

Aprendizagem inventiva em *GTA Rio*: colaboração e preconceito como faces de uma mesma moeda?¹

Alessandra MAIA²
Renata Nascimento da SILVA³
Andrew da COSTA⁴
Caroline DIAS⁵
Beatriz MARQUES⁶

Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, RJ

RESUMO

Este artigo parte do *mod GTA Rio*, construído a partir de *Vice City* (2002) e *San Andreas* (2004), para realizar uma investigação seminal a respeito da apropriação da Cidade do Rio de Janeiro. O objetivo é pensar as noções de aprendizagem inventiva (KASTRUP, 1999) e a de estereótipo (JABLONSKI, 2010) na cultura participativa por meio da reunião de produções colaborativas em um videogame que exacerba questões polêmicas que são mobilizadas na franquia. Para tal finalidade, buscou-se realizar uma observação participante e discutir três canais de *gameplay*.

PALAVRAS-CHAVE: *Mods*; *GTA*; *GTA Rio*; Aprendizagem inventiva; Apropriação.

INTRODUÇÃO

Este trabalho faz parte de um estudo em desenvolvimento no Laboratório de Mídias Digitais da Universidade do Estado do Rio de Janeiro, no qual busca-se investigar os usos e apropriações de produtos do *mainstream*. Neste artigo, a atenção recai sobre as produções e consumo a partir dos jogos da franquia *Grand Theft Auto* (GTA). Nesse contexto, este artigo, focar-se-á na customização de *games* em esfera

¹ Trabalho apresentado no GP Games XIX Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 42º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Pós-doutoranda do PPGCOM/UFRJ, Bolsista de Inovação do Laboratório de Mídias Digitais/Uerj e Professora substituta do curso de Jornalismo na Uerj, ale.led@gmail.com.

³ doutoranda do programa de pós-graduação em comunicação da UERJ. bolsista Proatec do Laboratório de Mídias Digitais (LMD/CIBERCOG/UERJ) e integrante dos grupos de pesquisa Laboratório de Estudos em Comunicação Comunitária (LECC/UFRJ) e Comunicação, Arte e Redes Sociotécnicas (UERJ) e. e-mail: renascsilva1@gmail.com.br

⁴ Graduando de Relações Públicas da FCS/Uerj, Bolsista de extensão FAPERJ no núcleo de Teleodontologia da FOUERJ e Voluntário de Iniciação Tecnológica (PIBITI) do Laboratório de Mídias Digitais da Universidade do Estado do Rio de Janeiro - UERJ, andrewmau27@gmail.com.

⁵ Graduanda de Relações Públicas da FCS/Uerj e Bolsista do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação em Desenvolvimento Tecnológico e Inovação (PIBITI/CNPq) do Laboratório de Mídias Digitais do PPGCom/Uerj, carolineesthefany.dias@gmail.com

⁶ Graduanda de Relações Públicas da FCS/Uerj e Bolsista do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica (PIBIC/CNPq) do Laboratório de Mídias Digitais do PPGCom/Uerj, beatriz_ferreiraa@hotmail.com

nacional, observando como esses fenômenos podem ser associados às culturas participativa, *maker* e *hacker*, incluindo a cultura brasileira que se manifesta por meio da criação de um jogo intitulado *GTA Rio* - fruto de uma modificação a partir dos jogos *Grand Theft Auto Vice City* (2002) e *San Andreas* (2004).

No entanto, vale ressaltar que as modificações em produtos de entretenimento não podem ser considerados um fenômeno recente, sendo construções observadas mesmo antes de existirem tecnologias como o computador ou o *smartphone*. O ser humano, desde tempos remotos, já manipulava e gerava modificações na natureza, como as pedras lascadas que se tornaram ferramentas de combate ou corte, e a própria descoberta do fogo – artifício que nessa época surgia por meio da manipulação de materiais naturais como: folhas, gravetos, palha, pinhos. Isso instiga a refletir e a afirmar que manipular elementos da natureza é uma das principais características da espécie humana.

De forma a retomar a linha histórica, é importante ressaltar que o *GTA Rio* tem como precursor o jogo homônimo, porém exclusivo para o console *PlayStation 2* (PS2). O *mod*⁷ chamado *GTA Rio de Janeiro* para PS2, produzido por criadores não identificados, expressa o desejo em remodelar o original *GTA San Andreas*, arquitetura base para sua criação. A capa do jogo⁸ contém símbolos da cidade do Rio – como Cristo Redentor, modelos de carros populares brasileiros – como *Palio* e *Kombi*, e, até mesmo, um avião da *Varig*, mas nenhum apareciam no jogo. Era a mesma arquitetura do original, porém era possível andar por *San Andreas* ouvindo músicas de *funk* ou mesmo gêneros do *hip-hop* internacional em alta na época, ou ter disponível todas as armas e veículos por meio de um *cheat box* que aparecia na tela quando acionado por um conjunto de botões.

Existem diversas versões “abrasileiradas” do *game* que saíram tanto para PS2, quanto para computador (PC). No entanto, as versões de PC possuem modificações mais físicas, como inserções de estruturas arquitetônicas brasileiras – pontos turísticos do Rio – e *skins* de personagens e veículos. As versões de console não sofreram tantas alterações, as mudanças foram mais básicas, como as rádios tradicionais do jogo, que

⁷ Proveniente da palavra *modification*, *mod* é utilizado com frequência no campo dos jogos eletrônicos, e é usado para denominar subprodutos provenientes de alterações em jogos, que modificam características do produto original, desde pequenas alterações gráficas, ou visuais ou sonoras, até a criação de uma nova versão, como o caso do jogo estudado nesta pesquisa.

⁸ Para conferir a capa do jogo, acesse o link: <https://bit.ly/2YpRIKr>. Último acesso: 01 jul 19.

sofreram alterações em seu repertório, e o nome de algumas ruas (substituídas pela nomenclatura de bairros cariocas).

Como já mencionado, a versão estudada neste artigo é a *GTA Rio*, versão “carioca” do *game*, realizada pelo *modder Leos3D*, em “colaboração” com o trabalho de outros jogadores-produtores que fizeram pequenas modificações anteriores – inserção de veículos nacionais, e estruturas do Rio de Janeiro, como o Maracanã e Arcos Lapa, ou os postos de gasolina da Shell e Petrobrás, por exemplo, que os interessados também podem baixar individualmente.

O *GTA Rio* é uma versão desenvolvida em cima do mapa de *GTA Vice City*, que foi transformado no “Rio de Janeiro”; no entanto, os outros elementos que compõem o jogo modificado são personagens do *GTA San Andreas* que foram compilados para a nova cartografia. Sendo assim, o *GTA Rio*, por meio da inserção de elementos da cidade, promete trazer um mapa totalmente personalizado.

Nota-se, assim, que essas modificações foram realizadas a partir do interesse do público brasileiro, consumidor da série de jogos, que desejava ter o seu “próprio *GTA*” e, sendo esse anseio reconhecido na apropriação de outros videogames, como *Pro Evolution Soccer* (2001–) e *Guitar Hero* (2005) – ambos objetos de estudo da tese de José Messias (2016). Contudo, por questões de limitação de espaço, a intenção é registrar a experiência em jogo e observar as apresentadas por meio de vídeos de *gameplay* compartilhados em canais do *YouTube*. Para tal, definiu-se alguns jogadores a partir do número de inscritos no canal: *Belotoplays* (mais de 1,5 milhões de inscritos)⁹, *GameplayRJ* (7 milhões de inscritos)¹⁰ e *Nobreza Games* (2,4 milhões de inscritos)¹¹.

⁹ *Gameplay* do canal *BelotoPlays*, disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=4heG5rpoyaE>, último acesso 29 jun 2019. Nessa *gameplay*, o *youtuber* joga uma versão modificada do *GTA Rio* para o console Playstation 2. No vídeo, o *Youtuber* faz observações interessantes sobre o jogo, dizendo que ele não passava de uma falcatrua para conseguir compradores, afinal, era o mesmo jogo do *GTA San andreas* com modificações básicas, e, em alguns casos, resalta que o jogo modificado chegava a travar em alguns consoles, ou apresentar problemas consideráveis de performance. Em um outro vídeo, disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=ZxzKK9-beA>, último acesso 29 jun 2019, o *youtuber* fala um pouco sobre a frustração que teve ao comprar a versão no camelô, versão essa que apresentava poucas modificações, apenas em algumas *skins* de personagens (roupas de time ou da polícia brasileira), e alterações na rádio (colocaram estações da Nativa FM, Jovem Pan e Transamérica, dentre outras). No entanto, a versão que o *youtuber* joga aqui é a segunda versão do beta para PC, que possui modificações mais estruturais (estádios, arcos da lapa, catedral de São Sebastião, dentre outras estruturas) que a de console.

¹⁰ *Gameplay* do canal *GameplayRJ*, do *youtuber* Davy Jones (Apelido), disponível em https://www.youtube.com/watch?v=av_RO5WPNig, último acesso em 29 jun 2019. Nesse vídeo o *youtuber* joga a segunda versão do beta do *GTA Rio* para PC, o *youtuber* gravou o vídeo com o auxílio de seu amigo, e também *youtuber*, Igor3k, do *Canal 3 coelhos*. No vídeo, os dois satirizam o jogo e fazem algumas observações bem humoradas (além de brincadeiras a respeito das modificações, das animações e trajes dos personagens presentes no *game*).

¹¹ *Gameplay* do canal *Nobreza Games*, disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=oHz2K-VZKy4>, último acesso em 17 de mar de 2016. A versão jogada pelo *youtuber* é a terceira versão do beta, que apresenta uma

***GTA Rio* como espaço para reflexão**

É válido ressaltar que esta pesquisa reconhece que a ideia de colaboração também não foi algo que surgiu apenas com o avanço das Tecnologias de Informação e Comunicação. Contudo, observa-se que há transformações no processo colaborativo que encontraram espaço nessa nova configuração social, na qual as pessoas podem interagir umas com as outras, sem a necessidade de estar no mesmo espaço físico.

O alcance do potencial colaborativo entre diferentes *modders* foi capaz de gerar um jogo modificado com claras referências à cidade do Rio de Janeiro. Em outras palavras, um produto transformado e reinventado por pessoas empenhadas. Destaca-se que esse processo foi gradativo à medida que pequenos *mods* nacionais – como Maracanã, Cristo Redentor e Arcos da Lapa – foram criados por jogadores em diferentes momentos que contribuíram para o desenvolvimento de um produto repleto de referências à cidade e à cultura local, sem inicialmente ter o intuito de criar um jogo novo a partir disso.

Por essa razão, deve-se salientar a falta de sincronia entre algumas produções individuais. No *mod GTA Rio* é possível observar certa discrepância entre as arquiteturas de algumas obras e do período temporal ao qual remetem. Esse fato demonstra um aspecto da macrodimensão da produção e, também, evidencia seu potencial amador. Os fãs não se restringem ao “desejo” de ter um GTA que se passe em território nacional, que ainda se mantinha distante por meio de uma produção oficial. Assim, os próprios fãs da saga criaram o seu jogo, ou seja, houve esforço para aprender, ou aprimorar, habilidades de programação e modelagem a fim de criar esse produto, de fãs para fãs.

Por meio dessa interação, pode-se constatar que o modelo colaborativo de produção tende a ter seu potencial de alcance maximizado. Ideia que marca a cultura da convergência. Como Henry Jenkins (2009, p. 43) pontua: “a convergência altera a relação entre tecnologias existentes, indústrias, mercados, gêneros e públicos (...) refere-se a um processo, não a um ponto final (...). Prontos ou não, já estamos vivendo numa cultura da convergência”. A produção de *GTA Rio*, dessa maneira, pode ser considerada como um exemplo concreto da cultura digital, bem como um ambiente no qual a

qualidade gráfica melhor que as anteriores (tendo melhores texturas e cores) e algumas modificações mais curiosas, tais como as letras do jogo, que estão em um tom de cor alaranjado, e nos veículos presentes no game - começando pelo jato em que se encontra o personagem CJ, pois o veículo está com a marca *TAM* (atual *LATAM* ultimamente) estampada nele. O *youtuber* também faz brincadeiras a respeito das modificações que o jogo apresenta, satirizando e fazendo piadas sobre o que encontra modificado no jogo.

informação pode ser produzida e compartilhada entre os jogadores, e, devido a isso, servir como benefício para a inteligência social, conforme André Lemos e Pierre Lévy (2010, p. 27) destacam: “quanto mais podemos livremente produzir, distribuir e compartilhar informação, mais inteligente e politicamente consciente uma sociedade deve ficar”.

Esse tipo de mentalidade e ação da cultura participativa são observáveis nos chamados movimento/cultura *maker* e *hacker*. O primeiro mais centrado na ideia propagada pelos adeptos do “Faça você mesmo” (em inglês *Do It Yourself, DIY*), uma apropriação digital na qual pessoas comuns são incentivadas a criarem, modificarem, consertarem ou fabricarem algo por conta própria.

Isso gera uma mudança na forma de pensar [...] Práticas de impressão 3D e 4D, cortadoras a laser, robótica, arduino, entre outras, incentivam uma abordagem criativa, interativa e proativa de aprendizagem em jovens e crianças, gerando um modelo mental de resolução de problemas do cotidiano. É o famoso “pôr a mão na massa” (SILVEIRA, 2016, p. 131).

Quanto ao movimento *hacker*, as buscas para estabelecer o que seria demonstram que não é algo simples de definir¹² e que está em constante mudança; mas é possível resumir como: seriam pessoas habilidosas com *software*, e, em alguns casos, com *hardware*. Entretanto, segundo Manuel Castells (2003, p. 42) a cultura *hacker* tem certas características e valores que servem como guia, entretanto, “suprema nesse conjunto de valores é a liberdade. Liberdade para criar, liberdade para apropriar todo conhecimento disponível e liberdade para redistribuir esse conhecimento sob qualquer forma ou por qualquer canal escolhido pelo *hacker*”. Essa noção de liberdade interage com a ideia de os jogadores-produtores não buscarem fama, mas, sim, compartilharem alguns elementos relacionados com uma cidade ou reunir alguns desses elementos para poder transformar a experiência de quem joga a franquia.

As discussões em cima da questão do que é ser um *hacker* trazem consigo a necessidade de diferenciar a intencionalidade na criação de um subproduto. Os desafios em manipular um código-fonte e/ou de modificar aspectos dos dispositivos digitais podem passar por “simples” desejo de adquirir um novo saber, bem como ressaltar pontos subversivos e políticos por meio dessas alterações. Quanto a isso, cabe pontuar que este estudo considera essencial a problematização em relação à compreensão sobre

¹² Para conferir as definições do verbete, acesse *The Jargon File*: <http://catb.org/jargon/html/H/hacker.html>. último acesso: 01 jun 2019.

os dois movimentos aqui apresentados, mas o espaço disponível não é suficiente para uma reflexão dessa importância.

Em relação ao fenômeno aqui estudado, percebe-se um esforço por parte da comunidade *gamer* brasileira em desenvolver uma forma de quebrar a criptografia dos códigos do jogo, com intuito de criar um subproduto. Esse processo é comum em videogames, nos quais alguns usuários criam mecanismos inexistentes no jogo principal, tais como modos *online*, ou *skins* externos para as personagens. Como exemplo que pode ser considerado bem-sucedido desse fenômeno, há a série de jogos *Counter Strike* (1999) que nasceu como uma modificação do jogo *Half-Life* (1998). O *mod* foi criado pelo, até então, estudante de Ciência da Computação Minh Le, e, seu amigo, Jess Cliffe, e foi um sucesso entre os jogadores, sendo reconhecido pela *Valve*, empresa criadora de *Half-Life*, que contratou os programadores; e, junto ao estúdio *Sierra*, começaram a comercializar.

Em relação ao *GTA Rio*, percebe-se a criatividade, tanto dos colaboradores quanto do responsável pelo desenvolvimento do jogo. Algo que remete à concepção do jogo porque além da habilidade para modelar os pontos turísticos do Rio, os jogadores-produtores demonstram ter noções de programação – conhecimento que nesse caso não depende do domínio de uma única pessoa, pois cada um contribui para a construção de um saber quando compartilha, ou produz, conteúdos e informações sobre o assunto em fóruns e *sites* na internet.

Afinal, com base nos códigos encontrados nos dois *games* da série *GTA* criaram um subproduto com referências culturais ao Rio. Ou seja, foram capazes de produzir sua própria arte, o que pode ser compreendido pela noção da arte não como um alvo, mas como um atrator caótico, de acordo com Virgínia Kastrup (2001) ao discutir a obra de Deleuze, *Diferença e Repetição* (1968). Quanto a isso, surgem outras formas de observar e refletir sobre esse fenômeno, um deles é considerar como uma forma de aprendizagem. Para Kastrup, colocar o processo de aprendizagem tendo como ponto de vista a arte, é colocá-lo no ponto de vista da invenção. A arte, assim, surge como um modo de exposição do problema do aprender.

Segundo Kastrup, o agenciamento produz unidades complexas aprendiz/instrumento (ou no caso deste artigo, jogador-produtor/jogo) que, produzem entre si, simultaneamente, processos de diferenciação recíprocos. Assim, a aprendizagem é a capacidade de saber problematizar as variações do entendimento de

um momento presente. Esta advertência serve de indicação para não repetir os equívocos da *Psicologia da Aprendizagem*, que saltou esse momento fundamental, reduzindo-a ao processo de solução de problemas (KASTRUP, 2001, p. 50).

Dessa forma, infere-se o conceito de agenciamento, apresentado por Escóssia e Kastrup (2005), como uma tensão entre dois universos. Agenciar-se, assim, não é sinônimo de substituição ou imitação. É, na verdade, uma identificação capaz de criar e (re)significar algo que não está no sujeito e nem no objeto da interação, mas entre os dois, nessa dimensão compartilhada. Essa é a perspectiva de entender que toda aprendizagem começa, de fato, com a invenção de problemas.

Quanto ao *GTA Rio*, a experiência do jogo para alguns usuários, em especial aos que desenvolvem os *mods*, não se encerra quando explorou todo o mapa ou com o fim da história. Porque criam novos mecanismos para o jogo, imprimindo diferentes possibilidades de significação da história e revelando como o processo de cognição não se restringe a uma prática de obtenção de uma informação. Ou melhor, extrapola a possibilidade de um resultado enrijecido e restrito ao produto que se aprende, isto é, rompe a proposta inicial desenvolvida para o jogo, mesmo diante da quantidade de combinações que ele oferece.

Em torno disso, reconhece-se que no processo inventivo do jogo a aprendizagem no campo das políticas cognitivas significa permitir uma multiplicidade de agenciamentos (KASTRUP, 1999), como vistas na ação de remodelagem dos mecanismos e na impressão de novos significados ao jogo no *mod GTA Rio*. O videogame permite inúmeros acoplamentos, e que no processo (re)significação, e de inúmeras formas, não se esgota, sobretudo, quando se permite desenvolver impressões no campo do afeto. Os mecanismos afetivos explorados no jogo *GTA Rio* de Janeiro, em seus inúmeros *mods*, permite explorar o campo de construção da cidade do Rio e a ideia que evoca os seus vários estereótipos.

Sendo assim, é possível perceber que o jogo começou com a invenção de um problema: a ausência de um jogo da série *GTA* que se passe em algum lugar do Brasil, a solução foi a reunião de esforços na concepção e desenvolvimento de um subproduto criado por fãs. Nota-se, para isso, a necessidade de aprender e/ou desenvolver habilidades de programação para fins de criação de algo diferente. Nesse contexto, pode-se ver a criação desses jogos como produção de portfólio para alguns desses *modders*.

Assim, essas modificações também podem ajudar a estender o tempo de vida do *game* original, gerando diferentes formas de diversão. Fenômeno parecido ocorreu com um dos *games* da série *The Elder Scrolls* (Bethesda, 1994–), em especial o quinto da franquia, *The Elder Scrolls V Skyrim*¹³ (2011). O que o popularizou ainda mais foram os *mods* criados por fãs que, além de arrumarem certos aspectos (correções de *bugs*, balanceamento, texturas), melhoraram a parte gráfica e mecânica, fazendo-o ter mudanças na performance, alguns *mods* também alteraram a interface e os aspectos técnicos produzindo um jogo quase novo.

A noção de cognição seguida por este estudo, e também explorada pela pesquisadora Virgínia Kastrup (1999), compreende que corpo, mente, ambiente e objetos estão em interação constante para que se possa viver e compreender o mundo, conforme pontua a autora, uma invenção de si e do mundo. Além disso, cabe salientar que, não exclui a ideia de representação. Por isso, não seria errôneo trazer parte dessa compreensão para refletir sobre algumas formas de perceber e agir no e com o mundo, como o preconceito. O estereótipo é uma das formas “automatizadas” de perceber os estímulos presentes no ambiente e é parte integrante dos elementos que constituem o jogo *GTA Rio*.

O preconceito é uma categoria da esfera do cotidiano referente às atitudes ou aos comportamentos negativos direcionados a indivíduos ou grupos, baseado num julgamento prévio, convertido em sentimentos negativos. Na concepção de Bernardo Jablonski (2010, p. 135), o preconceito “tão velho quanto a humanidade, e, por isso de difícil erradicação” abrangeria termos como racismo, sexismo ou segregacionismo.

Para Jablonski, na base do preconceito se encontra o estereótipo. Essa ideia, levantada pelo autor, contribui para uma reflexão na qual a relação com o mundo parte de uma imagem pré-concebida viabilizada por experiências passadas que podem gerar respostas “automáticas”. O termo refere-se à atribuição de certas características a pessoas ou grupos. Em outras palavras, por meio de uma associação mental, a tendência é enfatizar o que há de similar entre eles, sem atentar para as diferenças e traços pessoais. Para Jablonski, o estereótipo “agiliza” as reações frente ao mundo e, na maioria das vezes, implica em generalizações incorretas e indevidas, principalmente quando não se consegue enxergar as pessoas em suas idiossincrasias.

¹³ Lista com alguns *mods* de *Skyrim*. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/listas/noticia/2016/06/veja-lista-com-os-melhores-mods-para-elder-scrolls-v-skyrim.html> último acesso 29 jun 2019.

Marcos Emanuel Pereira (2011, p. 87) observa que “os estereótipos constituem um tipo particular de crença: aquela compartilhada por um grande número de pessoas e que possui um número bastante grande de alvos em potencial”. O estereótipo como crença compartilhada tem, por referência, padrões de condutas ou atributos comuns aos grupos sociais. As crenças disseminadas culturalmente suscitam representações sobre algo, sustentadas tão logo se deparam com certos grupos – em dadas circunstâncias sociais que ativam o preconceito.

Outro fato que também está na esfera do cotidiano que atua nos vínculos sociais é a percepção social. Para Rodrigues (2010, p. 203), a percepção social é condição para a interação humana. O processo perceptivo é permeado por variáveis que se intercalaram entre “o momento da estimulação sensorial e a tomada de consciência daquilo que foi responsável pela estimulação”. Elas podem influenciar em como as pessoas percebem determinadas ações/atitudes/comportamentos/imagens com as quais se deparam.

Tendo em vista a discussão sobre o preconceito e a percepção social desenvolvida aqui, pode-se pensar de que forma essas categorias estão presente na interação com o *GTA Rio*. Visto que o videogame apresenta uma narrativa visual a respeito da Cidade do Rio de Janeiro, constituída por elementos estéticos relacionados a pontos turísticos, como o estádio do Maracanã, os Arcos da Lapa, e a composição do espaço na cidade, como posto de gasolina da Shell e Petrobrás, além da violência promovida pelas gangues, dentre outros.

***GTA Rio*: uma experiência pelos estereótipos na “Cidade Maravilhosa”**

Alguns canais fizeram o *gameplay* do *game*. Como mencionado, a escolha dos vídeos foi feita com base no critério de visualizações e popularidade dos canais. Contudo, a pesquisa não se restringe à observação dos vídeos de *gameplay*. O jogo possui três versões, a jogada pelos responsáveis dos canais selecionados trata-se da terceira, mas ela não estava acessível até a entrega deste artigo. Por isso, jogou-se a segunda versão do *GTA Rio*.

Ao observar os vídeos, nota-se que os jogadores satirizam a presença de lombadas nas ruas, que é um paralelo à problemática da qualidade das pavimentações de ruas e rodovias. Também há confrontos constantes entre facções, não importando em

qual ponto do mapa o jogador esteja, bem como pedestres caminhando armados, o que não é tão comum no jogo original. A presença das favelas é emblemático, e vale ressaltar que são várias que estão espalhadas ao longo do mapa. Ao comparar os três *youtubers gamers* e suas experiências com o jogo, é possível perceber diferenças na experiência da jogabilidade.

Os canais *Nobreza Games* e o *BelotoPlays* ao narrar o jogo evidenciam que não são cariocas, concentram suas experiências em visitar os pontos turísticos emblemáticos, como também se surpreendem com os inúmeros confrontos entre facções na cidade. Já o canal *Gameplayrj*, os jogadores exploram mais detalhes e os conecta a uma memória afetiva da cidade à estrutura do jogo, como ao passar pelos Arcos da Lapa, os *gamers* procuram pessoas alcoolizadas ou usuários de drogas e até mesmo satirizam o jogo quando percebem a arquitetura limpa, enquanto na realidade, ela seria mal conservada. Outra observação interessante é que ambos os canais percebem a incidência de troca de tiros e a presença de facções, porém o canal de jogadores cariocas, em uma cena na qual a polícia do jogo não intervém em um tiroteio, um afirma: “bem Rio de Janeiro mesmo, alá, os PM meteram o pé, não viram nada, fingiu que não viu, guerra da carne (risos)”¹⁴ (sic). À medida que reconheciam os monumentos turísticos da cidade, os jogadores naturalizados no Rio de Janeiro tentavam seguir uma lógica espacial da cidade física, demonstrando até certa dificuldade ao procurar o Maracanã partindo da Prefeitura do Rio no mapa. A vivência na cidade era o primeiro mecanismo a ser utilizado, mas mesmo com o desordenamento espacial, os jogadores percebem características que os canais *BelotoPlays* e *Nobreza Games* não percebem, como os postos de combustível presentes tanto no mundo físico como no virtual. Aspectos comuns os brasileiros são percebidos, como os carros populares.

No canal *Gameplayrj*, os *youtubers* Davy Jones e Igor fazem piada com o fato de o jogo possuir ponto de ônibus, e um deles comenta: “vamos pegar o 474” (linha de ônibus do Rio cujo trajeto é Copacabana/Jacaré, Zonas Sul e Norte da cidade). Eles passeiam com CJ pela praia e percebem que a areia está “*Bugada*”, pois ao andar o som emitido traz a sensação de estar andando na beira d’água. Esses jogadores também brincam com a ideia de a cidade ser exageradamente enxuta, com um ponto turístico praticamente do lado do outro, onde Copacabana fica próximo da Catedral São

¹⁴ Trecho extraído do vídeo: GTA San Andreas - RIO DE JANEIRO MOD VAGABUNDO É FODA.
https://www.youtube.com/watch?v=av_RO5WPNig

Sebastião, e o Maracanã logo atrás dos Arcos da Lapa, o que, na geografia da cidade do Rio de Janeiro, não faria o menor sentido. Até a dimensão de alguns lugares estão fora da realidade, como os Arcos da Lapa, por exemplo, que possuem um tamanho equivalente à altura de uma personagem humana, como CJ.

A partir desse ponto, a pesquisa se detém na experiência dos pesquisadores deste artigo. O *GTA Rio* logo em seu início se mostra, praticamente, um novo *game*. Principalmente por causa da *cutscene* que está diferente da original, com imagens da cidade modificada e algumas artes iniciais alteradas, na qual a personagem CJ aparece em um jatinho particular com o logo da empresa TAM – atual LATAM – chegando na cidade do Rio de Janeiro. Além disso, a fonte da letra no *game* está diferente, tanto em suas formas quanto em suas cores. Assim que CJ é apresentado, nota-se que a sua aparência também está modificada, pois está usando uma camisa florida, diferente da camiseta regata do original de 2004, pode-se dizer que se trata de um artifício utilizado pelos *modders* para fazer transparecer que o personagem CJ é um turista no Rio.

Antes de estudar as possibilidades de exploração no jogo, tratar-se-á de uma missão criada para o *GTA Rio*, a única que foi encontrada durante a experiência para esta pesquisa, sendo ela, aparentemente, a missão de “zeramento” do jogo. No local indicado no mapa, pela letra T, encontra-se o ponto da missão, porém só pode ser iniciada à meia noite. O objetivo é levar a carga explosiva, presente no caminhão, até ao aeroporto, enquanto a máfia tenta impedir enviando carros com comparsas armados que tentam destruir a carga. A dificuldade da missão se encontra na fragilidade do caminhão que, com poucos tiros, é destruído e a carga danificada, ocasionando o fracasso da missão. Quando o jogador cumpre a missão aparecem créditos de seus jogadores-produtores.

Voltando à exploração dos espaços do jogo, observa-se na cena do bairro de Copacabana, no qual CJ fica hospedado em um hotel similar ao *Copacabana Palace*, nota-se, logo no início, as alterações na composição da cidade, por exemplo, na saída do hotel, quem joga se depara com o calçadão de Copacabana e uns carros populares no Brasil passando: Gol, Honda Civic, Palio, dentre outros.

Essa descrição dos elementos visuais do Rio de Janeiro por meio de cores, tempo histórico, formas, localização etc., mostram a percepção que os jogadores utilizam para formar a cidade do Rio de Janeiro. A dominação da imagem de Copacabana em contraposição ao silêncio/apagamento das periferias dificulta a

transmissão do que realmente se trata o Rio de Janeiro. É como se fosse a imagem de um cartão postal. Tendo em vista a discussão da percepção social, torna-se relevante essa reflexão para que se possa discutir como os jogos são espaços nos quais estereótipos são construídos, fortalecidos e também podem ser desconstruídos.

Destaca-se, ainda, nesta observação a estigmatização de corpos sociais, tal como a mulher, o homem negro e o branco. A partir disso, nota-se a objetificação do corpo feminino. A arte do jogo retrata elementos que contribuem para endossar estereótipo que dizem respeito à mulher, dificultando a diluição dos mesmos. Com isso, a sexualização em que o corpo feminino é exposto permite questionar se essa é a real percepção que os jogadores possuem da ideia de beleza feminina.

Por meio do estudo de Jablonski (2010), observa-se a percepção social de um modelo de beleza que segue padrões europeus. A incorporação desses padrões à narrativa do que significa ser belo, produz uma compreensão estética a partir da qual entende-se a ideia de beleza feminina por meio de requisitos como a pele branca, cabelos lisos, bocas e lábios carnudos e nariz afilado. Em contraposição a outros traços individuais e étnicos de nacionalidade que circulam pelo mundo.

Segundo Jablonski (2010), o estereótipo, descreve o processo de simplificação e redução de complexidade do real, direcionando a atenção para determinadas categorias de informações e eliminando outras, além de generalizar as classes selecionadas de informações a um determinado grupo social ou a uma determinada situação. O *GTA Rio*, ao manter o desenho do corpo feminino em sua abertura, aponta para a presença de uma redução fenotípica desse no qual está ancorado em sua sexualização, bem como num referencial eurocêntrico de beleza. O conceito de estereótipos, dessa forma, se liga ao de “objetificação”, o qual consiste em analisar alguém no nível de um objeto, sem considerar seus atributos emocionais, intelectuais e psicológicos.

O clima da cidade também é mais tropical, tendo uma coloração mais quente que a observada em *GTA Vice City* (2002), do qual o *GTA Rio* usa o mapa. Além disso, em alguns trechos da calçada, existem pontos de ônibus que possuem o logo da Prefeitura do início dos anos 2000, inclusive, nas pistas da cidade também têm os típicos “quebra-molas”, outra característica peculiar da cidade. O cenário produzido para o jogo se opõe ao original, porque na cidade existem também alguns edifícios que foram alterados, fazendo alusão a empresas nacionais e multinacionais, que não existem no original, acredita-se que por causa dos direitos autorais. Alguns exemplos são: *Coca-Cola*,

Globo, Google, Carrefour etc. A construção do Rio de Janeiro é marcada por espaços como a Catedral de São Sebastião e o Cristo Redentor (que fica em uma região de difícil acesso, e seu alcance só é possível por meio de um *cheat* que libera o uso de um *jetpack*) e prédios característicos da cidade, como o da Prefeitura.

A relação entre elementos do espaço físico da cidade – Cristo, Pão de Açúcar, UERJ etc. – e sonoros – como tiros – ajudam a construir uma narrativa de um Rio de Janeiro. Assim, remete a percepção do que significa a “Cidade Maravilhosa”, que não está apenas no espaço, mas também no som e nas relações sociais dos personagens, tendo em vista que *GTA Rio* consiste numa apropriação do Rio de Janeiro pelo jogador-produtor.

Seguindo o raciocínio de Virgínia Kastrup (1999), a partir de Varela, percebe-se que o jogo pode incitar a um exercício do olhar quanto ao espaço urbano retratado nele, para além da vivência cotidiana. Mesmo que essa não seja a primeira ideia de um jogador de *GTA Rio*, nota-se que a exploração do jogo permite buscar as mudanças implementadas a partir dos dois jogos que foram base dessa modificação. Dessa forma, segundo Kastrup, quando alguma alteração tira a pessoa do óbvio e a permite refletir, é assim que se pode tomar consciência da quantidade de relações que são tomadas por garantidas. Ao ser transportado para outra “realidade”, tal qual o viajante de Varela, quem joga pode pensar a respeito de como a construção da cidade está ancorada em estereótipos enfatizados no *GTA Rio de Janeiro* do que os presentes nos jogos originais: ressaltando o conflito frequente e demasiado de gangues (excesso de tiros), jogo de poder ligado a questões políticas (excesso de facções) e à estigmatização de corpos negros.

Diante dessa reflexão, é possível perceber a estigmatização da pessoa negra, que em seu cotidiano se depara com os mais diversos dispositivos sociais que reforçam um estereótipo negativo. Em função de uma agressão histórica – verbal e não-verbal – sofrida pelo corpo negro na cultura brasileira, sente-se a necessidade, neste estudo, de atentar-se para relação da construção de um jogador que incorpora uma forma de agir por meio da violência, inerente ao jogo original e ampliada no *mod*, principalmente, pelo fato de as práticas sociais ali narradas pelos *youtubers* e realizada pelo jogador em interação com o jogo poderem ser compreendidas como uma forma de explorar as liberdades éticas e morais incitadas pela obra. É algo extremamente complexo, pois no

caminho está sujeito a uma série de importantes interferências cognitivas que serão determinantes para o resultado perceptivo final (JABLONSKI, 2010).

Ressalta-se que a observação participante refletida a partir da noção de preconceito e aprendizagem inventiva realizada neste artigo não deve ser compreendida como determinista, visto que, a percepção em si é um processo que segue uma trajetória que parte de um estímulo sensorial e pode permitir que se chegue a uma tomada de consciência quanto às ações que normalmente são realizadas de forma automatizada.

ALGUMAS CONSIDERAÇÕES

Percebe-se, então, que esta pesquisa pode ser capaz de revelar um dos muitos aspectos da cultura fã, além disso, essa interconexão impulsiona o desenvolvimento de habilidades, amplifica a integração entre fãs e, até mesmo, acaba por aumentar o tempo de vida dos jogos por meio de *mods* enquanto produtos de entretenimento. Sendo assim, o reconhecimento dos *mods* enquanto elementos capazes de (re)significar a experiência na dinâmica participativa e, por conseguinte, social, torna-os de grande valia como objeto a ser estudado.

A ideia sobre a relação com a gangue (traficantes) e o cidadão mostra o conflito político social pertencente ao cenário carioca, que captura uma diversidade de sentimentos, memórias e informações oriundas de várias experiências do que é “real” e do que pode ser transferido para a ambiência digital. Assim, corrobora, por fim, para a proposição de questionamentos, direcionando para investigações posteriores: refletir qual seria o papel mediador do videogame na percepção de comportamentos estigmatizados? Ou, não cabe ao jogo o papel de refletir as práticas contemporâneas – objetivação do corpo feminino, conflito políticos, preconceito etc.? Ou de compreender a franquia *GTA*, e a modificação que explora elementos turísticos e extrapola as questões sociais e políticas da cidade carioca, como videogames que podem ser espaços de invenções de problemas capazes de contribuir para uma aprendizagem inventiva? Diante da importância da rede de conexões criada pelos jogos, quais seriam as práticas alternativas para atuar e intervir numa melhor percepção da cidade do Rio de Janeiro?

REFERÊNCIAS

CASTELLS, Manuel. *A galáxia da internet: Reflexões sobre a Internet, os negócios e a sociedade*. Rio de Janeiro: Zahar, 2003.

ESCÓSSIA, L. & KASTRUP, V.. O conceito de coletivo como superação da dicotomia indivíduo-sociedade. *Revista Psicologia em Estudo*, Maringá, v. 10, n. 2, p. 295-304, mai./ago. 2005.

JABLONSKI, Bernardo. Preconceito, estereótipos e discriminação. In: RODRIGUES, Aroldo; ASSMAR, Eveline Maria Leal; JABLONSKI, Bernardo (Org.). *Psicologia Social*. Petrópolis: Vozes 2010.

KASTRUP, Virgínia. *A invenção de si e do mundo: uma introdução do tempo e do coletivo no estudo da cognição*. São Paulo: Papyrus Editora, 1999.

_____. Aprendizagem, Arte e Invenção. *Revista Psicologia em Estudo*, Maringá, v. 6, n. 1, p. 17-27, jan./jun. 2001.

MESSIAS, José. “Saudações Do Terceiro Mundo”: games customizados, gambiarra e habilidades cognitivas na cultura hacker. Rio de Janeiro, 2016. *Tese (Doutorado em Comunicação e Cultura)* – Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2016.

PEREIRA, M. E. Formação, desenvolvimento e mudanças dos estereótipos. In: CAMINO, Leoncio; TORRES, Ana Raquel Rosas; LIMA, Marcus Eugênio Oliveira; PEREIRA, Marcos Emanuel (Org.). *Psicologia Social: temas e teorias*. Brasília: Technopolitik, 2011.

RODRIGUES, Aroldo. Interagindo com o outro. In: RODRIGUES, Aroldo; ASSMAR, Eveline Maria Leal; JABLONSKI, Bernardo (Org.). *Psicologia Social*. Petrópolis: Vozes 2010.