular as possibilidades econômicas, de tempo e de captura dos jogadores, tudo isso pautado na melhor organização narrativa possível das imagens-sons. É o súbito que não deixa a repetição ficar cansativa para quem está jogando. As estruturas das imagens-sons, das ações, das situações, das variações visuais e dos ritmos, mesmo sendo muito repetitivas, participarão da promoção do súbito. Essa variação ocorre com o uso de dois tipos de imagens-sons: as de preenchimento e as icônicas.

As imagens-sons de preenchimento são aquelas usadas para fazer o jogo prosseguir e ter volume. Na maior parte das vezes, não são empregadas em situações que apresentem grandes dificuldades a serem cumpridas, nem “perigo à integridade” de Lara. Por isso mesmo, compõem a maior parte das cenas e dos cenários dos games. As icônicas, por sua vez, são imagens-sons que fortalecem o súbito, trazendo o inesperado, o marcante, o inusitado. São em número bem menor, mas têm uma função capital no desenvolvimento dos jogos ao colocar em risco a heroína e em suspense os jogadores, tendo como veículo para isso a possibilidade de afetar a segurança de Lara.

Os jogos têm um grande número de imagens-sons de preenchimento e um número bem menor de imagens-sons icônicas. As de preenchimento existem para ocupar o espaço-tempo entre as icônicas. Os games não podem ser construídos apenas com as icônicas, pois precisam de variação visual e de ritmo. Essas imagens-sons, para terem o impacto necessário e esperado nos processos de governo, precisam estar mergulhadas em um mar de imagens-sons de preenchimento, flutuando à espera do momento de “entrar em cena” e reforçar uma de suas funções: capturar os jogadores. As imagens-sons de preenchimento servem para a pavimentação do longo caminho das narrativas, no qual as icônicas possam entrar e agir, serviçais que são das estratégias do aparecimento súbito.

Para que o mar de imagens-sons seja conhecido pelos jogadores, do início ao fim, estes precisam desenvolver as mais diversas habilidades para obter sucesso ao jogar. As “habilidades motoras” são aperfeiçoadas por meio dos movimentos das mãos e dos dedos. A capacidade de visualização e de

diferenciação são promovidas pelos planos e movimentos entre as imagens-sons. A estratégia de aparecimento súbito funciona, então, na associação das técnicas corporais (gestos, olhares, posturas, etc.) e das técnicas intelectuais (memorizar, diferenciar, contar, etc.), tendo como base, também, as narrativas montadas com as imagens-sons. Contudo, na constituição da estratégia de aparecimento súbito – como mais um mecanismo de governo presente nos jogos, empregando para isso aspectos das tecnologias de silício – é possível encontrar outro expediente técnico e tecnológico (literalmente em seus dois sentidos: no de governo e no digital), denominado “inteligência artificial” (IA).<sup>83</sup>

Nos jogos eletrônicos, a IA vem sendo empregada para dar respostas diferenciadas a quem joga. Baseados na lógica do feedback, a máquina e o jogo guardam as respostas dos jogadores e começam a dificultar aquelas mais comumente repetidas. A série *Tomb Raider* apresenta situações que requerem dos jogadores habilidades treináveis (motoras, musculares, visuais, cognitivas) com grande nível de exigência. Nessas situações, é muito comum a personagem Lara Croft morrer até que os jogadores acertem um caminho, uma velocidade e uma tática adequados para superar os problemas proporcionados nas narrativas. No

---

<sup>83</sup> A expressão *inteligência artificial* (IA) surge por volta da década de 50, relacionado com os estudos da robótica. O princípio da IA concentra-se na idéia de que a máquina possa pensar e dar respostas inteligentes às situações do cotidiano, por analogia à mente ou à consciência e por simulação às atividades práticas humanas. A IA tem sido discutida em muitas áreas da robótica para os mais diversos empregos: aparelhos domésticos preparados para conectar-se à Internet, administrar as funções da casa e, mesmo, evitar possíveis incêndios; computadores com softwares de áreas específicas, prontos para dar respostas “mais rápidas e mais baratas” aos interessados (softwares sobre conhecimentos médicos ou legais já estão à venda no mercado); robôs substituindo seres humanos em trabalhos com alto índice de risco à vida humana, como, por exemplo, a extração de petróleo em grandes profundidades (cf. PENSORE, 1993, p. 1-23).

caso da morte da heroína, os jogadores podem reiniciar do mesmo ponto no qual os jogos tinham sido salvos antes do *game over*.<sup>84</sup>

À medida que as respostas dos jogadores vão sendo repetidas, os jogos começam a guardá-las e passam a dificultá-las, especialmente em *Tomb Raider IV, V e VI*. É como se a máquina e os jogos comessem a identificar como os jogadores estão planejando suas ações em resposta às situações propostas nos softwares. Conseqüentemente, estes modificam as suas próprias respostas, de modo sutil, deixando-as mais difíceis. Isso os faz mais misteriosos, proporcionando respostas inesperadas para quem está jogando, tornando-os mais eficientes na captura e administração dos jogadores. Esses games apresentam “inteligência artificial espetacular”, pois “os inimigos estão mais espertos do que nunca e não lhe darão trégua. Portanto, todo cuidado é pouco na hora de enfrentar múmias, escaravelhos e cães furiosos”<sup>85</sup>. Tais personagens são reconfigurados, forçando os jogadores a prestar mais atenção ainda nas narrativas propostas nos jogos e nas narrativas que vão construindo.

Essas práticas de aprendizagem utilizadas para a administração dos jogadores são pautadas em técnicas corporais pensadas e constituídas com base em mecanismos forjados na tensão entre tentativa e erro, repetição e feedback. Os teóricos da IA empregam, por analogia, a mesma lógica para computadores, programas e máquinas da robótica em geral. A finalidade é construí-los com uma

---

<sup>84</sup> *Game over*, em tradução literal, seria uma espécie de pergunta que o jogo faz para quem está jogando: jogar de novo? Essa expressão aparece quando a personagem do jogo (Lara Croft) morre. Querendo o jogador voltar a jogar, deverá reiniciar do último salvamento feito. É a mesma lógica que usamos ao trabalhar com um texto no Word: só podemos ler ou modificar as coisas gravadas na última vez que salvamos o arquivo.

<sup>85</sup> Caixa de *Tomb Raider IV*.

espécie de consciência ou mente inteligente, podendo dar respostas a problemas que, supostamente, apenas seres humanos dariam (cf. PENSORE, 1993).

Em *Tomb Raider*, a IA, como mais uma das táticas silícicas das estratégias de aparecimento súbito, é especialmente usada para fortalecer técnicas de governo dos outros e de si. Quando os jogadores esperam ultrapassar um “obstáculo” (uma situação mais difícil) e não conseguem, deixando Lara morrer, o obstáculo é modificado, comumente em relação à velocidade empregada para cumpri-lo ou em relação a um ser “maligno” (um zumbi, uma estátua avivada com a presença da heroína, etc.), que fica cada vez menos vulnerável ao impacto das armas da personagem central. As narrativas das histórias são, então, modificadas com a transformação do aparecimento súbito, pois mesmo que as situações sejam conhecidas por parte daqueles que estejam jogando, elas têm suas velocidades e seus níveis de dificuldade alterados.

As estratégias de aparecimento súbito, com suas táticas e as técnicas a elas relacionadas, fazem parte de um conjunto de estratégias de governo que desempenha várias funções na relação entre os jogos e os jogadores-consumidores. Primeiramente, por meio do principal paratexto de *Tomb Raider*, procura-se capturar jogadores-consumidores. As caixas são coloridas, bem desenhadas, e nelas Lara é apresentada invariavelmente com alguma arma na mão, contente ou bem disposta a realizar as aventuras que a esperam, que, de um lado, estão em um estado latente, pois precisam que os jogadores-consumidores comprem e joguem *Tomb Raider* para que elas ocorram, e, de outro, existem, mas

cabe aos jogadores-consumidores vivenciá-las com Lara. De qualquer maneira, fica evidente que eles só poderão fazer isso comprando tal produto.

Por tudo isso, em primeiro lugar, encontramos nas caixas frases que descrevem Lara como uma grande aventureira: “Lara Croft é indiscutivelmente a rainha dos jogos de ação”.<sup>86</sup> Sendo assim, os jogadores, a cada número da série, tomam contato com “as mais novas aventuras de Lara Croft”.<sup>87</sup> Por meio desses paratextos, somos informados que a série *Tomb Raider* é sempre muito dinâmica, pois em cada número são apresentados “novos movimentos”<sup>88</sup>, “novos recursos”, “novos rumos”, “novos [...] veículos”, “novas armas e inimigos”<sup>89</sup>, “novo sistema de inventário”, “movimentos inovadores”<sup>90</sup> e “novos ambientes”<sup>91</sup>. Em um dos paratextos, tomamos conhecimento que *Tomb Raider* está “maior...”, “mais ousado...” e “melhor do que nunca!”. Em síntese, é “um clássico”.<sup>92</sup> Isso demonstra o motivo de a série ser “campeã de vendas”.<sup>93</sup>

Em segundo lugar, temos os manuais, que são orientados não mais para capturar um consumidor inicial, mas sim para a constituição e a administração dos jogadores. A partir daí, as estratégias de aparecimento súbito são colocadas em ação, operando taticamente várias técnicas. Tal operação tática tem dois objetivos centrais: fazer com que os jogadores gostem dos jogos e se

---

<sup>86</sup> Caixa de *Tomb Raider* II.

<sup>87</sup> Caixa de *Tomb Raider* VI.

<sup>88</sup> Caixa de *Tomb Raider* II.

<sup>89</sup> Caixa de *Tomb Raider* III.

<sup>90</sup> Caixa de *Tomb Raider* IV.

<sup>91</sup> Caixa de *Tomb Raider* VI.

<sup>92</sup> Caixa de *Tomb Raider* III.

<sup>93</sup> Caixa de *Tomb Raider* IV.

molde como jogadores dessa série por meio dos softwares, tornando-se, assim, jogadores cativos de *Tomb Raider* e continuem comprando os novos lançamentos.

Por último, nos softwares as dificuldades, as situações, as ações, as aventuras entrelaçadas, todas elas, por várias estratégias, fazem com que os jogadores continuem tentando novamente. Esses aspectos táticos discutidos neste capítulo – mas especialmente aqueles relativos aos jogos propriamente ditos –, em seu conjunto, formam perturbadores mecanismos de governo. Tais mecanismos fazem com que os gamers quase sempre joguem “um pouco a mais”, sentido-se desafiados a chegar à próxima fase (cf. JUUL, 2002).

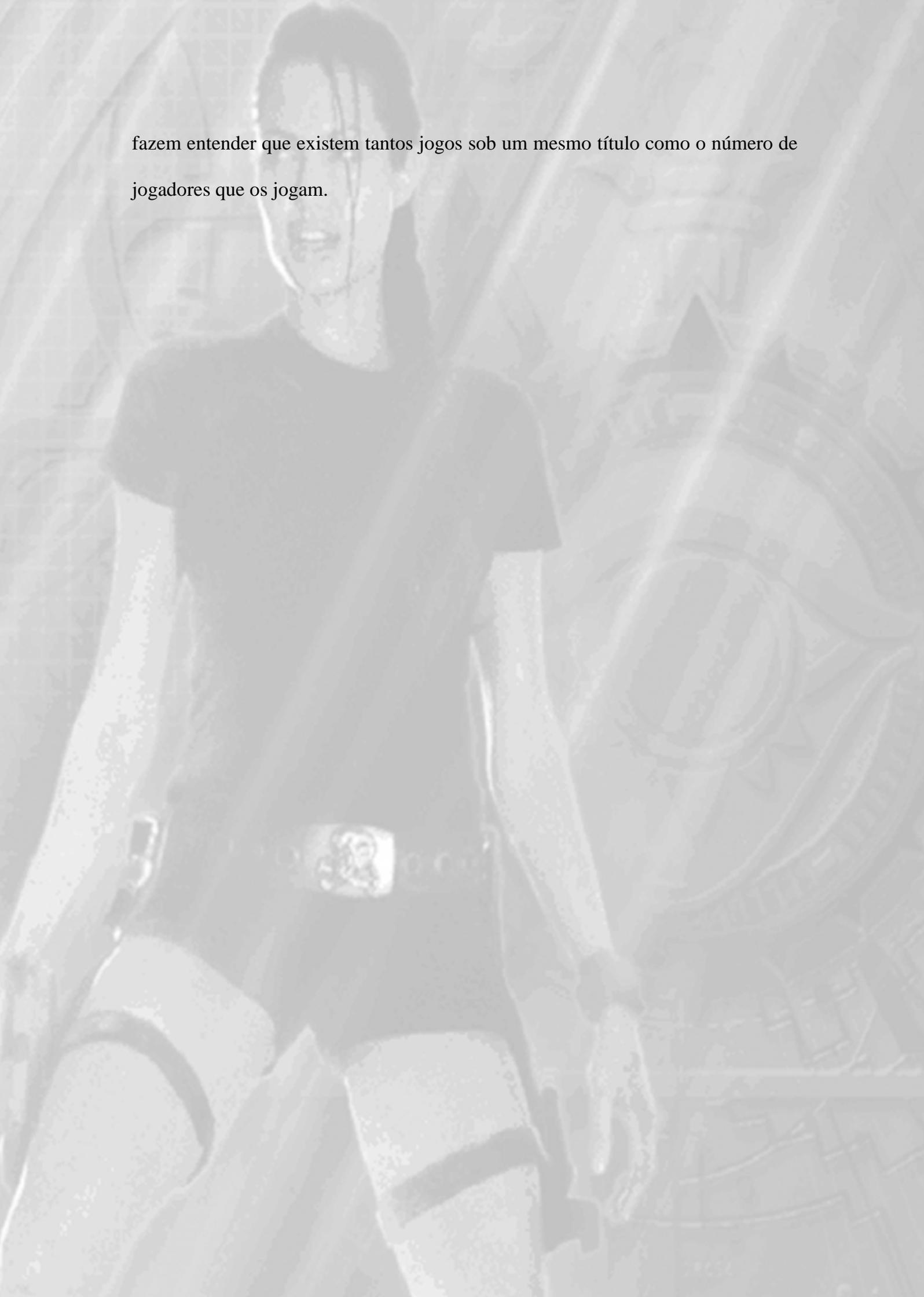
As relações entre os jogos-máquina e nós, seres humanos, são complexas e diversificadas. Quando jogamos JPCs, olhamos o vídeo; manuseamos o teclado, o mouse, o joystick. Montamos, por meio desses periféricos, nossas interfaces com os jogos-máquina. Contudo, apenas essas interfaces não explicariam nossas conexões com eles. As conexões, por sua vez, englobam e vão muito além das interfaces, compondo-se por diversas estratégias, como: as campanhas publicitárias e os espaços que ocupam nas diversas mídias (TVs, jornais, revistas, Internet); as gramáticas dos paratextos; a qualidade de suas imagens e seus sons; as narrativas de fácil entendimento e bem desenvolvidas, com base em saberes mitológicos, históricos, geográficos; as personagens com papéis claramente definidos (se são do “bem” ou do “mal”, não havendo dúvida do lado que elas estão); as técnicas da inteligência artificial. Todos esses pontos, juntos, materializam os jogos não só como objetos concretos, físicos e visíveis, nem apenas compostos por sons, imagens e tecnologias da

informática. Eles constituem uma política interessada em formar tipos específicos de sujeitos – os sujeitos-jogadores – em um constante movimento de tensão entre as técnicas de dominação e as técnicas de si.

Entretanto, essas políticas de governo, como qualquer outra política, não incorporam tudo. Quanto mais dominamos o desenvolvimento do jogo, suas estratégias e narrativas, mais somos governados e autogovernamo-nos. Porém, quanto mais dominamos essas mesmas coisas, mais o jogar o jogo é de responsabilidade de quem o joga. Resistimos assim a formas de governo e de autogoverno, mesmo que ao resistir possamos estar inventando outras.

Finalmente, as diversas maneiras de relatar histórias, tanto por parte dos jogos (pelos softwares) como por parte dos sujeitos-jogadores (por intermédio das posições metamorfoseadas que passam a ocupar como sujeitos-jogadores-personagens), são interpretadas como os conjuntos daqueles discursos que assumem formatos de táticas e técnicas, propondo regras de conduta para a constituição de um sujeito-jogador (cf. FOUCAULT, 1998). Discursos vistos como aquelas narrativas dos jogos elaboradas para ser reconhecidas pelos jogadores. Discursos usados para colocar os jogadores e para que eles se coloquem no lugar da personagem central. Discursos com base nas tecnologias de silício empregadas nas construções dos jogos, fazendo com que as suas cenas possam ser mais “fascinantes”. Discursos constituídos pelos jogadores, ressignificando cada jogo de maneira própria e pessoal, mostrando que interpretam e desenvolvem cada game de forma única e heterogênea. Levados ao extremo, esses discursos nos

fazem entender que existem tantos jogos sob um mesmo título como o número de jogadores que os jogam.



# O governo dos outros e o governo de si



## **QUEM PODE RESISTIR A LARA CROFT? VOCÊ?**

A arte de governar não se apóia na imposição pura e simplesmente de normas e regras aos indivíduos. Trata-se, como diz Foucault, de “utilizar mais táticas” (1996d, p. 284) do que normas e regras. Ou, melhor, usar normas e regras como táticas e estratégias de poder. Governar é, então, “fazer, por vários meios, com que determinados fins possam ser atingidos” (*ibidem*). A finalidade do governo relaciona-se com as “coisas que ele dirige” (*ibidem*), organizadas a fim de conduzir a conduta dos sujeitos por meio de “racionalidades políticas” – entendendo racionalidade como o termo que expressa a organização de formas práticas de relações de poder-saber. Foucault utilizou-o para descrever diferentes situações em torno de diversos mecanismos de poder-saber, relacionados com o surgimento do sujeito moderno “como objeto de preocupação política e científica e as ramificações deste fenômeno na vida social” (DREYFUS e RABINOW, 1995, p. 153).

Com base nisso, racionalidades de governo, em relação ao sujeito moderno, podem ser descritas para explicar alguns tipos de sujeitos modernos: o governo do docente em processos de reformas curriculares (POPKEWITZ, 1997); a montagem do cidadão democrático (CRUIKSHANK, 1999). A arte de governar presente nos jogos eletrônicos é mais uma dessas racionalidades. Mais especificamente, o governo do jogador tem como finalidade capturar e constituir sujeitos em um campo estratégico, comumente articulado por mecanismos de poder altamente complexos e diversificados. Ao mesmo tempo, um só campo tem

articulações estabelecidas entre diferentes estratégias. Nos jogos eletrônicos e nos JPCs, essas estratégias são oriundas, como já vimos, dos mais diversos lugares, pautadas nos mais variados saberes: suas comunidades são constituídas em revistas, sites e LANs; suas histórias e narrativas têm bases mitológicas, arqueológicas e tecnológicas. Sinteticamente, tudo isso, de uma forma ou de outra, educa os sujeitos-jogadores para o consumo e para que continuem a jogar.

Na série *Tomb Raider* – que “causou uma enorme revolução nos games quando surgiu em 1996, ao provar que mulheres também tinham vez como heroínas em jogos de ação” (INFO GAMES, p. 22, fev./2003) –, para se compor um campo estratégico investiu-se, igualmente, na montagem da personagem. A digital Lara Croft, “uma versão feminina de Indiana Jones, conseguiu de imediato agradar tanto ao público masculino, que a considerava atraente, quanto ao feminino, capaz de identificar-se com ela” (*ibidem*). Partindo do princípio de que ela “conquistou muitos corações pelo mundo inteiro”<sup>94</sup> por sua inteligência, ousadia e sensualidade, pergunto: Quais são as marcas de construção de tal montagem? Qual a importância estratégica, em uma política de governo, dessas marcas?

A montagem de Lara – como uma personagem heróica e única, em um mundo em que os heróis são, em sua maioria, masculinos – é analisada levando em conta trabalhos de Michel Foucault (relativos aos modos de subjetivação) e em discussões sobre gênero e sexualidade. Mostro como marcas, social e culturalmente colocadas para definir “mulher” são amplamente empregadas na estruturação da personagem. Tal estruturação tem como base uma história

peçoal, tecida ao longo da série, e por um corpo literalmente projetado para seduzir, que sempre esteve em constante “aperfeiçoamento” de jogo para jogo. Analiso, da mesma forma, como a personagem em questão é moldada para que tanto jogadores quanto jogadoras sejam capturados/as e constituídos/as por um campo estratégico.

Além das teorizações foucautianas, baseio-me também nas problematizações de Elizabeth Ellsworth (2001) sobre os “modos de endereçamento”. Esse é um conceito que tem sua origem nos estudos do cinema. Tem sido empregado, no campo educacional (cf. PARAÍSO, 2002 e TRAVERSINI, 2003), com o intuito de discutir como diferentes sujeitos podem ser abordados e administrados de forma mais eficiente por estratégias distintas de governo. O conceito de modos de endereçamento vem ajudando a problematizar, da mesma maneira, como alguns sujeitos são capturados por determinados discursos e outros, não. Ao usar esse conceito, parto do princípio de que cada discurso é endereçado a um tipo de sujeito (ou a alguns tipos), pressupondo que este tem interesses morais, éticos, sociais e econômicos, comumente preestabelecidos.

Não deixo de levar em conta também que os jogos, como os filmes, “são feitos *para* alguém. Eles visam e imaginam determinados públicos” (ELLSWORTH, 2001, p. 13, grifo na obra). Esses públicos podem ser aqueles apontados por pesquisas e entrevistas. Mas, além das pesquisas e entrevistas, podem ser, da mesma forma, aqueles a ser construídos por técnicas de poder presentes nos jogos. Na organização dos modos de endereçamento como

---

<sup>94</sup> Disponível em: [www.games-in.com.br/dicas/tomb1.htm](http://www.games-in.com.br/dicas/tomb1.htm). Acesso em: 15 mar. 2004.

mecanismos de governo é igualmente válido perguntar: Quem este jogo imagina que você seja? Quem este jogo propõe que você seja?

Mesmo partindo dessas perguntas, considero que o jogador jamais é somente e completamente aquele que está imaginado ou proposto nos jogos. Levo em conta, com isso, que nenhum discurso poderia abordar a todos da mesma forma e ao mesmo tempo. Ou mesmo que os sujeitos poderiam ser capturados e governados de maneira uniforme: “Não existe, nunca, um único e unificado modo de endereçamento” (ELLSWORTH, 2001, p. 21) em um mesmo jogo, ou um que servisse indistintamente para todos os jogos.

Nestas análises, não perco de vista também, por um lado, que promover diversas formas de endereçamento para o jogador ser capturado “por meio de uma multiplicidade de lugares” acaba sendo “uma necessidade comercial” (*idem*, p. 22). Com isso, “podem estar ocorrendo, de forma simultânea, múltiplos modos de endereçamento” (*idem*, p. 23) concorrentes ou harmoniosos entre si. Por outro lado, o ser humano vai muito além do que qualquer teorização e do que poderia estar proposto na constituição de qualquer artefato para governá-lo (cf. ROSE, 2001a). Nenhuma teorização e nenhum artefato são onipotentes e onipresentes para englobar todos os sujeitos que se interessam por jogos (cf. ELLSWORTH, 2001).

## PROVENIÊNCIAS E ENDEREÇAMENTOS

Ao focar *Tomb Raider*, além de encontrarmos uma história para cada número da série, complementares entre elas, observamos, igualmente, uma personagem central que tem a sua própria “proveniência” amarrada com essas histórias. Na articulação entre as histórias e narrativas do jogo com a personagem Lara Croft, reconhecemos em *Tomb Raider* uma arte de governar com estratégias de poder organizadas de maneira mais ou menos contínuas e articuladas (cf. FOUCAULT, 1996d), pautadas na utilidade política e econômica da proveniência da personagem.

A proveniência de Lara foi sendo montada com base em marcas biológicas: mulher, com inteligência e habilidade que “naturalmente” tinha desde que nasceu. Além dessas proveniências “naturais”, outras de origens familiares e pessoais a levaram a ser o que ela é. Nos diferentes jogos da série, são apresentadas facetas de cada história e de Lara. Em *Tomb Raider I*, é apenas uma arqueóloga famosa. No segundo número, é descrita como uma eterna aventureira. No terceiro game, é colocada como a “maior estrela do mundo dos jogos”<sup>95</sup>. Em *Tomb Raider IV*, é apresentada uma versão de sua infância. Nos dois números seguintes, nenhuma mudança muito radical, além de uma “siliconada” nos seios.

Na história de sua mais recente aventura (*Lara Croft Tomb Raider: the angel of darkness*), a personagem é suspeita de uma série de mortes na cidade de Paris, pois foi vista saindo da casa da última vítima pouco antes de a polícia descobrir o

---

<sup>95</sup> Caixa de *Tomb Raider III*.

corpo. Como ocorreria com qualquer suspeito procurado, a polícia de Paris faz a descrição de Lara: “Caucasiana, morena, cerca de 1,80 m de altura e esbelta, ela usava jeans, jaqueta de brim e rabo de cavalo. Ela é perigosa e provavelmente está armada. Os policiais são aconselhados a utilizar extrema cautela ao prenderem a suspeita”<sup>96</sup>.

Apoiada em supostas marcas que estruturam a vida de um ser humano, a história pessoal de Lara foi sendo construída e reconstruída em concatenação com a história de cada número da série. Não é por acaso que “desde sua tenra idade, a exploradora de tumbas já se revela”, em *Tomb Raider IV*, “uma menina de muita personalidade e não se intimida com a voz mórbida e atitude estranha [de seu] professor” que a acompanhou em suas primeiras aventuras, ensinando-a os primeiros passos para ela se tornar uma arqueóloga (INFOGAMES, ano 1, n. 1, p. 12-13, s.d.).

Toda essa proveniência, de base curiosa, encontrava-se na própria Lara desde sua infância. Em certo sentido, tal proveniência faz parte de uma lógica que entende que todo ser humano teria determinada “essência” e que essa se expressaria a partir da mais tenra idade. Esse tipo de explicação da formação do sujeito propõe que os seres humanos demonstram, desde criança, suas tendências e que as marcas sociais e culturais, como gênero, sexualidade e etnia, viriam conspirar a favor dessas tendências (cf. WOODWARD, 2000). A proveniência de Lara deve ser mantida; ela continua aquela de sempre, mesmo que seu corpo (como muitos corpos humanos) sofra transformações. Ocorre com Lara o que se espera de qualquer sujeito construído (digitalmente ou não) sob o signo de uma subjetividade unitária que o acompanharia pela vida: mesmo que algumas

---

<sup>96</sup> Manual de *Tomb Raider VII*, p. 4.

transformações ocorram, sua subjetividade “nuclear” sempre será mantida (cf. FOUCAULT, 2001).

Ao levar em conta esse anseio por uma estrutura do sujeito que fosse imortal, a-histórica, incorpórea, universal e abstrata (DOEL, 2001), nota-se a importância da história pessoal de Lara ou, em outros termos, de uma proveniência. Torna-se evidente a utilidade política e econômica de uma subjetividade unitária que acompanha cada sujeito, como se esse fosse uma unidade, mantendo-se o mesmo ser “ao longo do tempo: o que é agora é igual ao que foi e igual ao que será” (CORAZZA; TADEU, 2003, p. 43).

No caso, porém, de muitos artefatos de entretenimento (jogos eletrônicos, revistas em quadrinhos, novelas televisivas, etc.), as personagens sofrem constantemente transformações em sua proveniência. Isso ocorre para que elas não se tornem muito repetitivas e sem novos atrativos para capturar os consumidores ou a audiência. Mesmo que muitos mecanismos de endereçamento construídos em torno da personagem estejam apoiados em uma subjetividade unitária, outros são criados, acrescentando novos atributos a essa subjetividade. Lara passa por procedimentos subjetivos que, por um lado, fixam o que ela é (e sempre será). Mas, por outro lado, outros procedimentos a transformam em razão de certos objetivos de consumo (cf. FOUCAULT, 1997e).

Nesse sentido, as marcas, os acidentes, as inversões, os avanços, os retrocessos, as alegrias e tristezas que constituem a vida dos sujeitos são inspiradores para elaborar a de Lara. Como qualquer sujeito, nossa personagem sofre de temores e lembranças que a levaram a ter o seu estilo. Como “filha de

uma família aristocrática”, poderia ter uma vida tranqüila e sem atribulações. Porém, “um acidente aéreo ao qual sobrevive, aos 21 anos, muda completamente sua vida”. Com isso, ela abandona o ambiente social e familiar em que vivia “e viaja pelo mundo [...] enriquecendo seus conhecimentos sobre antiguidades e arqueologia”<sup>97</sup>.

Essa humanização da personagem digital Lara Croft faz parte da construção de uma proveniência (procedência, fonte, origem) com base em marcas que a caracterizariam como um ser humano, construindo complexos modos de endereçamento. Mas o que significa tal proveniência? “É um tronco de uma raça, [...]; é o antigo pertencimento a um grupo – do sangue, da tradição, de ligação entre aqueles da mesma altura ou da mesma baixeza” (FOUCAULT, 1996a, p. 20). Segundo Foucault (*ibidem*), apoiado em Nietzsche, essas ligações culturais e sociais são impressas no sujeito e em seu corpo. De um lado, no corpo de Lara Croft; de outro, na forma como a olhamos.

Para que Lara Croft se tornasse “a maior heroína da história dos videogames”, sua história pessoal foi sendo construída ponto a ponto. A sua proveniência cultural e familiar foi exaltada: “É uma garota nascida numa rica família britânica, criada em meio a mordomos e educada nas melhores escolas” (EAÍ, p. 22, 2001). Mas isso não a impediu de desenvolver um espírito aventureiro. Pelo contrário, bastou “começar a praticar esportes radicais para que o gosto pelo perigo e pelas viagens a fizesse optar por um novo estilo de vida” (*ibidem*).

---

<sup>97</sup> Disponível em: [www.omicro.com.br/artigos/laracroft/index.php3](http://www.omicro.com.br/artigos/laracroft/index.php3). Acesso em: 25 jun. 2002.

Uma personagem como Lara tem sua história pessoal constituída de forma nada linear. Determinadas atitudes e posturas de Lara acabaram por reconstruir essa história. Fazem parte de tal constituição as lutas, os desvios e as articulações que vão compondo e recompondo-a. Sendo assim, as origens “belas”, “superiores” e bem determinadas pela história e pelo sangue, em algumas situações, são reafirmadas. Em outras, negadas. A proveniência é aquilo que nos marca, marca nossos corpos de determinadas formas. A proveniência está em nossos corpos e, de certa maneira, está na subjetividade e no corpo de Lara. Está, em um sentido muito específico, nas visões atualizadas construídas pelos projetistas e por nós mesmos para olhá-la (cf. FOUCAULT, 1996a).

Aprendemos com os processos de subjetivação de Foucault que o sujeito é uma invenção dos discursos e de relações de poder-saber historicamente localizados. Que não há nada de universalizante no sujeito: ele não se constitui apenas um sujeito da razão; não se baseia em estruturas totalizantes que o explicariam em qualquer sociedade e em qualquer tempo. Em suma, ele consiste em invenções momentâneas que, em muitos casos, podem ser entendidas por suas proveniências (cf. FOUCAULT, 1996a).

Se analisarmos a constituição de Lara por essa perspectiva, é possível observarmos um movimento em dupla direção. Ela foi projetada como um sujeito com uma história pessoal e familiar desde a infância, tendo casa, dinheiro e domínio de campos do saber diversos, supostamente coisas que qualquer sujeito poderia ter. Contudo – e aí está a outra direção –, a sua história pessoal e aventureira é única e multifacetada. Ela foi projetada para ser “uma musa

perfeita!”<sup>98</sup> com habilidades que dificilmente seriam encontradas em um ser não digitalizado. Lara corre, atira, pula, etc., tudo com muita desenvoltura e inteligência. Esteticamente, seu corpo dificilmente encontrará outro à altura para competir.

Essa projeção, em dupla direção, mostra que Lara foi projetada com base em marcas que a identificariam como um ser humano. Entretanto, não é um ser humano qualquer. Lara, como aventureira e arqueóloga, tem uma vida surpreendente, “uma vida de histórias, conhecimentos e habilidades adquiridas com o tempo, que traçam um perfil extremamente real de quem vem a ser considerada a mais perfeita personagem virtual já criada no mundo dos games”<sup>99</sup>. Perfeita pelas suas qualidades cognitivas, intelectuais, físicas e corporais, Lara é transformada em “a mulher”.

Mas, especialmente em relação às marcas corporais, Lara sofreu transformações para a sua próxima missão. “A musa está de cara nova”, conclamam algumas revistas e sites<sup>100</sup>. Na verdade, de jogo para jogo, Lara sempre esteve de visual novo. Suas silhuetas corporais foram constantemente modificadas; seus seios, siliconados; sua agilidade, aumentada; suas capacidades, expandidas. Contudo, a atualização mais radical deu-se na nova versão da série, pois, em suas últimas aparições (*Tomb Raider V* e *VI*), Lara estava ficando muito repetitiva. Em *Angel of Darkness*, “seus olhos ficaram inebriados pela maturidade” (ISTOÉ, n. 1697, p. 84, 2002). Afinal, ela, com 35 anos, está mais

---

<sup>98</sup> Disponível em: [www.devir.com.br/rpg/padrao\\_rpg.php?id\\_texto=1684](http://www.devir.com.br/rpg/padrao_rpg.php?id_texto=1684). Acesso em: 23 abr. 2004.

<sup>99</sup> Disponível em: [www.garotatombraider.com.br/quem\\_lara.asp](http://www.garotatombraider.com.br/quem_lara.asp). Acesso em 23 abr. 2004.

<sup>100</sup> Entre as revistas consultadas, temos: *Dicas & Truques* (ano 4, n. 39, s.d.), *Info Games* (fev./2003), *Istoé* (2002, n. 1697) e *Gameforce* (ano 1, n. 5, s.d.). Os sites são: [www.tombraider.com](http://www.tombraider.com), [www.eidosinteractive.com](http://www.eidosinteractive.com) e [www.omicron.com.br/artigos/laracroft/index.php3](http://www.omicron.com.br/artigos/laracroft/index.php3).

“discreta” ao vestir e mostrando um aspecto sombrio que não apareceu nos números anteriores da série.

Para ser atualizada, Lara “foi redesenhada e ganhou curvas bem mais sensuais”, ficando com “um visual de cair o queixo”, além de “movimentos inéditos” (DICAS & TRUQUES, ano 4, n. 39, p. 18, s.d.). As marcas corporais que a deixariam como uma mulher mais sensual foram aperfeiçoadas. Em uma época em que se dá tanta atenção a implantes de silicone e lipoesculturas, “Lara passou por uma cirurgia plástica de primeira, ganhando curvas ainda mais sensuais” (*idem*, p. 21). Como uma mulher contemporânea, “ao que tudo indica”, ela aderiu “à moda do silicone”. Ela está, ainda mais, “de tirar o fôlego!” (*ibidem*). Todo o seu corpo, digitalmente, foi sendo reconstruído. Na nova versão, Lara está “perfeita” com cinco mil polígonos, “lembrando que as antigas versões, mesmo nos consoles mais sofisticados, possuíam algo em torno de duzentos e cinquenta polígonos” (GAMEFORCE, n. 5, ano 1, p. 20, s.d.).

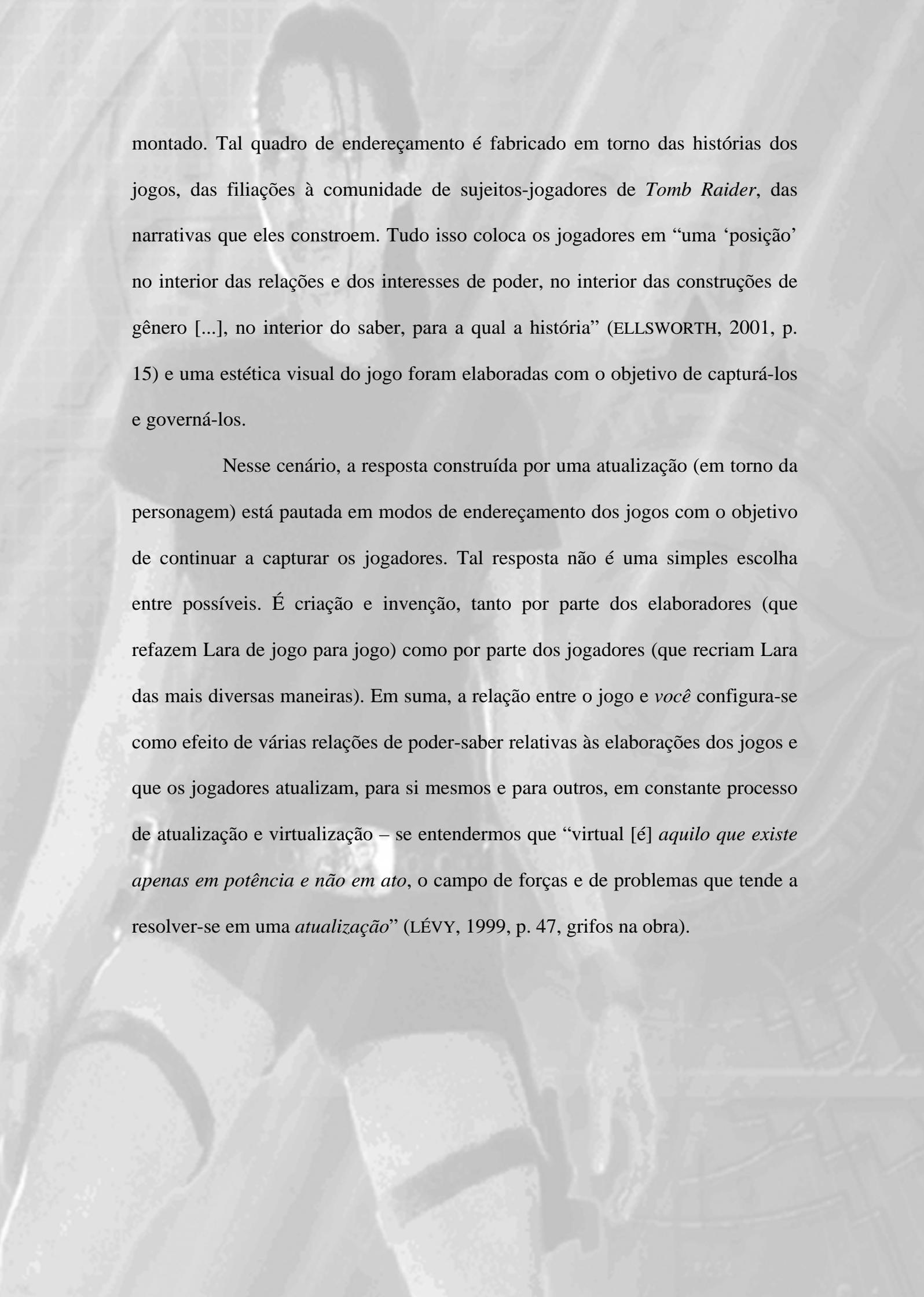
Contudo, mesmo com essas atualizações mais radicais “Lara não quis abrir mão de algumas de suas antigas manias”. Afinal, ela precisava ser apenas “turbinada”, mas não deveria perder as bases unitárias de sua proveniência “humana”. Ela continua a “vestir roupas curtas até durante o inverno para mostrar sua silhueta sexy, usar óculos escuros mesmo à noite e exhibir-se disparando um par de pistolas semi-automáticas enquanto realiza incríveis movimentos acrobáticos” (INFO GAMES, p. 23, fev./2003). A construção de nossa personagem leva em conta que somos educados para precisar “de algo que dê fundamento para nossas ações e, então”, possamos construir “nossas ‘narrativas pessoais’, nossas biografias, de

uma forma que lhes garanta coerência” (LOURO, 1999, p. 13-14), para nós mesmos, mas, igualmente, para outros. Ao manter várias marcas subjetivas e corporais de Lara, as estratégias empregadas na sua elaboração são pautadas em modos de subjetivação que fazem seres humanos se entenderem como determinados tipos de sujeitos: o gênero humano universal (ALVAREZ-URÍA, 1998); a criança (FIGA, 1998); o infante (LARROSA, 1998).

Em outro sentido, porém, várias outras relações de poder estão envolvidas no governo do sujeito para que ele possa ser inovado e inovar-se. Lara (humanizada) não escapa disso. Mesmo com uma base que a torna um tipo de sujeito unificado, ela está sempre em transformação. Em certo momento, sua proveniência tem base nuclear. Em outro, multifacetada. É também nessa tensão que a relação entre a série *Tomb Raider* e os sujeitos-jogadores vai sendo fabricada.

A relação entre Lara e *você* (sujeito do endereçamento) vai da constituição da personagem como unificada aos conflitos diversos que a compuseram (como se esses conflitos fizessem parte da composição de qualquer ser humano), passando por várias outras estratégias de captura dos sujeitos-jogadores. Uma dessas estratégias, já abordada no capítulo anterior, baseia-se em processos que sujeitos se transformam em personagens (cf. FOUCAULT, 1999h).

Para o jogador transformar-se em sujeito-personagem e atualizar-se como jogador, atualizando suas próprias narrativas (cf. LÉVY, 1998), é necessário que ele se identifique com a personagem, além de entender as histórias de cada jogo. Ao construir suas narrativas, um quadro de afinidades e empatias precisa ser



montado. Tal quadro de endereçamento é fabricado em torno das histórias dos jogos, das filiações à comunidade de sujeitos-jogadores de *Tomb Raider*, das narrativas que eles constroem. Tudo isso coloca os jogadores em “uma ‘posição’ no interior das relações e dos interesses de poder, no interior das construções de gênero [...], no interior do saber, para a qual a história” (ELLSWORTH, 2001, p. 15) e uma estética visual do jogo foram elaboradas com o objetivo de capturá-los e governá-los.

Nesse cenário, a resposta construída por uma atualização (em torno da personagem) está pautada em modos de endereçamento dos jogos com o objetivo de continuar a capturar os jogadores. Tal resposta não é uma simples escolha entre possíveis. É criação e invenção, tanto por parte dos elaboradores (que refazem Lara de jogo para jogo) como por parte dos jogadores (que recriam Lara das mais diversas maneiras). Em suma, a relação entre o jogo e *você* configura-se como efeito de várias relações de poder-saber relativas às elaborações dos jogos e que os jogadores atualizam, para si mesmos e para outros, em constante processo de atualização e virtualização – se entendermos que “virtual [é] *aquilo que existe apenas em potência e não em ato*, o campo de forças e de problemas que tende a resolver-se em uma *atualização*” (LÉVY, 1999, p. 47, grifos na obra).

## VOCÊ E LARA CROFT

Por meio de várias práticas, o jogador é diretamente chamado a compartilhar das aventuras de Lara: “*Venha* viver com Lara a maior aventura da série *Tomb Raider*. *Parta* em busca de um lendário meteoro com poderes de regenerar a vida”. E as surpresas ainda não terminaram! “*Desbrave* 5 mundos extensos [...]. *Acompanhe* a intrépida Lara em expedições por selvas tropicais e desertos gelados. [...]. *Prepare-se* para fortes emoções!”<sup>101</sup>. Em suma, viva as mais diversas aventuras!

Essas chamadas dirigidas aos sujeitos-jogadores funcionam como práticas de governo oriundas de técnicas de linguagem, entendidas aqui, também, como estratégias de endereçamento. Para chamar a atenção sobre isso, grifei aqueles verbos das passagens acima que estão conjugados no imperativo afirmativo. Empregar os verbos no imperativo afirmativo é uma técnica para governar o consumidor, muito usada em estratégias de marketing (cf. ENGEL et al, 2000). Todas essas técnicas funcionam como práticas de poder, dirigidas a um jogador participante do jogo que se torna um parceiro de Lara em suas ações.

Uma parceria em que o jogador assume as ações da personagem e, ao mesmo tempo, com ela as realiza: “*Corra* na velocidade máxima, *equilibre-se* em plataformas íngremes e *aventure-se* por cinco fases de ação interligadas à caçada de Lara ao artefato perdido”<sup>102</sup>. Mas essas práticas não são orientadas apenas para um movimento de parceria. O jogador é incitado a controlar o jogo, ser o próprio

---

<sup>101</sup> Caixa de *Tomb Raider IV*, grifos meus.

<sup>102</sup> Caixa de *Tomb Raider VI*, grifos meus.

herói ou a própria heroína, pois, “com um arsenal de armas que inclui lançadores de granadas e de foguetes, *você* vai arrasar hienas, macacos, piranhas e o temível tiranossauro”.<sup>103</sup> O heroísmo de Lara só é possível com a participação do jogador (representado pelo pronome pessoal *você*). Mesmo existindo uma heroína, plena em seu heroísmo, o jogador não pode faltar para salvar o mundo e lutar contra o mal.

Muitos discursos em torno de *Tomb Raider* são organizados para alinhar procedimentos técnicos que exaltam as virtudes morais, éticas, físicas e motoras da personagem. Por meio de técnicas de linguagem, essas virtudes deixam de ser apenas de Lara e passam a ser também de quem joga com ela (*você*). O sujeito-jogador é convencido e convence-se de quanto Lara é especial e o quanto ele pode ser especial participando de suas aventuras. Contudo, a relação entre Lara e *você* não pára por aí, tanto para com os jogadores como para com as jogadoras.

Segundo Aphra Kerr (2004), vários estudos acadêmicos na Europa e nos EUA apontam que muitos jogos de ação e aventura tendem a atrair mais jogadores do que jogadoras, por serem desenvolvidos com base em conta fantasias machistas como a aniquilação de um adversário pela força ou pelo poderio armamentista. Segundo a mesma autora, os projetistas têm em mente um jogador masculino e heterossexual, e os paratextos dos jogos acabam por explorar discursos de uma lógica machista em detrimento de possíveis lógicas feministas.

Para fazer essas afirmações, Kerr parte do princípio de que as configurações de gênero estão mais atreladas ao que é “esperado ou imaginado”

---

<sup>103</sup> Caixa de *Tomb Raider* III, grifo meu.

(CONNELL, 1995, p. 188), e não àquilo que os diversos sujeitos fazem. Diferente de Kerr, nesta investigação a noção de gênero busca englobar “todas as formas de construção social, cultural e lingüística implicadas com os processos que diferenciam mulheres de homens, incluindo aqueles processos que produzem seus corpos” (MEYER, 2003, p. 16). Em suas análises, Kerr não problematiza que as marcas e as divisões – cultural e socialmente construídas entre seres humanos em torno de discussões de gênero e de sexualidade – são colocadas como naturais, irrefutáveis e evidentes, considerando uma tipificação masculina relacionada com o consumo, no caso dos jogos eletrônicos (cf. BOURDIEU, 1995).

Porém, mesmo assumindo como dada toda essa configuração dos jogos a valorizar figuras masculinas (o que a autora faz é apenas “constatar uma realidade”), Kerr aponta que o número de mulheres que têm o hábito de jogar vem aumentando desde meados da década de 90. Outra pesquisa, feita pela Entertainment Software Association (ESA)<sup>104</sup> – essa associação dá subsídios tanto para as políticas de investimentos da indústria dos jogos eletrônicos como para as políticas de Estado do Governo estadunidense para a área –, mostra que, nos Estados Unidos, 39% do total de jogadores em 2002 compunha-se de mulheres. Essa mesma pesquisa sugere que tal porcentagem veio aumentando gradativamente nos últimos dez anos.

O trabalho de Kerr e a pesquisa da ESA apontam dois motivos para isso. Primeiramente, os jogos eletrônicos, cada vez mais, tornaram-se um tipo de entretenimento vivenciado em grupo. Com a disseminação desses jogos pelos

---

<sup>104</sup> Informações sobre a ESA e a pesquisa em questão disponíveis em: [www.theesa.com/](http://www.theesa.com/). Acesso em: 30 ago. 2003.

lares havia uma preocupação de que os sujeitos-jogadores ficassem mais fechados em si e menos sociáveis – um receio comentado em muitas discussões sobre o tema (cf. PROVENZO JR., 1997; CABRAL, 2001; MATOS, 2001; JUUL, 2002; MORTENSEN, 2002). Em vez disso, em torno dos jogos desenvolveram-se mecanismos mais grupais. Segundo as duas pesquisas, um dos resultados desses agrupamentos, em ambientes familiares, foi que as mulheres acabaram se interessando mais por esse tipo de entretenimento.

Outro aspecto que causou efeitos para o aumento do número de jogadoras relaciona-se com a criação de personagens femininas em jogos de ação e aventura. É importante observar que, antes disso, as personagens femininas nunca ocupavam papel central nas histórias dos jogos. Os games estereotipavam figuras femininas que gritavam quando estavam em perigo e precisavam ser protegidas ou salvas por heróis tipificados como masculinos (CHILDREN & THE MEDIA, 2002). Com base nas três pesquisas descritas (CHILDREN & THE MEDIA, 2002; ESA, 2003; KERR, 2004), pode-se dizer que colocar personagens de características femininas como heroínas parece ter atraído mais a atenção de jogadoras, possivelmente por se identificarem com tais personagens.

Como vimos, Lara é um marco nesse sentido. Ela é um ícone a romper com aquele tipo de criação das personagens femininas: frágeis, com poucas habilidades físicas e que sempre precisavam de um herói para salvá-las. Além dessa ruptura, Lara foi elaborada para capturar públicos formados por homens e mulheres. Para um *você* enquadrado em uma proveniência masculina, estavam endereçadas táticas com base em traços sensuais e, ao mesmo tempo, heróicos.

Caberia aos jogadores controlar tão completo ser. Não é à toa que, durante toda a série, Lara sempre foi apresentada com os “seios avantajados, o olhar misterioso (quando não está escondido pelos habituais óculos escuros), as longas tranças e as inseparáveis pistolas automáticas”. Mesmo no último número da série, já com 35 anos de idade, “Lara Croft está na mais plena forma” para realizar suas aventuras sob o controle do jogador, possuindo “58 kg muito bem distribuídos em 1,75 m de altura e uma cintura que parece implorar por nossos toques” (CD EXPERT, ano 6, n. 54, p. 51, s.d.).

Quando olhamos Lara “olhos nos olhos”, seu ar misterioso sugere que, além de jogarmos, ela quer mais de nós. Ao “implorar por nossos toques”, seu corpo é colocado como irresistível a sujeitos supostamente heterossexuais (FIG. 1).

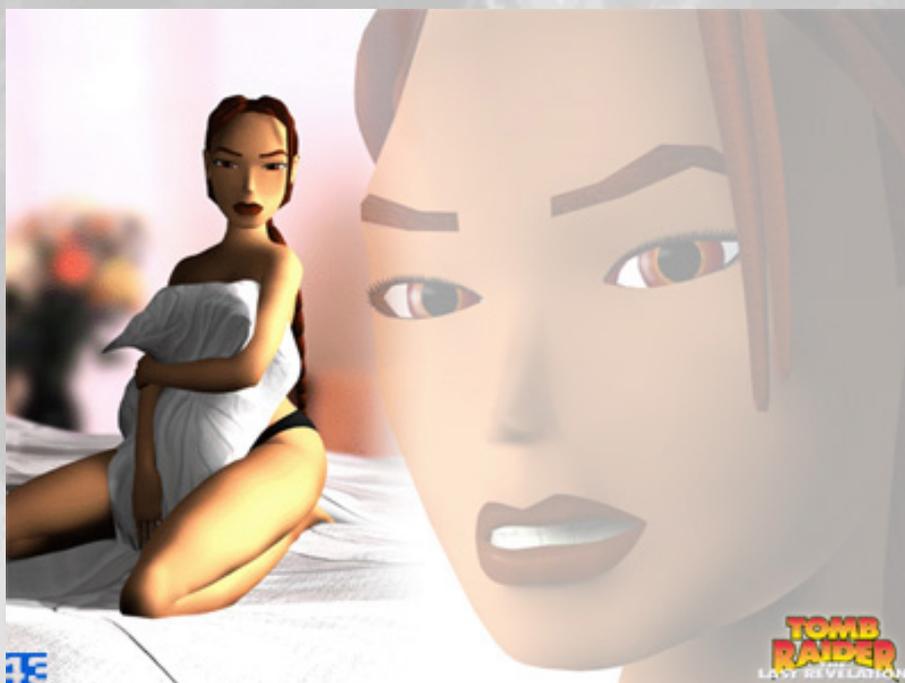


Figura 1

Gênero e sexualidade se misturam e se confundem. Tais construções estão orientadas para um sujeito de gênero masculino, que se pressupõe ser heterossexual. Não se leva em conta que “sujeitos masculinos ou femininos podem ser heterossexuais, homossexuais, bissexuais” (LOURO, 1997, p. 27) ou mesmo inventar outras sexualidades.

O exercício de relações de poder se dá por marcas que moldariam uma personagem “irresistível” aos interesses masculinos e heterossexuais. Com isso, por um lado, o exercício de poder se daria pelos jogadores que vão controlá-la. Por outro lado e ao mesmo tempo, o exercício das relações de poder baseia-se em marcas heterossexuais consagradas culturalmente para capturar o “sexo oposto”. Parece-me que essas marcas dão base para modos de endereçamento orientados a sujeitos-jogadores identificáveis com uma cultura masculina e heterossexual.

Quando, porém, o jogador de gênero masculino transforma-se na personagem, em sentido muito específico, ele estaria assumindo outro gênero que não o seu. Nesse cenário, ver o gênero como um conceito que se remete à construção de “*papéis masculinos e femininos*” (LOURO, 1997, p. 23-24, grifo na obra) – como se determinados padrões fossem, a priori, definidores de como mulheres e homens devem se portar – limitaria as análises aqui desenvolvidas. Essa maneira de interpretar a constituição dos gêneros deixaria de fora, em uma investigação, “as múltiplas formas que podem assumir as masculinidades e as feminilidades, como também as complexas redes de poder que [...] constituem hierarquias entre os gêneros” (LOURO, 1997, p. 24).

Parece-me que focar esse tipo de transformação mostra, pelo menos ao se jogar *Tomb Raider*, que os jogadores estão corporificados em Lara. Eles, em certo sentido, são a personagem. Isso nos mostra: a constituição dicotômica de papéis definidores do que sejam seres masculinos e femininos, por suas próprias lógicas limitantes, está implodindo. Artefatos de entretenimento, mecanismos culturais e várias relações sociais vêm evidenciando que “não existe *a mulher* [ou o homem], mas várias e diferentes mulheres [e homens] que não são idênticas[os] entre si, que podem ou não ser solidárias[os], cúmplices ou opositoras[es]” (LOURO, 1997, p. 32, grifo na obra). Com isso, desloca-se a definição de ser mulher e de ser homem de algum lugar natural, fazendo com que os papéis fixos sejam cada vez mais criticados como referência para se analisar como mulheres e homens são construídos ou se constroem. Nessa direção, a noção de gênero “ênfatiza todo um sistema de relações que pode incluir o sexo, mas não é diretamente determinado pelo sexo” (SCOTT, 1995, p. 76).

Ao entender, como Louro (1997), que gênero tem mais a ver com a constituição dos sujeitos como seres generificados (diferentes formas e modos de construção de como ser mulher, homem, feminino e masculino), observo que várias práticas institucionais, culturais, sociais e históricas – religiosas, escolares, familiares, de amizade, de lazer, etc. – fabricam os mais diversos sujeitos femininos e masculinos. E é por isso mesmo que tal fabricação tem “o caráter fragmentado, instável, histórico e plural, afirmado pelos teóricos e teóricas culturais” (LOURO, 1999, p. 12). Tais movimentos não são apenas constatados

quando um jogador se transforma em uma personagem feminina, mas também quando uma jogadora se transforma em uma personagem masculina.

Para um *você* de uma cultura feminina, as mesmas marcas foram usadas para capturar as jogadoras. O uso estratégico, porém, é distinto. Os modos de endereçamentos se apoiaram mais em táticas orientadas em fazer com que as mulheres se tornassem Lara. Elas não devem apenas querer jogar com Lara. Elas devem querer ser Lara. O maior exemplo disso é o Concurso Garota *Tomb Raider*, promovido mundo afora pela Eidos Interactive e organizado no Brasil pela Val Produções.

Esse “concurso é exclusivamente feminino, sendo terminantemente vedada a participação do público masculino”, não havendo limite de idade. Para participar, a interessada “deverá preencher a ficha de inscrição, com todos os dados solicitados, como nome completo, endereço, *idade, altura, peso, cintura, busto, quadril*”. O preenchimento de todos esses itens, com base em marcas que identificariam e classificariam um corpo feminino (idade, altura, peso, etc.), é obrigatório para a participação no concurso. Além disso, duas fotos deverão acompanhar a inscrição, “sendo uma *foto de rosto e outra de corpo inteiro, vestindo maiô ou biquíni*”. Após uma seleção prévia de candidatas realizada por internautas, as 30 candidatas selecionadas por semana “entrarão em estúdio para fazer fotos *vestidas de Lara Croft*”. Na eliminatória final, “estarão reunidas as 10 garotas mais votadas pela Internet, que farão um desfile com apresentações e performance [com base] *na personagem*”.<sup>105</sup>

---

<sup>105</sup> As passagens citadas estavam disponíveis em: [www.garotatombraider.com.br/regulamento.asp](http://www.garotatombraider.com.br/regulamento.asp). Acesso em: 6 maio 2004, grifos meus.

Lara é um modelo de mulher a ser imitado. Ela é colocada como a norma a ser alcançada ou, no mínimo, representada da maneira mais fidedigna possível. Tal desempenho só poderá ser alcançado por “outra” mulher. Todas essas marcas da feminilidade de Lara podem ser constatadas não apenas em relação ao concurso descrito acima, mas igualmente reafirmadas em outros corpos e sujeitos. Para isso, ao se elaborar Lara como um modelo a ser seguido, parece-me que se buscou “erradicar as diferenças entre as mulheres” (NICHOLSON, 2000, p. 33) pela utilidade econômica e política que isso acarreta. A tentativa de apagar as enormes diferenças entre as mulheres está envolvida diretamente com relações de poder (especialmente aquelas relacionadas ao consumo) por meio de mecanismos culturais para o governo, em comunidades específicas, com estratégias, de uma forma ou de outra, articuladas (cf. FOUCAULT, 1995 e ROSE, 1996a). Portanto, não existe “a” mulher e “o” corpo feminino, mas sim produções em torno de ambos, que “passam a significar algo específico no interior de culturas específicas” (MEYER, 2000a, p. 120).

Como venho tentando mostrar ao longo deste capítulo, qualquer estratégia articulada em uniformizar como o “outro” deve ser subjetivado ou subjetivar-se nunca tem aceitação tranqüila e harmoniosa. Vários fóruns apresentam “Laras” que falam de sua vida pessoal, contando sobre suas vivências sexuais,<sup>106</sup> de estudo na pós-graduação<sup>107</sup> e como ela (uma Lara de carne e osso) se veste inspirada na personagem digitalizada<sup>108</sup>. Na Internet é possível encontrar

---

<sup>106</sup> Disponível em: [www.dicasdesexo.com.br/forum/topic.asp?TOPIC\\_ID=3469](http://www.dicasdesexo.com.br/forum/topic.asp?TOPIC_ID=3469). Acesso em: 8 maio 2004.

<sup>107</sup> Disponível em: [www.livrodevisitas.com.br/ler.cfm?id=82248](http://www.livrodevisitas.com.br/ler.cfm?id=82248). Acesso em: 8 maio 2004.

<sup>108</sup> Disponível em: [www.bugigangue.com.br/bugigangue/html/materiais/no\\_estilo/tombraider\\_moda/](http://www.bugigangue.com.br/bugigangue/html/materiais/no_estilo/tombraider_moda/). Acesso em: 8 maio 2004.

uma Lara que, ao ser entrevistada, demonstra toda a sua insatisfação com o desempenho de Angelina Jolie nos filmes *Tomb Raider*:

**Oi, Lara. O que achou do filme?**

Engraçado.

**Como assim? Não gostou?**

Aquela não sou eu. Eu nem fui consultada sobre isso. Meus pais cuidaram das negociações sobre o filme. Estou chateada.

**No filme você parece estar sempre num conflito com os personagens masculinos. Você parece não gostar de homens...**

Eu já disse. Não sou eu. Aquela atriz praticamente me anulou. Não sou eu. Como é o nome dela, mesmo?

**Angelina Jolie. Você não gostou da atuação dela?**

Não.

**Preferia quem no seu papel?**

Ninguém.

**Diga um nome.**

Madonna. Pelo menos é divertida.<sup>109</sup>

No mundo da Internet, encontramos várias Laras (que podem ser do sexo feminino ou masculino) inspiradas em Lara Croft de *Tomb Raider*. Essas Laras, de uma forma ou de outra, estão envolvidas em um grande arranjo de estratégias mais ou menos articulado em torno de nossa personagem. Ao olharmos para esse arranjo sob um outro ângulo, observamos outras facetas. Como nas narrativas de filmes, nas histórias em quadrinhos, nos romances, com suas respectivas personagens, a personagem de um jogo “revela-se, não raro, [como um] eixo em torno do qual gira a ação e em função do qual se organiza a economia narrativa” (REIS e LOPES, 1988, p. 215). Essa economia estratégica é utilizada por elaboradores dos jogos, mas também pode ser encontrada em sites

especializados e de empresas interessadas em vender os produtos *Tomb Raider*. Ao mesmo tempo e por tudo isso, essa economia estratégica é incorporada ou transgredida pelos/as jogadores/as.

No caso de Lara, a economia estratégica que constrói a personagem está baseada em marcas de proveniência que a deixam humanizada, com traços sociais e culturais de sensualidade, força, inteligência, agilidade, beleza e intelectualidade. Trata-se de um tipo muito especial de ser humano. Essas marcas, que a tornam um ser único, além de serem largamente empregadas pelos elaboradores e projetistas de Lara, são também utilizadas por empresas interessadas em vender os softwares.

Uma enquete promovida pela Greenleaf, distribuidora da série *Tomb Raider* no Brasil, tem a seguinte pergunta: “Quem *you* escolheria para participar do próximo ‘Reality Show da Televisão?’”. “A musa Lara Croft” ganhou disparado, com 57% do total dos votos. O segundo colocado foi o Vampiro Raziel (sempre em busca de vingança por causa das mutilações que sofreu quando era um ser humano), da série de jogos *Legacy Cain*, com 20%. O terceiro, o assassino impiedoso Hitman (outro também em busca de vingança pela morte da família e de amigos), da série com o mesmo nome, com 13%. Por último, o musculoso Duke Nukem (uma personagem que nos protege da invasão de alienígenas que viajam pelo tempo, sempre atirando primeiro e perguntando depois), da série *Duke Nukem*, com 10%.<sup>110</sup>

Essas marcas humanizantes, do mesmo modo, são utilizadas por sites especializados. Um site português, por sua vez, fez uma enquete em um de seus

---

<sup>109</sup> Disponível em: [www.she.com.br/secoes/ver.asp?id\\_mat=34&id\\_mat=22-1&id=22](http://www.she.com.br/secoes/ver.asp?id_mat=34&id_mat=22-1&id=22). Acesso em: 8 maio 2004, grifos no texto.

<sup>110</sup> Disponível em: [www.greenleaf.com.br/resenquete.asp](http://www.greenleaf.com.br/resenquete.asp). Acesso em: 26 abr. 2004.

fóruns perguntando: “Qual seria o melhor lugar para passar as férias de verão?”. As opções, com suas respectivas percentagens, são as seguintes: a) em casa, agarrado a uma cerveja e vendo futebol – 16,95%; b) na praia, com os filhos, a esposa e a sogra – 15,25%; e c) em uma ilha deserta com Lara Croft – 67,80%.<sup>111</sup>

Uma terceira enquete perguntou: “*Você se casaria ou viveria com Lara Croft?*”. Dos quinze participantes desse tema específico do fórum, todos responderam que sim! Algumas respostas chamam a atenção por darem a Lara um tom muito humano: “Eu amo Lara, pois ela é uma mulher muito sensual”; “Eu penso que a ajudaria fazendo pesquisas e contatos com pessoas para descobrirmos novos artefatos. Com certeza, adoraria ser casado com Lara, mas não sei se ela pensaria o mesmo de mim”; “Se eu estivesse vivendo com Lara, provavelmente estaria trabalhando duro como assistente de pesquisa. Seria um trabalho dos sonhos”.<sup>112</sup>

Essas três enquetes (e muitas outras) mostram como Lara é uma personagem que já extrapolou o mundo dos games. Para muitos jogadores e jogadoras, gamemaníacos em geral e jornalistas especializados, ela tem status de estrela internacional. É tratada como uma personagem de um mundo não apenas silícico, mesmo tendo sua existência intrinsecamente elaborada em um universo digital. Ela já extrapolou em muito os softwares, com as ações, situações e aventuras ali encontradas.

Durante toda a trajetória da personagem, insistentemente foram-se criando identificações da figura de Lara tanto com um público masculino como

---

<sup>111</sup> Disponível em: [www.form.pt/pollBooth.php?op=results&pollID=3&mode=&order=&thold=](http://www.form.pt/pollBooth.php?op=results&pollID=3&mode=&order=&thold=). Acesso em 26 abr. 2004

com um feminino. O sucesso com esses públicos fez com que Lara aparecesse em: revistas, vestindo roupas íntimas; comerciais de automóveis, dirigindo um *Seat* como só ela sabe; shows de rock, dançando com a Banda U2; Hollywood, na pele de Angelina Jolie (FIG.2) (INFO GAMES, fev. 2003).

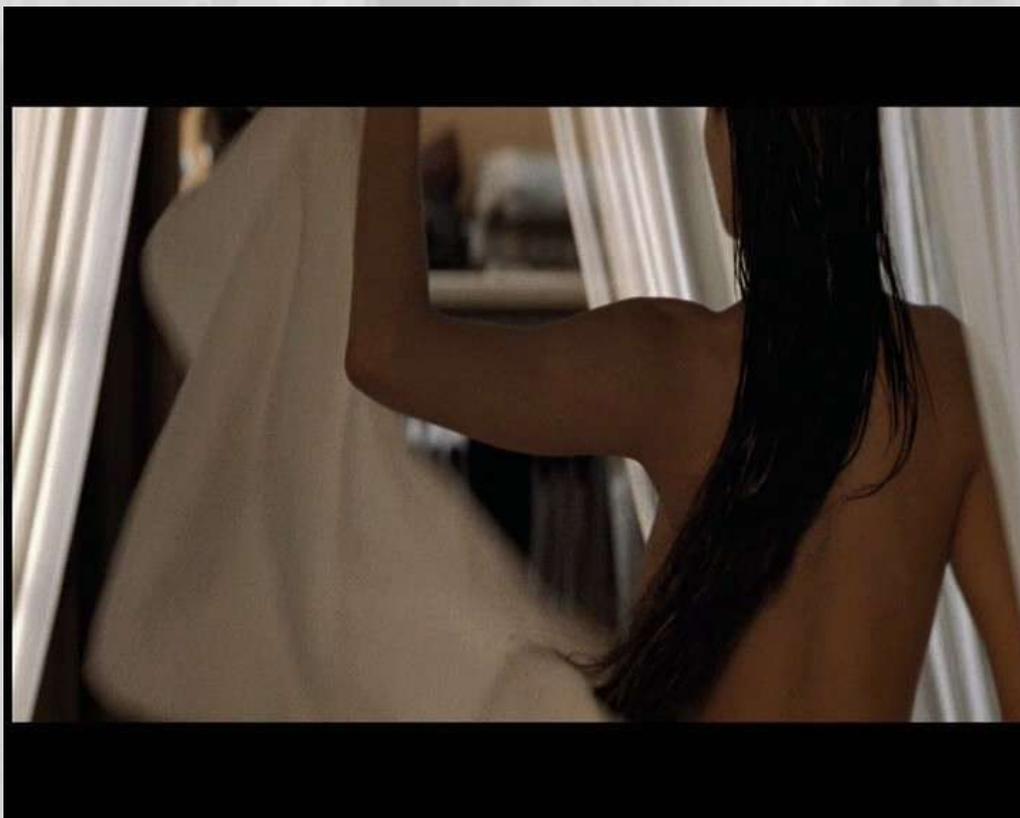


Figura 2

A indústria de automóveis Jeep promoveu o lançamento do *Wrangler Sport TR2*, um veículo construído para o filme *Tomb Raider: the movie* (FIG. 3). Parece que a intenção dos executivos da Jeep foi aproveitar que um carro único, produzido para uma “pessoa especial”, pudesse ser consumido por outras “pessoas especiais”, pois fabricaram apenas 75 unidades. A Jeep explora a racionalidade corrente em várias sociedades ocidentais que identificam uma pessoa às “coisas que [...] usa” (WOODWARD, 2000, p. 9). Esse mecanismo é um

---

<sup>112</sup> Disponível em: [www.laracroftonline.com/cgi-bin/fórum/YaBBpl](http://www.laracroftonline.com/cgi-bin/fórum/YaBBpl). Acesso em 26 abr. 2004.

potente modo de endereçamento que se apóia na tática de que “*você é o que consome*” (cf. ELLSWORTH, 2001).

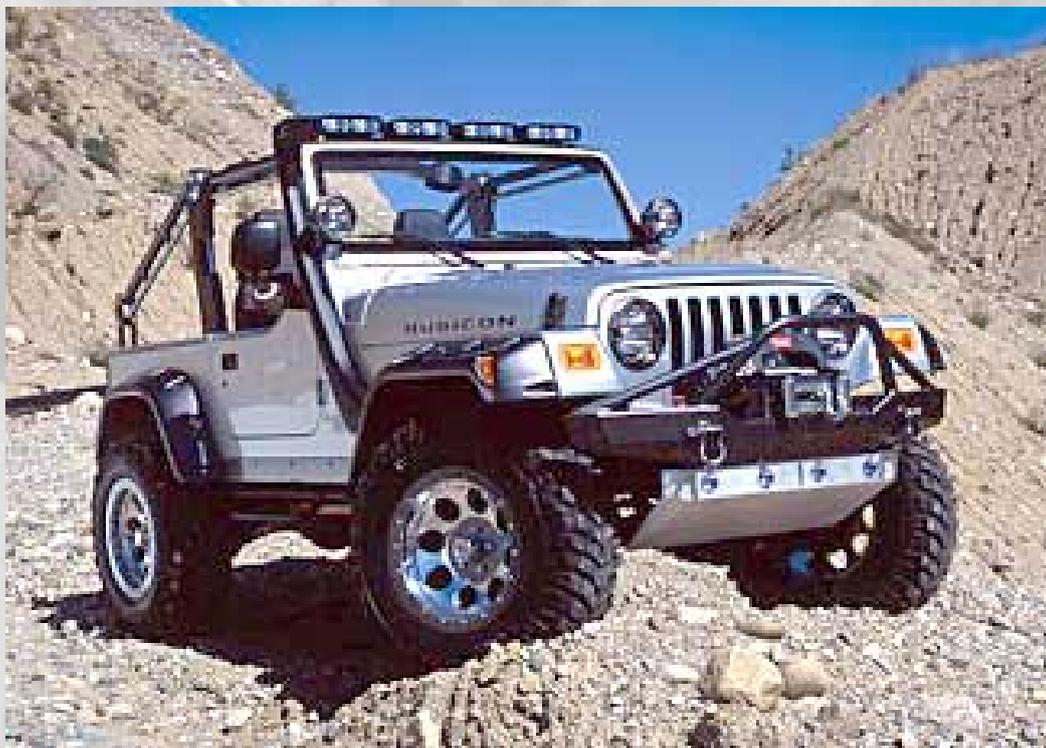


Figura 3

A relação entre Lara e *você* não termina assim. A personagem (e toda uma complexa rede de estratégias de poder) inspirou outras empresas que elaboram jogos, além da Eidos Interactive, para que também investissem na montagem de personagens centrais femininas. Na próxima seção, abordo algumas delas, mostrando como elas têm “dívidas” com Lara por suas criações e que, de alguma forma, contribuiram para outras leituras de Lara por parte de seus elaboradores e de sujeitos-jogadores, mecanismos vários mecanismos em *loop* de virtualização e atualização.

## A ATUALIZAÇÃO DAS MARCAS E DOS ENDEREÇAMENTOS

No mundo dos games, argumenta-se que boa parte do sucesso comercial de *Tomb Raider* baseia-se na escolha de uma figura feminina como personagem central. Logo depois que esse jogo chegou ao mercado, vários outros de ação e aventura foram lançados, tendo mulheres como heroínas, pois *Tomb Raider* mostrou que havia mercado também para elas. Parece óbvio que o sucesso de Lara acabou influenciando, em muitos sentidos, o aumento do número de personagens femininas no universo dos jogos eletrônicos.

Revistas e sites apresentam a seguinte problemática em torno desse aumento: a criação de personagens centrais femininas vem contribuindo para a *transformação* de uma certa lógica masculina e machista por parte dos elaboradores dos jogos. Em especial, a CD Expert afirma que o deslocamento da centralidade de personagens masculinas para, em alguns casos, personagens femininas expressa uma *mudança*. Um exemplo disso ocorre na Core Design (responsável por desenvolver graficamente a série *Tomb Raider*), que “abriu vagas para a contratação de mulheres. A idéia é aumentar a equipe de ‘testers’ – avaliadores de games – com profissionais do sexo feminino para diversificar a visão lógica sobre as estratégias do jogo”. Já no desenvolvimento de *Tomb Raider: Angel of darkness*, uma perspectiva feminina para o jogo foi buscada com a contratação dessas novas trabalhadoras. Até aquele momento o grupo envolvido no projeto estava formado “por 85 profissionais”, que se dividiam nas áreas “de

design, engenharia, gráficos, animação em 3D e redatores”. Desse total, “apenas cinco mulheres” compunham a equipe.<sup>113</sup>

Todavia, nesta investigação, levanto outra problematização: Por que o maior número de personagens femininas e a contratação de mulheres expressariam *transformações* e *mudanças* em certa lógica masculina e machista? Com certeza, uma mudança de abordagem de marketing, ao empregarem personagens femininas, sim. Imagino também que as empresas, com a contratação de profissionais mulheres, busquem focar estratégias de poder concatenadas com racionalidades femininas que não eram discutidas em ambientes profissionais essencialmente masculinos. Mas, para além dessas coisas, o que poderia ser considerado transformação ou mudança?

O que problematizo, nesta seção, é o discurso da “transformação ou mudança” em relação a certa lógica. Tal discurso não é entendido, neste trabalho, como sinônimo de ruptura com aquele que simplesmente mantinha a personagem masculina como central. Como veremos, essa parece ser uma suposta ruptura. O que sites, revistas e, às vezes, aqueles que elaboram os jogos chamam de transformação e mudança é interpretado, aqui, como maneiras de expressar outras formas de se exercer as relações de poder por parte dos envolvidos (elaboradores, projetistas, jornalistas e jogadores) além daquelas descritas nas duas primeiras seções deste capítulo. Os exercícios advindos dessas outras formas configuram respostas a virtualizações criadas em torno dos jogos (cf. LÉVY, 1998). São passagens “suaves”, inflexões sutis nas estratégias de governo. Em síntese,

---

<sup>113</sup> Disponível em: <http://www.homenews.com.br/article.php?sid=255>. Acesso em: 9 maio 2004.

atualizações em torno das relações de poder para a conduta da conduta; uma certa faceta da *microfísica do poder* (cf. FOUCAULT, 1996e).

Segundo as mídias acima citadas, as empresas projetistas de games começam a ver as personagens femininas sob outros ângulos. Especialmente nos jogos eletrônicos, as personagens de proveniência feminina, por uma necessidade de mercado, estão sendo apresentadas como “*igualmente* capazes [às masculinas] de salvar o mundo da ameaça inimiga” (CD EXPERT, ano 6, n. 54, p. 50, s.d., grifo meu). Além de habilidades como força, agilidade, velocidade (tudo isso com grande domínio de vários tipos de armas), elas têm “a inteligência a seu favor”, usufruindo “da intuição própria do sexo” e com estéticas “visualmente mais agradáveis e estimulantes que os heróis musculosos” (*ibidem*).

Nesses casos, observamos que as personagens femininas são constituídas em respostas a limitações culturalmente estabelecidas em torno de personagens masculinas. As estratégias para a montagem das personagens femininas articulam marcas de gênero atribuídas aos homens (força, agilidade, velocidade) com aquelas atribuídas às mulheres (intuição, beleza e graça). Um dos enfoques relacionados à atualização está aí: as personagens femininas são fabricadas com base em marcas híbridas (femininas e masculinas) e as masculinas continuam sendo montadas sob apenas marcas masculinizantes e binárias (cf. NICHOLSON, 2000). Em certo sentido, as personagens femininas são respostas a virtualizações e, igualmente, criam virtualizações a serem respondidas por estratégias dos envolvidos. Estas acabam sendo atualizações em resposta (cf. LÉVY, 1998).

Esses mecanismos são encontrados em Lara e também em outras personagens. Muitos jogos empregam personagens femininas que, mesmo tendo algumas marcas de Lara, foram elaboradas para dar base a outros endereçamentos e abarcar públicos que *Tomb Raider* não daria conta de capturar. Algumas dessas personagens, inclusive, são atualizadas não só com marcas hibridizantes, mas também com base em outras marcas dicotômicas de gênero ou de heteronormatividade. Com isso, os modos de endereçamentos em torno dessas personagens, especialmente relacionados às marcas de gênero e sexualidade, são, ao mesmo tempo, únicos e diversos.

Para evidenciar esses movimentos de virtualização e atualização, descreverei três personagens bem conhecidas no universo dos jogos que foram montadas em um entrelaçamento entre marcas híbridas e marcas binárias. Em primeiro lugar, encontramos Konoko, a personagem central do jogo *ONI*. Tal personagem é uma tentativa de imitação de Lara, com traços orientais, que “pode correr, saltar [...], aterrissar [fazendo] uma cambalhota e surpreender um adversário com uma voadora, tudo isso em uma única seqüência ininterrupta de movimentos”<sup>114</sup>. Mesmo com “o uniforme bem ajustado ao corpo e protetores de metal” (CD EXPERT, ano 6, n. 54, p. 51, s.d.) para melhor capacitá-la para o combate, ela “jamais esquece da sua natureza feminina: vaidosa, a agente *hi-tech* pinta seus lábios com batom da mesma cor de seus cabelos, criando uma combinação de desejo” (*idem*, p. 52). Essa personagem, para ter uma “natureza” feminina, foi construída com base em marcas que a identificariam como uma

---

<sup>114</sup> Disponível em: <http://an.uol.com.br/2001/fev/11/oinf.html>. Acesso em: 9 maio 2004.

mulher que atrai olhares de seres (supostamente homens) interessados no sexo oposto e com habilidades para enfrentar fisicamente qualquer homem.

A acrobática Chun Li é outra “mulher” também de sucesso no universo dos games. Ela é uma das personagens da “mais famosa série de luta 2D, *Street Fighter*” (CD EXPERT, ano 6, n. 54, p. 52, s.d.). Como Lara, Chun Li tem motivos para se vingar de seus inimigos. A vingança colocada como eixo narrativo do jogo se justifica “pela morte de seu querido progenitor” (*ibidem*).

Levando essa história em conta, Chun Li, diferente de Konoko, é uma chinesa que já excedeu em muito o seu mundo inicial de *Street Fighter*. Encontramos na Internet vários sujeitos assumindo algum tipo de subjetividade “Chun Li”. Comumente justificam a escolha por esses tipos de subjetividades pelo motivo de Chun Li ter habilidade em vencer homens em suas lutas e não “levar desaforo para casa”. Não há como saber se esses sujeitos são homens ou mulheres. O que me chama a atenção é que aquelas subjetividades observadas são pautadas em marcas da própria Chun Li, que, por sua vez, são marcas que a caracterizariam como um ser belo, de gênero feminino, com habilidades como força, coragem e inteligência para lutar.<sup>115</sup> Igualmente um ser de marcas atualizadas em resposta às problematizações criadas em torno da montagem de personagens femininas.

Outras marcas, relacionadas a Chun Li, excedem aquelas elaboradas nos jogos e em seus modos de endereçamento. Em um site, encontramos Chun li com os seios à mostra, vestindo apenas uma calcinha, compondo uma imagem

---

<sup>115</sup> Um dos fóruns no qual algumas subjetividades “Chun Li” podem ser encontradas é [www.blog-da-chun.blogspot.com.Br/](http://www.blog-da-chun.blogspot.com.Br/). Acesso em: 9 maio 2004.



53, s.d.) – é montada com um corpo que “é um poço de perdição para os homens que preferem garotas donas de físicos mais privilegiados, ou como diz a gíria funk, popozudas” (*ibidem*). Por tudo isso, *Heavy Metal F.A.K.K* é colocado pela Greenleaf, em seu site oficial, como “o jogo mais sexy do ano!”<sup>117</sup>.

Ao observarmos diferentes jogos, é possível afirmar que as atualizações no olhar dos seus elaboradores se dão de maneiras diversas, mas de forma lenta e gradativa. Possíveis *transformações* e *mudanças* em relação às personagens femininas estão pautadas em fazer com que elas ocupem centralidade no desenrolar das histórias e em construções com base em outras marcas de gênero e de sexualidade.

De um lado, porém, a “mistura” de marcas masculinas e femininas em um só corpo (feminino) vêm mostrando, que pelo menos em um aspecto comercial, essa mistura encontra respaldo entre sujeitos-jogadores mulheres e homens. Por outro lado, o tipo de argumentação acima descrito, que supostamente tem um ar transgressivo, reafirma marcas de gênero e sexuais relacionadas a aspectos culturais, biológicos e “naturais”. Parece-me que, por aspectos culturais (e talvez econômicos), não são montadas personagens masculinas com marcas híbridas. Nos vários jogos com os quais tive contato, nenhum deles (repite, nenhum) apresentou personagens masculinas montadas sob o discurso da sensibilidade, da preocupação estética pessoal ou cuja masculinidade devesse ser reafirmadas o tempo todo. No universo dos games, como em vários outros, marcas para identificar o que seja “masculinidades” e “homem” são pouco ou nada problematizadas (cf. MEYER, 2003).

Os elaboradores de *Tomb Raider* não escapam de tudo isso. Lara, mesmo ocupando um lugar central no jogo, tem marcas de sensualidade, com um misto de “dotes físicos invejáveis”. A sensualidade de Lara fica evidenciada em duas imagens encontradas no manual de *Tomb Raider IV*. Na contracapa interna, temos Lara de topless, com um dos braços na frente dos seios, deitada, tranqüila e alegremente tomando sol em uma praia (FIG. 5).



Figura 5

Na mesma contracapa, em sua face externa, Lara aparece, da cintura para cima, sem nenhuma roupa. Nessa imagem, seus seios só não são mostrados por um jogo de luz e escuridão, juntamente com a posição dos braços (FIG. 6). Os movimentos de construção de outras personagens acabaram por influenciar a reconstrução de Lara, pois, antes do número IV da série, não se encontra em seus manuais ou em outro paratexto alguma imagem explícita da personagem em poses “sensuais”.



Figura 6

As marcas femininas e masculinas de nossa personagem central foram bem planejadas. Um dos produtores da série de jogos *Tomb Raider*, Philip Campbell, afirmou, em uma entrevista dada nos Estados Unidos<sup>118</sup>, que Lara Croft, além de ser muito ágil, forte e viril, é uma mulher madura, bonita e muito sensual. A “agilidade”, a “força” e a “virilidade” de Lara parecem-me “qualidades” endereçadas a um público masculino mais interessado em jogos de ação e aventura. Por outro lado, “mulher”, “madura”, “bonita” e “sensual” parecem-me discursos endereçados a um público feminino. Obviamente, entendo que um público masculino possa ser capturado por uma atualização em forma de uma mulher madura e que um público feminino se interesse por qualidades supostamente viris.

---

<sup>118</sup> Disponível em: [www.uol.com.br/jogos/especial/planeta/empresas/](http://www.uol.com.br/jogos/especial/planeta/empresas/). Acesso em: 25 jul. 2001.

Esse movimento, que se baseia em mecanismos que reproduzem figuras femininas (mas com habilidades físicas culturalmente atribuídas aos homens), não é exclusividade dos elaboradores em geral e nem dos projetistas de Lara. Algumas revistas e sites – ao discutirem a presença de personagens femininas, com suas histórias pessoais praticamente sendo os temas geradores das histórias e das narrativas dos jogos – não deixam de apresentá-las com algum tipo de proveniência unitária que carrega também atualizações relativas a marcas culturalmente identificadas para mulheres e para homens. Revistas e sites especializados simplesmente não promovem problematizações sobre essas marcas empregadas pela indústria dos games.

No entanto, essa posição é questionada em alguns fóruns por sujeitos que vêem o uso de determinadas marcas – consideradas por eles como sexuais e eróticas – como uma construção estereotipada da figura da mulher. Um comentário encontrado em um dos fóruns sobre o assunto argumenta que “a roupa de guerreira de Julie [...] parece mais um biquíni... É uma pena que alguns desenvolvedores de games ainda insistam nesse [...] estereótipo feminino”<sup>119</sup>.

Esse tipo de ponderação feita por sujeitos interessados em jogos, mesmo com um fundo crítico, não chega a ser transgressor. O que ocorre, nesse caso, é a crítica da posição dos elaboradores, que assumem um “papel” estereotipado do que seja o feminino. Em contrapartida, é apresentada outra visão moralizante que associa uma postura feminina a certos “recatos” estéticos: por que uma guerreira não poderia usar um biquíni como roupa? A crítica presente na

---

<sup>119</sup> Disponível em: [http://fliperama.ig.com.br/materias/2/0101-0200/152/152\\_01.html](http://fliperama.ig.com.br/materias/2/0101-0200/152/152_01.html). Acesso em: 9 maio 2004.

passagem acima, mesmo mostrando que outras atualizações são feitas em torno das personagens, só muda quem pode ser criticado, mas não a lógica do que é criticado. A questão continua sendo que a imagem do corpo feminino não é problematizada sob outros enfoques não binários (cf. NICHOLSON, 2000). A conclusão seria que uma mulher que use tal vestimenta é estereotipada, mas, se usar outra, não.

Não é apenas a figura de Julie que passa a ser atualizada pelos jogadores. Lara, em muitos sites na Internet, tem sua suposta heterossexualidade questionada, especialmente quando sua imagem é atrelada à da atriz Angelina Jolie:

#### **Lara Croft é lésbica? Lara é bissexual?**

Lésbica ela não é... [...] é bi!

Lara e Angie [Angelina] são bissexuais! Claro, tá na cara. Adoro ver ela... Aquela face maravilhosa e aquele corpo esquentam até defunto!!!  
(Camila).

#### **Tesão puro!!!!**

Fiquei muito excitada ao ver ela [Angelina] na pele de Lara... Aquela boca carnuda e os lindos olhos azuis... Ahhhhh!!!

Ps: sou hetero, mas a Lara enlouquece qualquer um(a). (Patty).

#### **Claro!!!!!!!!!!!!**

Claro que é. Cara aquela garota é tudo, a Angie [no papel de Lara]. Aquela boca é linda [...]. Ela tem o corpo mais lindo do mundo. Acho que o sonho de todas as garotas é ter ela nos seus braços, todinha. (Clara).<sup>120</sup>

Observamos, nos fóruns de discussão, que as personagens femininas estão sendo atualizadas por diversos sujeitos (na passagem acima, todos de nomes virtuais femininos). Tais atualizações, mesmo tendo como base marcas e modos de endereçamento construídos pelos jogos, vão além desses e também das discussões

de algumas revistas e sites. Nessa direção, como vimos, encontramos na Internet leituras diversas em termos de gênero e sexualidade das personagens de jogos eletrônicos, tanto das “bem-comportadas” como Lara quanto das menos “comportadas” como Julie: ambas (e algumas outras) sintetizam como são amplas, diversas e perigosas as relações entre os jogos e os jogadores (cf. FOUCAULT, 1996f).

No complexo universo dos jogos eletrônicos, marcas de gênero e sexualidade são empregadas para construir modos de endereçamentos. Com base nesses modos, exercem-se relações de poder de diversas maneiras. Igualmente, os sujeitos buscam se liberar diante dessas relações de formas variadas. Nesses constantes embates entre o exercício das relações de poder e a liberdade que pode ser promovida, também pautada nessas relações, gênero relaciona-se tanto com as marcas do que significa ser homem ou mulher, como com a atualização do que seria feminino ou masculino.

Nesta investigação – apoiado nas análises das relações de poder e das teorizações sobre gênero e sexualidade –, assumo, da mesma forma, que gênero e sexualidade são conceitos distintos, mas altamente relacionados (cf. LOURO, 1997 e 1999; MEYER, 2003; NICHOLSON, 2000; SCOTT, 1995). As maneiras como os diferentes sujeitos praticam suas vivências sexuais (com outros sujeitos masculinos ou femininos; com os dois ao mesmo tempo; com hora um, hora outro; sozinhos), mesmo estando tais vivências relacionadas com as construções de gênero, elas não são determinantes para definir seus gêneros, ou vice-versa.

---

<sup>120</sup> Disponível em: [http://forum.ubbi.com.br/topic.asp?topic\\_id=1823&pagina=1&id\\_partner=1](http://forum.ubbi.com.br/topic.asp?topic_id=1823&pagina=1&id_partner=1). Acesso

É possível afirmar que os modos de endereçamento, baseados em uma proveniência de Lara como ser humano, obtêm sucesso entre os sujeitos-jogadores. A montagem de Lara humanizada não mostrou ser problemática. Pelo contrário, especialmente porque parece ser uma estratégia comum na elaboração de personagens diversas. Talvez se observarmos outros artefatos, como revistas em quadrinhos, desenhos animados ou, mesmo, jogos que trabalham com personagens, a humanização delas deve ser comum e muito utilizada em modos de endereçamento.

Outras marcas de gênero e sexualidade, contudo, são muito mais contestadas e atualizadas. Os modos de endereçamento, pautados em questões de gênero e sexualidade, mesmo obtendo sucesso em capturar vários sujeitos-jogadores, são problematizados, questionados e colocados em xeque pelas limitações que carregam para capturar a todos. Mas a luta pela constituição de modos de subjetivação não termina. A indústria dos games absorve algumas das críticas sobre como vem empregando a imagem feminina e a definição de proveniências e marcas de gênero e sexuais, propondo, assim, novas personagens. Essas, porém, podem ser igualmente problematizadas e atualizadas... “E a batalha continua” (FOUCAULT, 1996b, p. 146).

Quem pode resistir a  
Lara Croft? Você?



## O GOVERNO DOS OUTROS E O GOVERNO DE SI

Como nos tornamos sujeitos-jogadores em um campo estratégico chamado jogos eletrônicos? Que efeitos tal campo tem sobre nós? Essas duas perguntas orientaram esta investigação. No primeiro capítulo (Como descrever os jogos eletrônicos como um campo estratégico de governo?), busquei desenvolver tais questões com base em teorizações foucaultianas. Concomitantemente, procurei problematizar o uso de algumas “ferramentas” foucaultianas para analisar um artefato contemporâneo como os JPCs. Como resultado da articulação dessas duas estratégias, apresentei quatro direções teórico-metodológicas que orientaram os tipos de abordagens, capítulo a capítulo. No entanto, para se chegar às perguntas, como também às direções teórico-metodológicas, o caminho de pesquisa foi constantemente refeito.

Como poderíamos entender os jogos eletrônicos nos seus mais complexos artifícios de sujeição dos indivíduos? Foi essa a pergunta central do meu Anteprojeto de Pesquisa com o qual ingressei no Programa de Pós-Graduação em Educação da UFRGS. Parti do princípio de que as relações de poder dividem o tempo, organizando suas estratégias e ações – tempo e ações decompostos, um em função do outro.

Para mim, os jogos apresentavam apenas seqüências preestabelecidas, com fases bem definidas, contendo início, meio e fim. Mostravam a todos os envolvidos aonde devem chegar e como devem chegar. Em síntese, sob a influência de *Vigiar e punir*, ao olhar os jogos, só conseguia vê-los como artefatos disciplinares, montados sob o signo da sujeição.

Nos dois primeiros anos de doutorado, aprofundando os estudos da obra de Foucault e vendo outras possibilidades de abordar os jogos eletrônicos, reorientei a análise de meu trabalho na direção da noção de governo. Na Proposta de Tese apresentada ao final de dois anos de doutorado e sob a influência de uma literatura sobre o governo em Foucault, a pergunta transformou-se na seguinte: Que efeitos os jogos eletrônicos têm sobre nós? Por algumas ponderações feitas pela banca de qualificação, somadas a seções de orientação – nas quais o meu orientador e o grupo de pesquisa do qual participava fizeram críticas –, voltei a refazer minha questão de pesquisa. Nesses dois últimos anos, dei atenção às análises que não fossem apenas sobre o governo dos outros, mas também incorporasse abordagens do governo de si.

Nesses movimentos, cheguei às perguntas e direções teórico-metodológicas desta tese. Elas funcionaram para compor os JPCs como um campo estratégico articulado em torno de quatro grandes mecanismos de governo: a comunidade de jogadores, o currículo de *Tomb Raider*, as histórias e narrativas e, por último, as personagens.

Na literatura de governo, a noção de comunidade vem cada vez mais sendo usada para substituir a noção de população. O que se observa é que as racionalidades de governo de Estado, dos outros e do “eu” – na busca de serem mais específicas em suas atuações sobre os sujeitos que querem governar – vêm sendo discutidas com base na noção de comunidade, deslocando a importância da noção de população. A comunidade tornou-se “uma área-chave de alvo e objetividade das estratégias de governo” (ROSE, 1996a, p. 327), pois, por motivos

econômicos, culturais, de linguagem e por afinidades diversas, identificar sujeitos a um grupo comunitário torna a arte de governar mais eficiente e objetiva.

Em relação aos JPCs, porém, como as estratégias de poder-saber estruturam uma comunidade? São várias as técnicas empregadas para se montar uma comunidade de jogadores: a linguagem em comum; as técnicas de captura do consumidor (tornando-o um cliente cativo de determinado produto); as técnicas de marketing, dentre outras. Contudo, essas técnicas precisam de meios para circular e ser compartilhadas pelos sujeitos da comunidade, além dos próprios paratextos dos jogos. Pela Internet, por exemplo, é possível capturar informações sobre as táticas que devem ser empregadas nos jogos, lançamentos, campeonatos, encontros entre jogadores ou estudiosos do tema em sites e salas de bate-papo, especialmente relacionados a jogos tipo *Counter-Strike*. Basicamente, as mesmas informações estão presentes nas revistas especializadas. Essas técnicas abordadas e outras mais “configuram um território imaginado em que funcionariam” estratégias, estendendo-se “à especificação dos sujeitos de governo como aqueles que são também, real e potencialmente, os sujeitos da fidelidade a um conjunto particular de valores, crenças e compromissos” (ROSE, 1996b, p. 331) de uma comunidade de jogadores.

Contudo, a organização dos JPCs como artefatos de governo não se atém apenas à noção de comunidade. Ou melhor, a estruturação da comunidade articula-se com outras relações de poder-saber presentes, igualmente, nas histórias e nas narrativas dos jogos. Por um lado, por meio das histórias, os sujeitos-jogadores aprendem quem é a sua personagem, os motivos que a levaram a

combater o mal, quem são seus amigos e inimigos, quais objetivos deverão ser cumpridos para se chegar ao final do jogo. Comumente, tudo isso está pautado em saberes mitológicos, históricos e geográficos. Por meio das narrativas que estão construindo, os jogadores vão desenvolvendo a capacidade de saber a hora de atacar (e o que atacar) e recuar, quando deverão fazer a personagem pular, saltar, atirar, etc. A relação entre história e narrativa conduz os sujeitos-jogadores por labirintos (digitalizados), onde eles deverão diferenciar e memorizar o caminho e as ações para superar eficientemente as dificuldades propostas. Ao entenderem a história e desenvolverem a narrativa, compreendem, da mesma maneira, as dificuldades, as situações e as aventuras do jogo. Em síntese, atualizam-nas para eles mesmos e para uma comunidade que constituem e da qual participam.

Por outro lado, ao mesmo tempo em que os jogadores compreendem e dominem os mecanismos ensinados pela história do jogo, compondo suas narrativas por procedimentos de virtualização e atualização, eles incorporam e criam mecanismos para serem governados e se autogovernarem. Em síntese, as histórias dos jogos fazem parte de um conjunto de técnicas de governo que ensina, fazendo com que entendam e incorporem como deles a forma e a lógica de desenvolvimento de cada game. Ao mesmo tempo, essas práticas de poder são exercidas pelos jogadores, que criam narrativas com base nas histórias dos jogos.

Mesmo assim, o campo formado pelas técnicas de governo dos sujeitos-jogadores não se resume na organização de uma comunidade, na história e na criação de narrativas. Os JPCs, como campo estratégico de governo,

relacionam-se, também, com a construção de suas personagens. Em quase todos os jogos de ação e aventura, as personagens principais são detalhadamente elaboradas, tendo passado, família e sentimentos. Aos jogadores são apresentadas as histórias da vida das personagens, do nascimento à vida adulta, expondo os motivos que as levaram a combater o mal ou a praticá-lo: a morte dos pais, de um filho ou de toda a família; um sofrimento físico extremo em consequência de torturas; um acontecimento de deslealdade, fazendo com que a personagem sofra todo tipo de perseguição.

Além de tudo, existem diferenças significativas de gênero entre as personagens. As masculinas são atualizadas com base em características similares de força, virilidade e formas de luta: seres humanos fortes e muito hábeis no uso de armas;<sup>121</sup> super-heróis que lutam contra seus arquiinimigos;<sup>122</sup> zumbis ou seres que penavam pelas profundezas e voltaram ao mundo dos vivos para se vingar.<sup>123</sup> Já as femininas seguem atualizações híbridas: são bonitas, sensuais, com “formas esculturais”, sem deixar de ter as habilidades físicas para enfrentar os vilões ou qualquer outra coisa que possa impedi-las de combater o mal.<sup>124</sup>

Tanto as histórias como as personagens são estruturadas para ensinar aos sujeitos-jogadores como participar dos jogos, ajudando-os a aprender a tratar com as ações e situações do jogo, superando, assim, suas dificuldades. Para maior

---

<sup>121</sup> Como exemplo, temos o jogo *Command & Conquer: Renegade*, produzido pela Westwood, lançado em 2002 e distribuído no Brasil pela Electronic Arts.

<sup>122</sup> Como exemplo, temos *Spiderman*, produzido pela Activision, lançado em 2002 e distribuído no Brasil pela Electronic Arts.

<sup>123</sup> Como exemplo, temos *Unreal Tournament 2003*, produzido pela Epic, lançado em 2002 e distribuído no Brasil pela Infogames.

<sup>124</sup> Como exemplo, temos as personagens principais dos jogos das séries *Tomb Raider*, *Final Fantasy*, *Heavy Metal F.A.K.K.* e *Druuna: Morbus Gravis*.

eficiência “pedagógica” dessa relação jogo-jogador, leva-se em conta, no desenvolvimento das histórias e na elaboração das personagens, aqueles a quem se quer capturar. As histórias e as personagens são endereçadas aos sujeitos-jogadores específicos, tipificados e estruturados como tal. Categorias como a idade, o sexo, a comunidade da qual participam são importantes na feitura dos jogos. Baseado nessas e em outras categorias, estão presentes nos JPCs percepções do que é ou deveria ser um sujeito-jogador. Em sentido muito específico, faz parte de cada jogo, por meio de sua história e de suas personagens, um modelo de jogador muito bem definido.

Esse modelo nos governa. Mostra-nos como jogar. Ensina-nos em que acreditar. Educa-nos os gestos, as atitudes (de consumo e motoras). Em suma, apresentam um conjunto de percepções para nos instruir e nos avaliar como jogadores. Nesse sentido, é possível considerar a existência de um currículo em *Tomb Raider*. Especialmente para a comunidade montada em torno desse jogo, encontramos práticas que reafirmam mecanismos de consumo, tornando o jogador um cliente cativo de toda a série. Além disso, as narrativas e as personagens, por diversas formas de captura, participam dessa lição para o consumo e de outra lição: a dos gestos e ações corporais. Ao ter de fazer a personagem principal dominar suas ações (nadar, rolar, subir, etc.), os jogadores são educados e educam seus gestos, pois só assim poderão chegar ao final do jogo.

As diferentes modalidades de jogos, para obterem sucesso, precisam de um tipo de sujeito conectado às práticas que propõem. Essas conexões não são

apenas impositivas e autoritárias, mas também especialmente produtivas para o governo do jogador. As formas de maquinação do “eu” que estão presentes nos jogos, com suas estratégias para a conduta da conduta, são reconhecidamente regimes de subjetivação de origens contemporâneas que têm efeitos sobre nós.

As práticas e as estratégias para o governo do usuário estão lá onde estão como se não quisessem estar, supostamente meio sem querer. Elas são montadas para passar despercebidas, quando usadas na atuação sobre os sujeitos. Contudo, desde que tenhamos contato com elas, seus efeitos evidenciam-se. As práticas de governo passam a ser assumidas como nossas, pois somos nós que conseguimos superar suas ações e situações propostas; somos nós que vencemos seus adversários. E isso nos dá prazer. Isso nos governa.

Nesse ínterim, quem joga não é apenas um usuário ou um assistente. É um usuário-operador, praticando certo controle sobre o jogo. Os jogos eletrônicos narram e são narrados com base nas histórias elaboradas para manter suas unidades narrativas particulares ou coletivas, como no caso da série *Tomb Raider*. Todavia, quem as conduz são os jogadores. Um dos mecanismos de captura presentes nos jogos é dar aos jogadores a sensação de que eles estão dirigindo as ações da heroína e, em consequência, dos jogos.

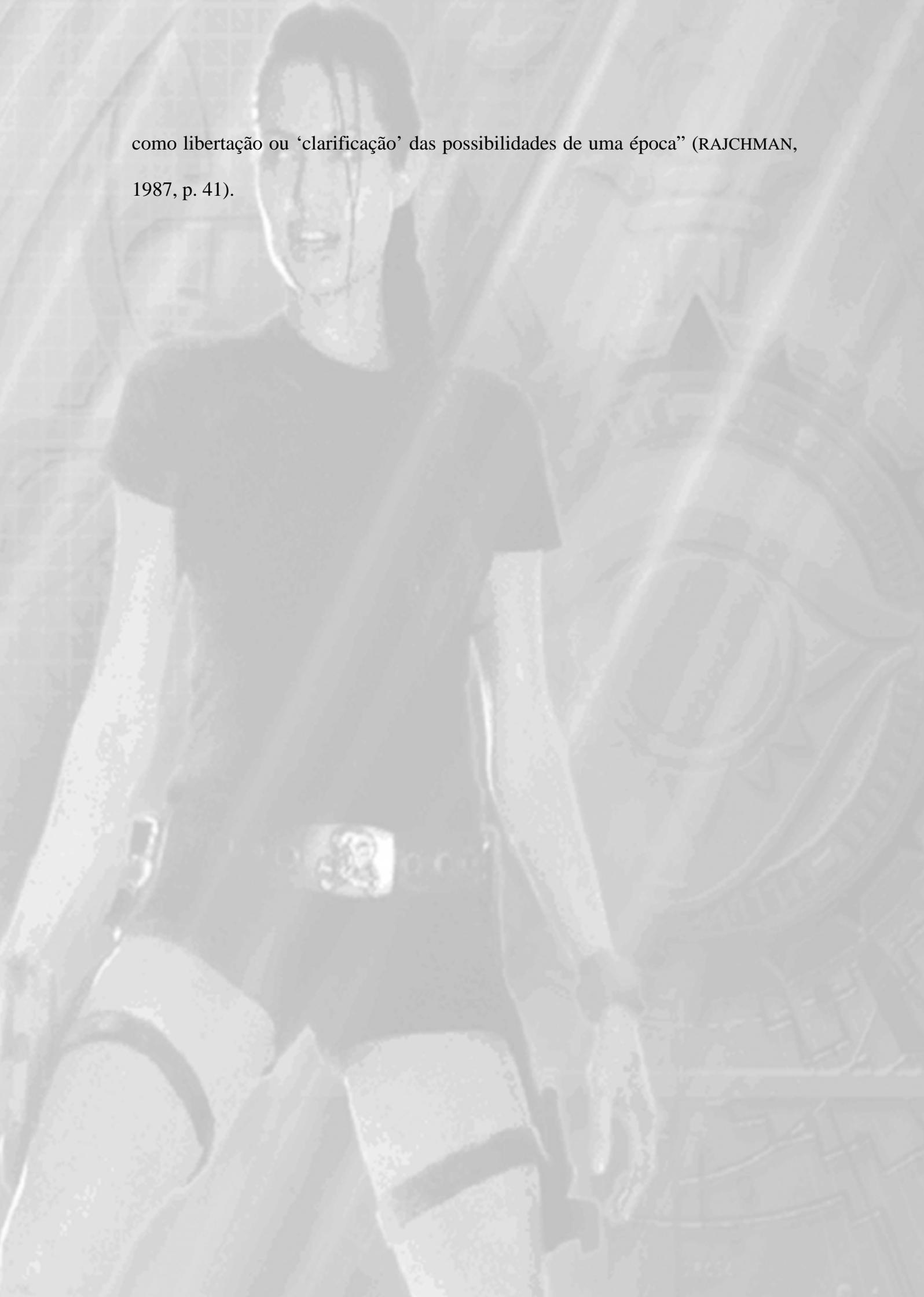
São eles que a fazem correr, saltar, atirar, etc. É com a “habilidade” do usuário que Lara pode cumprir as situações do jogo. Mesmo sendo operadores, em *Tomb Raider*, os jogadores também são constantemente “descobridores”. Eles, pelo menos a primeira vez que passam por uma situação proposta no jogo,

nunca sabem antecipadamente para onde prosseguir. Os jogadores têm de descobrir o caminho correto. Algumas vezes, os caminhos corretos.

Como é possível observar, os jogadores não participam passivamente de todos esses processos. De um lado, não há como negar que diversos mecanismos de poder participam de suas construções, que, às vezes, estão harmoniosamente organizados; de outro, esses mesmos mecanismos, vez por outra, são colocados em conflitos evidentes. Ao mesmo tempo que essa tensão vai ocorrendo, os jogadores reconstroem-se em movimentos de atualização do “eu”, dando respostas momentâneas (porém nunca definitivas) a ações e situações específicas.

Nesses constantes embates entre as técnicas de dominação e as técnicas de si, os mais variados sujeitos são inventados e inventam-se: aquele que joga apenas por diversão, o ciberatleta, o viciado em algum tipo de jogo, o que assume a identidade da personagem. Os seres humanos, como objetos do poder-saber, vão se constituindo em sujeitos de diversas maneiras. Não podemos falar em essência do sujeito. As relações de poder, dinâmicas e em constante movimento, vão sempre “fabricar novos sujeitos” e novas formas de subjetivação. “A transformação do poder possibilita, portanto, a transformação do sujeito” (ORTEGA, 1999, p. 38). Em outros termos, a transformação do poder igualmente transforma as técnicas de subjetivação e, assim, possibilita criar, com o exercício das relações de poder, caminhos para a liberdade. Uma liberdade “não como vontade ou como escolha fundamental no tocante a quem ou a que somos, mas

como libertação ou ‘clarificação’ das possibilidades de uma época” (RAJCHMAN, 1987, p. 41).



## REFERÊNCIAS

AARSETH, Espen. The Dungeon and the ivory tower: vive la difference ou liaison dangereuse? *The International Journal of Computer Game Research*, v. 2, i. 1, July/2002. Disponível em: [www.gamestudies.org/](http://www.gamestudies.org/). Acesso em: 18 ago. 2002.

ACIDBASE. *Seqüência de capítulo para um livro*. Disponível em: <http://acidbase.dyndns.org/livro/livro.html>. Acesso em: 15 jul. 2001.

AGUIAR, Thais. Na trincheira do virtual. *Veredas*, 76, abr/2002. Disponível em: [www.cultura-e.com.br/Site/rvsVer/Edicao76/Especial03.asp](http://www.cultura-e.com.br/Site/rvsVer/Edicao76/Especial03.asp). Acesso em: 12 abr. 2002.

ALBUQUERQUE JR., Durval M. Enredos da tradição: a invenção da região nordeste do Brasil. In: LARROSA, J. e SKLIAR, C. (Org.). *Habitantes de babel*. Belo Horizonte: Autêntica, 2001.

ALVAREZ-URÍA, Fernando. A conquista do outro: da destruição das índias ao descobrimento do gênero humano. In: LARROSA; LARA (Org.). *Imagens do outro*. Petrópolis: Vozes, 1998.

AMARAL, Marise B. Natureza e representação na pedagogia da publicidade. In: COSTA, M. (Org.). *Estudos culturais em educação*. Porto Alegre: Editora da Universidade/UFRGS, 2000.

ANDRADE, Carlos D. *Literatura comentada*. São Paulo: Nova Cultural, 1988.

APPLE, Michel. *Educação e poder*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1989.

\_\_\_\_\_. Construindo a audiência cativa: neoliberalismo e reforma educacional. In: WARDE (Org.). *Novas políticas educacionais: críticas e perspectivas*. São Paulo: PPGE: PUC, 1998.

ASTACIO, Martin. Qué es un cuerpo? *A Parte Rei*, n. 14. Disponível em: <http://serbal.pntic.mec.es/%/ecmunoz11/cuerpoasta.htm>. Acesso em: 16 fev. 2002.

AZEVEDO, Francisco F. S. *Dicionário analógico da língua portuguesa*. Brasília: Thesaurus, 1983.

BAMPI, Lisete. Governo, subjetivação e resistência em Foucault. *Educação e Realidade*, v. 27, n. 1, p. 127-150, jan./jun. 2002.

BANKS, John. Controlling gameplay. *Media & Culture*. Disponível em: [www.english.edu.au/mc/9812/game1.html](http://www.english.edu.au/mc/9812/game1.html). Acesso em: 14 abr. 2001.

BAUDRILLARD, Jean. *A sociedade de consumo*. Lisboa: Edições 70, 1995.

BIRMAN, Joel. A psicanálise na berlinda? In: PORTOCARRERO, P. e CASTELO BRANCO, G. (Org.). *Retratos de Foucault*. Rio de Janeiro: Nau, 2000.

BOURDIEU, Pierre. A dominação masculina. *Educação e Realidade*, v. 20, n. 2, p. 133-184, jul./dez. 1995.

BREVE Histórico dos videogames. *Gamenow*. Disponível em: [www.noticiasdoparana.com.br/gamenow/nostagia/histvg\\_all/](http://www.noticiasdoparana.com.br/gamenow/nostagia/histvg_all/). Acesso em: 14 abr. 2001.

BROUGÈRE, Gilles. *Jogo e educação*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

BUJES, Maria I. Criança e brinquedo: feitos um para o outro? In: COSTA, M. (Org.). *Estudos culturais em educação*. Porto Alegre: Editora da Universidade/UFRGS, 2000.

BULFINCH, Thomas. *O livro de ouro da mitologia*. Rio de Janeiro: Ediouro, 1999.

BURCHELL, Graham. Liberal government and techniques of the self. In: BARRY; OSBORNE; ROSE (Ed.) *Foucault and political reason: liberalism, neo-liberalism and rationalities of government*. Chicago: The university of Chicago Press, 1996.

CABRAL, Fátima. *Jogos eletrônicos: técnica ilusionista ou emancipadora?* Disponível em: [www.usp.br/geral/infousp/fatima.htm](http://www.usp.br/geral/infousp/fatima.htm). Acesso em: 14 abr. 2001.

CAMPOS, Luiz; YUKUMITSU, Maria; FONTEALBA, Lúcia; BOMTEMPO, Edda. Videogame: um estudo sobre as preferências de um grupo de crianças e adolescentes. *Estudos de Psicologia*, v. 11, n. 3, p.65-72, set./dez. 1994.

CAPPARELLI, Sérgio; LONGHI, Raquel R. Ficção em hipertexto: entre gertrud stein e chico xavier. In: PIMENTA et al. *Tendências na comunicação*. Porto Alegre: L&PM, 1999.

CD EXPERT, ano 2, n. 11, s.d.

\_\_\_\_\_, ano 6, n. 54, s.d.

CHILDREN & THE MEDIA. *Fair play?* Disponível em: [www.childrennow.org/media/vídeo-games/2001/](http://www.childrennow.org/media/vídeo-games/2001/). Acesso em: 3 fev. 2002.

CIRINO, Oscar de A. *Sujeição e subjetivação: a genealogia do sujeito em Michel Foucault*. Belo Horizonte, 1989. Dissertação (Mestrado) – Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas da UFMG. 1989.

CONNELL, Robert. Políticas da masculinidade. *Educação e Realidade*, v. 20, n. 2, p. 184-206, jul./dez. 1995.

CORAZZA, Sandra M. *O que quer um currículo?* Petrópolis: Vozes, 2001.

CORAZZA, Sandra e TADEU, Tomaz. *Composições*. Belo Horizonte: Autêntica, 2003.

COUTINHO, Karyne. *Lugares de crianças: shopping centers e o disciplinamento dos corpos infantis*. Porto Alegre, 2002. Dissertação (Mestrado) – Faculdade de Educação da UFRGS. 2002.

CRUIKSHANK, Bárbara. *The will to empower: democratic citizens and other subjects*. New York: Cornell University Press, 1999.

DALTON, Mary M. O currículo de hollywood: quem é o bom professor, quem é a boa professora? *Educação e Realidade*, v. 21, n. 1, p. 97-122, jan./jun. 1996.

DELEUZE, Gilles. *Conversações*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1998a.

\_\_\_\_\_. *Foucault*. São Paulo: Brasiliense, 1998b.

\_\_\_\_\_. *A dobra: Leibniz e o barroco*. Campinas: Papirus, 2000.

DERY, Mark. *Velocidad de escape: la cibercultura em el final del siglo*. Madrid: Siruela, 1998.

DICAS & TRUQUES, ano 4, n. 39, s.d.

DOEL, Marcus. Corpos sem órgãos: esquizoanálise e desconstrução. In: SILVA, T. T. (Org.). *Nunca fomos humanos*. Belo Horizonte: Autêntica, 2001.

DOMÈNECH, Miguel; TIRADO, Francisco; GÓMEZ, Lucía. A dobra: psicologia e subjetivação. In: SILVA, T. T. (Org.). *Nunca fomos humanos*. Belo Horizonte: Autêntica, 2001.

DONALD, James. Faros del futuro: enseñanza, sujeción y subjetivacion. In: LARROSA, J. (Ed.). *Escuela, poder y subjetivacion*. Madrid: La Piqueta, s.d.

DREYFUS, Hubert e RABINOW Paul. *Michel Foucault: uma trajetória filosófica*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1995.

ELLSWORTH, Elizabeth. Modo de endereçamento: uma coisa de cinema; uma coisa de educação também. In: SILVA, T. T. (Org.). *Nunca fomos humanos: metamorfoses da subjetividade contemporânea*. Belo Horizonte: Autêntica, 2001.

ENGEL, James F.; BLACKWELL, Roger D. e MINIARD, Paul W. *Comportamento do consumidor*. Rio de Janeiro, LTC, 2000.

EVOLUÇÃO do Fliper. Disponível em: [www.pinball.com.br/evolucao.htm](http://www.pinball.com.br/evolucao.htm). Acesso em: 14 abr. 2001.

EWALD, François. Insurance and risk. In: BURCHELL; GORDON; MILLER (Ed.). *The Foucault effect*. Chicago: Chicago Press, 1991.

FABRIS, Elí H. Hollywood e a produção de sentidos sobre o estudante. In: COSTA, M. (Org.). *Estudos culturais em educação*. Porto Alegre: Editora da Universidade/UFRGS, 2000.

FIGA, M. Esperanza. As outras crianças. In: LARROSA e LARA (Orgs.). *Imagens do outro*. Petrópolis: Vozes, 1998.

FISCHER, Rosa M. B. *Adolescência em discurso: mídia e produção de subjetividade*. Porto Alegre, 1996. Tese (Doutorado) – Faculdade de Educação da UFRGS. 1996.

\_\_\_\_\_. O estatuto pedagógico da mídia. *Educação e Realidade*, v. 22, n. 2, , p. 59-79, jul./dez.1997.

\_\_\_\_\_. “Técnicas de si” na TV. *Educação UNISINOS*, v. 4, n. 7, p. 111-139, jul./dez. 2000.

\_\_\_\_\_. *Televisão e educação*. Belo Horizonte: Autêntica, 2001.

FONSECA, Márcio A. *Michel Foucault e a constituição do sujeito*. São Paulo: Educ, 1995.

FOUCAULT, Michel. *Eu, Pierre Rivière, que degolei minha mãe, minha irmã e meu irmão*. Rio de Janeiro: Graal, 1991.

\_\_\_\_\_. *História da sexualidade I: a vontade de saber*. Rio de Janeiro: Graal, 1993.

\_\_\_\_\_. Verdade e subjetividade. *Comunicação e linguagens*, Lisboa: Cosmos, dez.1993a.

\_\_\_\_\_. O sujeito e o poder. In: DREYFUS, D.; RABINOW, P. (Org.). *Michel Foucault: uma trajetória filosófica*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1995.

\_\_\_\_\_. Michel Foucault entrevistado por Hubert L. Dreyfus e Paul Rabinow. In: DREYFUS, D.; RABINOW, P. (Org.). *Michel Foucault: uma trajetória filosófica*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1995a.

\_\_\_\_\_. Nietzsche, a genealogia e a história. In: MACHADO, R. (Org.). *Microfísica do poder*. Rio de Janeiro: Graal, 1996a.

\_\_\_\_\_. Poder-corpo. In: MACHADO, R. (Org.). *Microfísica do poder*. Rio de Janeiro: Graal, 1996b.

\_\_\_\_\_. Sobre a história da sexualidade. In: MACHADO, R. (Org.). *Microfísica do poder*. Rio de Janeiro: Graal, 1996c.

\_\_\_\_\_. A governamentalidade. In: MACHADO, R. (Org.). *Microfísica do poder*. Rio de Janeiro: Graal, 1996d.

\_\_\_\_\_. Soberania e disciplina. In: MACHADO, R. (Org.). *Microfísica do poder*. Rio de Janeiro: Graal, 1996e.

\_\_\_\_\_. Genealogia e poder. In: MACHADO, R. (Org.). *Microfísica do poder*. Rio de Janeiro: Graal, 1996f.

\_\_\_\_\_. Teorias e instituições penais. In: \_\_\_\_\_. *Resumo dos cursos do collège de France*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1997a.

\_\_\_\_\_. “É preciso defender a sociedade”. In: \_\_\_\_\_. *Resumo dos cursos do collège de France*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1997b.

\_\_\_\_\_. Do governo dos vivos. In: \_\_\_\_\_. *Resumo dos cursos do collège de France*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1997c.

\_\_\_\_\_. *Vigiar e punir: nascimento da prisão*. Petrópolis: Vozes, 1997d.

\_\_\_\_\_. Subjetividade e verdade. In: \_\_\_\_\_. *Resumo dos cursos do Collège de France*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1997e.

\_\_\_\_\_. Segurança, território e população. In: \_\_\_\_\_. *Resumo dos cursos do Collège de France*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1997f.

\_\_\_\_\_. *História da sexualidade II: o uso dos prazeres*. Rio de Janeiro: Graal, 1998.

\_\_\_\_\_. *Estética, ética y hermenêutica*. Barcelona: Paidós, 1999.

\_\_\_\_\_. Foucault. In: \_\_\_\_\_. *Estética, ética y hermenêutica*. Barcelona: Paidós, 1999a.

\_\_\_\_\_. El cuidado de la verdad. In: \_\_\_\_\_. *Estética, ética y hermenêutica*. Barcelona: Paidós, 1999b.

\_\_\_\_\_. Las técnicas de si. In: \_\_\_\_\_. *Estética, ética y hermenêutica*. Barcelona: Paidós, 1999c.

\_\_\_\_\_. *A verdade e as formas jurídicas*. Rio de Janeiro: Nau, 1999d.

\_\_\_\_\_. *História da sexualidade III: o cuidado de si*. Rio de Janeiro: Graal, 1999e.

\_\_\_\_\_. Subjetividad y verdad. In: \_\_\_\_\_. *Estética, ética y hermenêutica*. Barcelona: Paidós, 1999f.

\_\_\_\_\_. *Em defesa da sociedade*. São Paulo: Martins Fontes, 1999g.

\_\_\_\_\_. El lenguaje del espacio. In: \_\_\_\_\_. *Entre filosofía y literatura*. Barcelona: Paidós, 1999h.

\_\_\_\_\_. Sexo, poder y política de la identidad. In: \_\_\_\_\_. *Estética, ética y hermenêutica*. Barcelona: Paidós, 1999i.

\_\_\_\_\_. *Los anormales*. Buenos Aires: FCE, 2000.

\_\_\_\_\_. *Os anormais*. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

FRAGA, Alex B. Anatomias de consumo: investimentos na musculatura masculina. *Educação e Realidade*, v. 25, n. 2, p. 135-150, jul./dez. 2000.

FRIEDMAN, Ted. *Making sense of software: computer games and interactive textuality*. Disponível em: [www.duke.edu/~tlove/simcity.txt](http://www.duke.edu/~tlove/simcity.txt). Acesso em: 10 ago.1997.

GAMEFORCE, n. 5, ano 1, s.d.

GAMENOW! *Breve histórico dos videogames*. Disponível em: [www.noticiasdoparana.com.br/gamenow/nostagia/histvg\\_all/](http://www.noticiasdoparana.com.br/gamenow/nostagia/histvg_all/). Acesso em: 14 abr. 2001.

GAMESTATION Dicas, ano 1, n. 4, s.d.

GARCIA, Maria M. A. *A função pastoral-disciplinar das pedagogias críticas*. Porto Alegre, 2000. Tese (Doutorado) – Faculdade de Educação da UFRGS. 2000.

GIROUX, Henry A. A disneyização da cultura infantil. In: SILVA T. T.; MOREIRA, A. F. (Org.). *Territórios contestados*. Petrópolis: Vozes, 1995a.

\_\_\_\_\_. Memória e pedagogia no maravilhoso mundo da disney. In: SILVA, T. T. (Org.). *Alienígenas na sala de aula*. Petrópolis: Vozes, 1995b.

\_\_\_\_\_. O filme KIDS e a política de demonização da juventude. *Educação e Realidade*, v. 21, n. 1, 1996.

GIROUX, Henry A.; McLAREN, Peter L. Por uma pedagogia crítica cultural. In: SILVA, T. T.; MOREIRA A. F. (Org.). *Territórios contestados*. Petrópolis: Vozes, 1995.

GORDON, Colin. Governmental rationality: an introduction. In: BURCHELL, E.; GORDON, C.; MILLER, F. (Ed.). *The Foucault effect: studies in governmental rationality*. Hemel Hempstead: Harvester, 1991.

GORE, Jeniffer. Disciplining bodies: on the continuity of power relations in pedagogy. In: POPKEWITZ; BRENNAN (Ed.). *Foucault's challenge*. New York: Teachers College Press, 1998.

GREEN, Bill. Born-again teaching? Governmentality, “grammar”, and public schooling. In: POPKEWITZ e BRENNAN (Ed.). *Foucault's challenge*. New York: Teachers College Press, 1998.

GREEN, Bill e BIGUM, Cris. Alienígenas na sala de aula. In: SILVA, T.T. (Org.). *Alienígenas na sala de aula*. Petrópolis: Vozes, 1995.

GROSZ, Elizabeth. Corpos reconfigurados. *Cadernos Pagu*, n. 14, p. 45-86, 2000.

HARAWAY, Donna. Manifesto ciborgue: ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX. In: SILVA, T. T. (Org.). *Antropologia do ciborgue*. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.

HALL, Stuart. Quem precisa da identidade? In: SILVA, T. T. (Org.). *Identidade e diferença*. Petrópolis: Vozes, 2000.

HISTORIA de la informática. Disponível em: [www.cienciasmisticas.com.ar/infor/histinf.html](http://www.cienciasmisticas.com.ar/infor/histinf.html). Acesso em: 22 maio 2001.

INFO EXAME, dez. 2002.

INFO GAMES, n. 1, fev. 2003.

\_\_\_\_\_, n. 2, jun. 2003.

\_\_\_\_\_, n. 3, jul. 2003.

INFOGAMES, ano 1, n. 1, s.d.

INFO TEEN, dez. 2002.

JÄRVINEN, Aki. Halo and the anatomy of the FPS. *The International Journal of Computer Game Research*, v. 2, i. 1, July 2002. Disponível em: [www.gamestudies.org/](http://www.gamestudies.org/). Acesso em: 18 ago. 2002.

JOGOS DO MILÊNIO. *GameSpot*. Disponível em: <http://zdnet.ig.com.br/pt/gamespot/stoeis/behindgames/>. Acesso em: 22 maio 2001.

JOHNSON, Richard. O que é, afinal, Estudos Culturais? In: SILVA, T. T. (Org.). *O que é, Afinal, Estudos Culturais?* Belo Horizonte: Autêntica, 1999.

JOHNSON, Steven. *Cultura da interface*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

JUUL, Jesper. *A clash between game and narrative*. Disponível em: [www.jesperjuul.dk/thesis/intro.html](http://www.jesperjuul.dk/thesis/intro.html). Acesso em: 27 mar. 2002.

KENDALL, Gavin e WICKHAM, Gary. *Using Foucault's methods*. London: Sage, 1999.

KERR, Aphra. *Girls just want to have fun*. Disponível em: [www.rcss.ed.ac.uk/sigis/public/display.doc/full/DO2\\_2.08\\_DCU3\\_](http://www.rcss.ed.ac.uk/sigis/public/display.doc/full/DO2_2.08_DCU3_). Acesso em: 16 abr. 2004.

KINCHELOE, Joe L. McDonald's, poder e criança: Ronald McDonald faz tudo por você. In: SILVA, L.; AZEVEDO, L. C.; SANTOS, M. (Org.). *Identidade social e a construção do conhecimento*. Porto Alegre: Secretaria Municipal de Educação, 1997.

KUNZRU, Hari. "Você é um ciborgue": um encontro com Donna Haraway. In: SILVA, T. (Org.). *Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano*. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.

LARROSA, Jorge. Tecnologias do eu e educação. In: SILVA, T. T. (Org.). *O sujeito da educação*. Petrópolis: Vozes, 1994.

\_\_\_\_\_. O enigma da infância ou o que vai do impossível ao verdadeiro. In: LARROSA; LARA (Org.). *Imagens do outro*. Petrópolis: Vozes, 1998.

LÉVY, Pierre. *O que é o virtual*. São Paulo: Editora 34, 1998.

\_\_\_\_\_. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 1999.

LOPES, Daniel de Q. *Civilização e progresso: lógicas de permanência e de acúmulo em jogo de simulação*. Porto Alegre, 2000. Dissertação (Mestrado) – Instituto de Psicologia da UFRGS. 2000.

LÓPEZ, Aléxis. Ser ou não ser triqui: entre o narrativo e o político. In: LARROSA; SKLIAR (Org.). *Habitantes de Babel*. Belo Horizonte: Autêntica, 2001.

LOURO, Guacira L. *Gênero, sexualidade e educação*. Petrópolis: Vozes, 1997.

\_\_\_\_\_. Pedagogias da sexualidade. In: \_\_\_\_\_. *O corpo educado*. Belo Horizonte: Autêntica, 1999.

MACHADO, Roberto. Por uma genealogia do poder. In: \_\_\_\_\_. *Microfísica do poder*. Rio de Janeiro: Graal, 1996.

MARKET Analysis Brasil. *Videogame: a vertente popular do mercado*. Disponível em: [marketanalysis.com.br/page.php?page=newsletter/feedback/primavera2002/](http://marketanalysis.com.br/page.php?page=newsletter/feedback/primavera2002/). Acesso em: 11 fev. 2003.

MARZOLA, Norma. Os sentidos da alfabetização na revista Nova Escola. In: COSTA, M. (Org.). *Estudos culturais em educação*. Porto Alegre: Editora da Universidade/UFRGS, 2000.

MATOS, Juliano. *O que há além dos jogos eletrônicos?* Disponível em: [www.lagzero.com/portg/main/ponto/ponto1.chtm](http://www.lagzero.com/portg/main/ponto/ponto1.chtm). Acesso em 14 abr. 2001.

MATOS, Luís. Prefácio. In: VALLE e COUTO (Org.). *Desvendando o counter-strike*. São Paulo: Digerati, 2003.

MENDES, Cláudio Lúcio. Controla-me que te governo: os jogos eletrônicos como formas de subjetivação. *Educação & Realidade*, v. 26, n. 1, p. 125-139, jan./jun. 2001.

\_\_\_\_\_. Corpo em Foucault: superfície de disciplinamento e governo. In: Anais do XII CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DO ESPORTE. Publicação eletrônica em CD-ROM. Caxambu, 2001b.

MEYER, Dagmar E. E. *Identidades traduzidas: cultura e docência teuto-brasileiro-evangélica no Rio Grande do Sul*. São Leopoldo: Sinodal, 2000.

\_\_\_\_\_. As mamas como constituintes da maternidade: uma história do passado? *Educação & Realidade*, v. 25, n. 2, p. 117-133, jan./jul. 2000a.

\_\_\_\_\_. Gênero e educação: teoria e política. In: LOURO, NECKEL; GOELLNER (Org.). *Corpo, gênero e sexualidade*. Petrópolis: Vozes, 2003.

MORA, J. Ferrater. *Dicionário de filosofia*. São Paulo: Loyola, 2001.

MOREIRA, Antônio F. O currículo como política cultural e a formação docente. In: SILVA, T. T.; MOREIRA, A. F. (Org.). *Territórios contestados*. Petrópolis: Vozes, 1995.

MORTENSEN, Torill. Playing with players. *The international journal of computer game research*, v. 2, i. 1, July 2002. Disponível em: [www.gamestudies.org/](http://www.gamestudies.org/). Acesso em: 18 ago. 2002.

NEWMAN, James. The myth of the ergodic videogame. *The International Journal of Computer Game Research*, v. 2, i. 1, July 2002. Disponível em: [www.gamestudies.org/](http://www.gamestudies.org/). Acesso em 18 ago. 2002.

NICHOLSON, Linda. Interpretando o gênero. *Estudos feministas*, v. 9, n. 2, p. 9-40, 2000.

NORMAND, Reinaldo. Um raio-x do mercado brasileiro de games. Disponível em: <http://outerspace.terra.com.br/especial/material/raiox/introdução.asp>. Acesso em: 16 fev. 2003.

NOTÍCIAS do Brasil. *Como conseguir emprego no ramo de games*. Disponível em: [www.uol.com.br/abriljovem/agames/noticias/egm\\_emprego/emprego.html](http://www.uol.com.br/abriljovem/agames/noticias/egm_emprego/emprego.html). Acesso em: 23 maio 2001.

O COMEÇO. Disponível em: [www.geocities.com/timesquare/cavern/3175/inicio.htm](http://www.geocities.com/timesquare/cavern/3175/inicio.htm). Acesso em: 14 abr. 2001.

ORTEGA, Francisco. *A amizade e estética da existência em foucault*. Rio de Janeiro: Graal, 1999.

PARAÍSO, Marlucy A. *Currículo e mídia educativa: a produção da escola e do/a professor/a para o novo século*. Rio de Janeiro: Faculdade de Educação/UFRJ, 2001. (Proposta de qualificação de doutorado). 2001.

\_\_\_\_\_. *Currículo e mídia educativa*. Rio de Janeiro, 2002. Tese (Doutorado) – Faculdade de Educação da UFRJ. 2002.

PC GAMER, ano 4, n. 30, s.d.

PELBART, Peter Pál. *A vertigem por um fio*. São Paulo: Iluminuras, 2000.

PENROSE, Roger. *A mente nova do rei: computadores, mentes e as leis da física*. Rio de Janeiro: Campus, 1993.

PESSOA, Fernando. Liberdade. In: *Poesias*. Porto Alegre: L&PM, 2001.

PINHO, Gerson S. *O brincar na infância contemporânea*. Porto Alegre, 2001. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Psicologia Social e Institucional da UFRGS. 2001.

PIRES, Paulo R. Recordações do futuro. *Veredas*, ano 7, n. 76, p. 8-12, abr. 2002.

PLANETA Jogos. *UOL jogos*. Disponível em: [www.uol.com.br/jogos/especial/empresas/ult260u2.shl](http://www.uol.com.br/jogos/especial/empresas/ult260u2.shl). Acesso em: 23 maio 2001.

POPKEWITZ, Thomas S. *Reforma educacional*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1997.

PROVENZO Jr., Eugene F. Los juegos de vídeo y el surgimiento de médios interactivos para los niños. In: \_\_\_\_\_. *Cultura infantil y multinacionales*. Madrid: Morata, 1997.

RAJCHMAN, John. *Foucault: a liberdade da filosofia*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1987.

REIS, Carlos; LOPES, Ana C. M. *Dicionário de teoria da narrativa*. São Paulo: Ática, 1988.

REVISTA Eaí?, n. 1, jun./jul. 2001.

RIBEIRO, Maria C. D. *Jogos de computador e suas relações com a pós-modernidade*. Porto Alegre, 1996. Dissertação (Mestrado) – Instituto de Filosofia e Ciências Humanas da UFRGS. 1996.

ROSE, Nikolas. *Inventing our selves*. London: Cambridge, 1996.

\_\_\_\_\_. The death of the social? *Economy and Society*, n. 25, v. 3, p. 327-356, August 1996a.

\_\_\_\_\_. Assembling the modern self. In: POTER, R. (Ed.). *Rewriting the self: histories from the renaissance to the present*. Londres: Rotledge, 1997.

\_\_\_\_\_. Governando a alma: a formação do eu privado. In: SILVA, T.T. (Org.). *Liberdades reguladas*. Petrópolis: Vozes, 1998.

\_\_\_\_\_. Como fazer a história do eu. *Educação & Realidade*, v. 26, n. 1, p. 33-57, jan./jul. 2001a.

\_\_\_\_\_. Inventando nossos eus. In: SILVA, T. T. (Org.). *Nunca fomos humanos*. Belo Horizonte: Autêntica, 2001b.

ROSE, Nikolas e MILLER, Peter. Governing economic life. In: GANE, M.; JOHNSON. T. (Ed.). *Foucault's new domains*. Londres: Routledge, 1993.

SACRISTÁN, Jurjo G. Currículo e diversidade cultural. In: SILVA, T. T.; MOREIRA A. F. (Org.). *Territórios contestados*. Petrópolis: Vozes, 1995.

SANTOS, Luís H. *Biopolíticas de HIV/AIDS: uma análise dos anúncios televisivos das campanhas oficiais de prevenção (1986-2000)*. Porto Alegre, 2002. Tese (Doutorado) – Faculdade de Educação da UFRGS. 2002.

SARLO, Beatriz. *Cenas da vida pós-moderna*. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1997.

SCOTT, Joan. Gênero: uma categoria útil de análise histórica. *Educação & Realidade*, v. 20, n. 2, p. 71-100, jul./dez. 1995.

SETZER, Waldemar. *Meios eletrônicos e educação*. São Paulo: Escrituras, 2001.

SIBILIA, Paula. *O homem pós-orgânico*. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

SILVA, Tomaz T. O adeus às metanarrativas educacionais. In: \_\_\_\_\_. *O sujeito da educação*. Petrópolis: Vozes, 1994.

\_\_\_\_\_. As pedagogias psi e o governo do eu nos regimes neoliberais. In: \_\_\_\_\_. *Liberdades reguladas*. Petrópolis: Vozes, 1998.

\_\_\_\_\_. *O currículo como fetiche*. Belo Horizonte: Autêntica, 1999a.

\_\_\_\_\_. *Documentos de identidade*. Belo Horizonte: Autêntica, 1999b.

\_\_\_\_\_. Nós, ciborgues: o corpo elétrico e a dissolução do humano. In: \_\_\_\_\_. *Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano*. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.

\_\_\_\_\_. Dr. Nietzsche, curricularista – Com uma pequena ajuda do Professor Deleuze. In: XXIII REUNIÃO ANUAL DA ANPEd. Caxambu, 2001a.

\_\_\_\_\_. Pedagogia e auto-ajuda: o que sua auto-estima tem a ver com o poder? In: SCHMIDT, S. (Org.). *A educação em tempos de globalização*. Rio de Janeiro: DP&A, 2001b.

SIMON, Roger I. A pedagogia como uma tecnologia cultural. In: SILVA. (Org.). *Alienígenas na sala de aula*. Petrópolis: Vozes, 1995.

SOARES, Angélica. *Gêneros literários*. São Paulo: Ática, 2000.

SQUIRE, Kurt. Cultural framing of computer/video games. *The International Journal of Computer Game Research*, v. 2, i. 1, July 2002. Disponível em: [www.gamestudies.org/](http://www.gamestudies.org/). Acesso em: 18 ago. 2002.

STEINBERG, Shirley R. Kindercultura: a construção da infância pelas grandes corporações. In: SILVA, L.; AZEVEDO, L. C.; SANTOS, M. (Org.). *Identidade social e a construção do conhecimento*. Porto Alegre: Secretaria Municipal de Educação, 1997.

STRATHERN, Paul. *Turing e o computador em 90 minutos*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2000.

SUPERINTERESSANTE, jun. 1999.

THE NES archive. *A história da nintendo*. Disponível em: [http://orbita.starmedia.com/n~necars/nes\\_hist.htm](http://orbita.starmedia.com/n~necars/nes_hist.htm). Acesso em: 14 abr. 2001.

TODOROV, Tzvetan. *Introdução à literatura fantástica*. São Paulo: Perspectiva, 1975.

TRAVERSINI, Clarice S. *Programa de alfabetização solidária: o governo de todos e de cada um*. Porto Alegre, 2003. Tese (Doutorado) – Faculdade de Educação da UFRGS. 2003.

TURKLE, Sherry. *El segundo yo*. Buenos Aires: Galapago, 1984.

VAYSSE, Jocelyne. Coração estrangeiro em corpo de acolhimento. In: SANT'ANNA, D. (Org.). *Políticas do corpo*. São Paulo: Estação Liberdade, 1995.

VALLE, James D.; COUTO, Sérgio P. *Desvendando o counter-strike*. São Paulo: Digerati, 2003.

VEJA Rio de Janeiro, Nov. 1999.

VIGARELLO, Georges. Panóplias corretoras. In: SANT'ANNA (Org.). *Políticas de corpo*. São Paulo: Estação Liberdade, 1995.

WALKERDINE, Valerie. Uma análise foucaultiana da pedagogia construtivista. In: SILVA, T.T. (Org.). *Liberdades reguladas*. Petrópolis: Vozes, 1998.

WERNECK, Christianne L. G. *O uso do corpo pelo jogo de poder na educação física*. Belo Horizonte, 1995. Dissertação (Mestrado) – Escola de Educação Física da UFMG. 1995.

WOODWARD, Hathyn. Identidade e diferença: uma introdução teórica e conceitual. In: SILVA (Org.). *Identidade e diferença*. Petrópolis: Vozes, 2000.

YOUNG, Michel. An approach to the study of curricula as socially organized knowledge. In: YOUNG (Ed.). *Knowledge and control*. London: Collier MacMillan, 1971.

\_\_\_\_\_. Currículo e democracia: lições de uma crítica à nova sociologia da educação. *Educação & Realidade*. Porto Alegre, v. 14, n. 1, p. 29-39, jun. 1989.