

Ativismo digital, transmidiação e game design do jogo *Operation: Pedopriest*: iniciativa independente leva ao debate o código de silêncio da igreja católica¹

Carla Patrícia Pacheco TEIXEIRA²
Luiz Carlos Pinto DA COSTA JR³
Dario Brito ROCHA JR⁴
Universidade Católica de Pernambuco, Recife, PE

Resumo

No contexto da cultura digital, o ativismo vincula-se aos recursos computacionais e de rede em desenvolvimento desde a década de 1960. São facetas criativas, cuja atuação visa criar condições para a produção, circulação, apropriação e usufruto de conhecimento, informação e cultura. O objetivo deste artigo é analisar o newsgame *Operation: Pedopriest*, produzido pela La Molle Industria, da Itália, que trata do código de silêncio da igreja católica. Para isso, utilizamos conceitos sobre cultura digital e ativismo, na perspectiva de Ranciére, Agamben e Larrosa; *newsgames*, por Andrade, Sicart e Seabra; narrativas transmídias com Jenkins. Observa-se, no percurso, a apropriação de um dispositivo de entretenimento em um processo de subversão e a necessidade de favorecer a imersão e o engajamento em um *newsgame* por meio de um game design consistente, quando se pretende estimular o debate público.

Palavras-chave: cultura digital; ativismo; newsgames; game design; narrativas transmídias.

1. Introdução

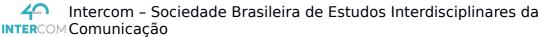
O ativismo em um contexto de cultura digital tem mostrado nuances crescentemente criativos e moldados aos recursos computacionais e de redes que vem se desenvolvendo, pelo menos desde a década de 1960. Parte dessas formas de atuação se baseia em criar condições estruturais e conceituais para a produção, circulação, apropriação e usufruto de conhecimento, informação e cultura fora das hostes comerciais. É possível se atribuir a essa orientação uma atualização da análise de Ranciére (2010) para a emergência do exercício da política, com uma correspondente instituição de uma outra ordem do sensível.

¹ Trabalho apresentado no GP Conteúdos Digitais e Convergências Tecnológicas do XVII Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do 40º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Doutoranda em Design(UFPE). Coordenadora do Curso de Jornalismo da Universidade Católica de Pernambuco. Professora dos cursos de Jornalismo, Publicidade e Jogos Digitais da Unicap, email: carla.teixeira3@gmail.com

³ Doutor em Sociologia (UFPE). Professor do curso de Jornalismo da Universidade Católica de Pernambuco e integrante da Marco Zero Conteúdo, e-mail: lula_pinto@riseup.net

⁴ Doutorando em Design (UFPE) e professor dos cursos de Jornalismo, Fotografia e Jogos Digitais da Universidade Católica de Pernambuco. E-mail: dariobrito@unicap.br



Aí se localiza a experiência produtiva, organizativa e afetiva desenvolvida por grupos vinculados ao desenvolvimento de softwares e hardwares livres. Nestes, a criação de tais condições estruturais e conceituais está próxima a um virtuoso processo de atualização da reivindicação da parcela dos que não têm parcela, da reivindicação da fala, do dissenso, da possibilidade e das condições para a expressão do desentendimento em relação a como se reparte o todo, entre os que têm parcela ou partes do todo e os que não têm nada.

No caso das ações coletivas com mídias livres, ele se dá na forma de ruptura da ordem policial que garante os cercamentos de bens informacionais e se exprime por uma atividade política (por muitas aliás, heterogêneas mas transversais na mesma intencionalidade) que afirma a existência de uma parcela dos sem parcela, a igualdade de qualquer ser falante com qualquer outro ser falante. Apesar da importância dessa tradição do ativismo, há que se considerar ainda o ativismo que se baseia na subversão de dispositivos técnicos, de linguagens, de plataformas e de narrativas.

A italiana La Molle Industria se propõe a um processo de subversão dos videogames, produzindo jogos independentes e disponíveis online, nos quais temas como o processo de fabricação do Iphone, o consumo e o código de silêncio da igreja católica são tratados em um formato contra-hegemônico, em um processo que visa promover o debate "envolvendo as galáxias de mídia ativismo, software e net art", criando, para isso, "um espaço em que a crítica teórica e a prática marche de mãos dadas". (LA MOLLE INDUSTRIA, 2017).

Neste sentido, buscamos observar o game design de um de seus jogos, *Operation: Pedopriest*, que trata de pedofilia e do código de silêncio da Igreja Católica. Por ter como base um documentário exibido pela BBC em 2006, o jogo está associado a outras duas correntes teóricas: as narrativas transmídias, de Jenkins, e os *newsgames*, jogos baseados em notícias que podem ser usados para estimular o debate público.

2. Cultura digital e ativismo

Uma interpretação filosófica que nos parece útil, nos termos dessa reflexão, é a que Giorgio Agamben desenvolve sobre os mecanismos de gestão e produção que capturam toda a ação humana e que provocam o que ele chama de "eclipse da política" na contemporaneidade. Para a concretização desse objetivo, os dispositivos técnicos da

 40° Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Curitiba - PR – 04 a 09/09/2017

contemporaneidade são fundamentais e atendem aos princípios e interesses de uma governamentalidade algorítmica e de controle no capitalismo tardio.

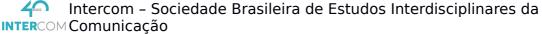
Para tratar dessa contemporaneidade, Agamben (2010) se detém sobre o termo "dispositivo" e parte da obra de Foucault para considerar que os dispositivos formam um conjunto heterogêneo, linguístico e não-linguístico, que inclui virtualmente discursos, instituições, edifícios, leis, medidas de polícia, proposições filosóficas articulados em rede; que o dispositivo tem sempre uma função estratégica concreta e se inscreve numa relação de poder e finalmente que, como tal, resulta do cruzamento de relações de poder e de relações de saber.

Mas Agamben avança e atualiza a noção de "governo dos homens", que está na entrelinha do trabalho de Foucault, e o faz por meio de uma genealogia do termo — inicialmente na própria obra de Foucault e depois num contexto histórico mais amplo⁵. O que Agamben propõe, então, é que os dispositivos de que se utiliza Foucault estão conectados a uma herança teológica da administração dos homens — essa administração implicou, no desenvolvimento da teologia cristã, numa oikonomia, através da qual se justifica a existência da Trindade (Pai, Filho e Espírito Santo). Nessa justificativa, ao Cristo foi confiada a administração e o governo da história dos homens, uma economia de redenção e da salvação que funciona como um dispositivo mediante o dogma trinitário. Foi desse modo que a ideia de um governo divino providencial do mundo é introduzido e justificado.

Mas, como frequentemente acontece, a fratura que os teólogos procuraram deste modo evitar e remover em Deus sob o Plano do ser reaparece na forma de uma censura que separa em Deus ser e ação, ontologia e práxis. A ação (a economia, mas também a política) não tem nenhum fundamento no ser: esta é a esquizofrenia que a doutrina teológica da oikonomia deixa como herança à cultura ocidental. (AGAMBEN, 2010, p. 37)

Por essa conexão, o termo dispositivo nomeia aquilo por meio do qual se governa sem fundamento no ser. Por isso, segundo Agamben, os dispositivos devem sempre implicar um processo de subjetivação, ou seja, devem produzir seu próprio

⁵ O aprofundamento dessa questão é feito por meio de uma genealogia teológica da economia. Agamben considera que a Trindade forçou a necessidade de se pensar uma Oikonomia divina pelos teólogos do segundo século da era cristã. Nesses tempos, a existência de três figuras divinas (Pais, Filho e Espírito Santo) representava uma ameaça de introdução do politeísmo e do paganismo na fé cristã. A solução encontrada foi atribuir ao Cristo a 'economia', a administração e o governo da história dos homens. E foi assim que emergiu uma Oikonomia teológica, uma lógica interna pela qual a encarnação do Filho, a redenção e a salvação funcionam como dispositivo que introduz o dogma trinitário e o governo divino do mundo na fé cristã. A solução encontrada pelos teólogos, entretanto, criou outro problema: a separação entre Deus, o ser de um lado e sua economia (a práxis, a economia e também a política), do outro.



sujeito. No desenvolvimento de seu raciocínio, Agamben então considera os sujeitos aquilo que resulta da relação, do corpo a corpo entre seres viventes e os dispositivos, considerados como

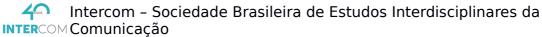
qualquer coisa que tenha de algum modo a capacidade de capturar, orientar, determinar, interceptar, modelar, controlar e assegurar os gestos, as condutas, as opiniões e os discursos dos seres viventes. Não somente, portanto, as prisões, os manicômios, o Panóptico, as escolas, a confissão, as fábricas, as disciplinas, as medidas jurídicas, etc., cuja conexão com o poder é num certo sentido evidente, mas também a caneta, a escritura, a literatura, a filosofia, a agricultura, o cigarro, a navegação, os computadores, os telefones celulares e — por que não — a própria linguagem, que talvez é o mais antigo dos dispositivos, em que há milhares e milhares de anos um primata — provavelmente sem se dar conta das consequências que se seguiriam — teve a inconsciência de se deixar capturar. (AGAMBEN, 2010, p. 40-41)

Um mesmo indivíduo, uma mesma substância, pode ser o lugar de múltiplos processos de subjetivação: o usuário de telefones celulares, o navegador de internet, o escritor de contos, o apaixonado por salsa cubana etc. "Ao ilimitado crescimento dos dispositivos no nosso tempo corresponde uma igualmente disseminada proliferação de processos de subjetivação", escreve Agamben (2010, p. 41).

O domínio dos dispositivos sobre a esfera da ação e do pensamento desenhada por Agamben encontra uma singular correspondência na caracterização de que Jorge Larrosa faz da vida contemporânea. Baseando-se nos relatos de Imre Kertész, Walter Benjamin e do próprio Agamben, Larrosa afirmará que, no século XX, "se coloca em funcionamento massivo uma série de dispositivos que tornam impossível a experiência, que falsificam a experiência ou que nos permitem nos desembaraçarmos de toda experiência", (LARROSA, 2014, p. 51).

Larrosa aponta para um relato de fim das condições de possibilidade da experiência

Já não há experiência porque vivemos nossa vida como se não fosse nossa, porque não podemos entender o que nos acontece, porque é tão impossível ter uma vida própria quanto uma morte própria (assim como nossa morte é anônima, insignificante, intercambiável, alheia, assim como temos sido despojados de nossa morte, nossas vidas também são anônimas, insignificantes, intercambiáveis, alheias, vazias de sentido, ou dotadas de um sentido falso, falsificado, algo que nos é vendido no mercado como qualquer outra mercadoria, pensem em todos os dispositivos sociais, religiosos, midiáticos, terapêuticos que funcionam para dar uma aparência de sentido, pensem em como constantemente compramos sentido) porque a experiência daquilo que



nos acontece é que não sabemos o que nos acontece, porque a experiência de nossa língua é que não temos língua, que estamos mudos, porque a experiência de quem somos é não sermos ninguém. (LARROSA, 2014, p. 54)

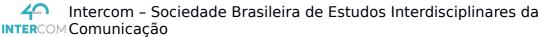
Mas há algo além disso: um processo de anulação do sujeito, uma dessubjetivação. Agamben, por seu turno, afirma que o que define os dispositivos com os quais temos que lidar na atual fase do capitalismo é que eles não se caracterizam tanto pela produção de um sujeito, quanto por meio de processos que podemos chamar de dessubjetivação. Se os dispositivos tradicionalmente geravam sujeitos (como o eu penitencial gerado pela prisão), o que ocorre agora é que processos de subjetivação e processos de dessubjetivação se tornaram reciprocamente indiferenciados e não permitem ou sugerem ou fazem emergir um novo sujeito.

Aquele que se deixa capturar no dispositivo "telefone celular", qualquer que seja a intensidade do desejo que o impulsionou, não adquire, por isso, uma nova subjetividade, mas somente um número pelo qual pode ser, eventualmente, controlado; o espectador que passa as suas noites diante da televisão recebe em troca da sua dessubjetivação apenas a máscara frustrante do *zappeur* ou a inclusão no cálculo de um índice de audiência. (AGAMBEN, 2014, p. 48)

Daí o eclipse da política, que no dizer de Agamben pressupunha sujeitos e identidades reais (o movimento operário, a burguesia etc.) e o triunfo da oikonomia – a atividade de governo que pretende e promete apenas sua própria manutenção. Nesse tempo em que o cidadão das democracias pós-industriais permite que seus gestos cotidianos, mas também sua saúde, seus divertimentos, suas ocupações, suas narrativas e certezas, sua alimentação e seus desejos sejam tutelados por dispositivos, nesse tempo, o problema da profanação é urgente.

Por que profanação? A profanação é a operação que recoloca ou devolve as coisas, lugares, animais ou pessoas da esfera sagrada (separada), para onde foram em algum momento raptadas, para a esfera do uso comum. A profanação é o contra dispositivo que restitui ao uso comum aquilo que o sacrifício tinha separado e dividido. No curso da modernidade tardia, os processos separativos que definem a religião são levados ao extremo pelo capitalismo e pelas figuras contemporâneas do poder.

O que essa leitura de Larrosa e Agamben parecem indicar é que existe um processo de subversão do objeto técnico que se coloca como fronteira do ativismo com mídias e tecnologias digitais. Ou seja, contemporaneamente, é possível observar formas



alternativas (contra-hegemônicas, subversivas, anti-dispositivas, desviantes, profanadoras: contra-dispositivas) de uso e significação do e a partir do complexo de tecnologias e redes digitais. Essas experiências, tão variadas quanto multilocalizadas, oferecem um interessante desafio de busca pelo que lhe é comum: primeiro, que há um aprendizado não-escolar da profanação do objeto técnico em andamento; segundo, que essa forma de subversão dos dispositivos técnicos (as tecnologias digitais em geral, suas linguagens, *games*, *hardwares*) é política. Ela expressa demandas de representação e denúncia, de narrativas contra-hegemônicas e de formação de subjetividades críticas.

O caminho sugerido aqui considera que os fenômenos e os objetos não possuem sentido em si mesmos, mas somente em função de forças que se apoderam deles. Eventualmente, as forças que tomam os objetos técnicos (computadores, linguagens, games, softwares) são embalados por inspirações contra-hegemônicas e críticas ao capital.

3. Newsgames: estimulando o debate

Os *newsgame*s são um formato de jogo que utiliza as notícias para a construção de sua narrativa. Portanto, é um *game* cujo desenvolvimento depende intrinsecamente de um fato noticioso a ele relacionado ou, ainda, de uma situação ou fato histórico que fomentem a criação de um jogo. As primeiras experiências começaram por volta de 2001, com a publicação do *newsgame* indie *Kabul Kaboom!*, produzido pelo game designer e pesquisador Gonzalo Frasca. O jogo foi uma crítica aos bombardeios americanos em Cabul, no Afeganistão e à morte de centenas de civis.

Já em 2003 é publicado pela Newsgaming, produtora de jogos gerenciada por Gonzalo Frasca, o *September 12th*. Contesta os ataques americanos na guerra ao Iraque iniciada seis meses após os atentados de 11 de setembro, demonstrando por meio da interação os efeitos do conflito sobre a população civil. Mais de 500 mil pessoas jogaram o *newsgame* (ANDRADE, 2008). As várias críticas recebidas por Frasca em relação à temática do jogo foram rebatidas pelo game designer com o argumento de que, à medida em que o dispositivo lúdico eletrônico vai acordando com simulações mais realísticas da vida humana, cabe ao seu usuário concordar ou discordar de sua proposta (ANDRADE, 2008).

 40° Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Curitiba - PR – 04 a 09/09/2017

A perspectiva de Sicart (2008, p. 29) é que *newsgames* são jogos sérios, projetados para ilustrar um aspecto específico e concreto da notícia por meio de retórica processual, com o objetivo de estimular a participação e o debate público. O pesquisador Geraldo Seabra (2013) destaca que os *newsgames* são um gênero de jogo *online* de produção rápida em resposta a eventos atuais que também podem estimular a mobilização social. Segundo ele, a definição pode ir além de publicar e consumir notícias em suportes de games *online*. (SEABRA, 2013, Edição Kindle, posição 106).

4. Narrativas transmídias e o ciberativismo da La Molle Industria

A contextualização dos *newsgames* a partir do estímulo ao debate público e ao engajamento social, permitiu, na elaboração dessa pesquisa, observar a produção de desenvolvedores independentes. A partir de 2004, uma safra de jogos começou a surgir em várias partes do mundo. Na Itália, a La Molle Industria se destaca pelo uso de jogos como forma de ativismo. Em um manifesto, explica sua forma de atuação

Dada a escassez de recursos, o único caminho é a guerra de guerrilha: investimos em objetos pequenos, nítidos e simples como caricaturas políticas; nos concentramos na originalidade para foder com um mercado que tem sido dominado por títulos de imitador por anos; Queremos testar práticas que podem ser imitadas e propagadas viralmente. Um jogo não é necessariamente uma pilha de código incompreensível. Qualquer um pode fazer um. (LA MOLLE INDUSTRIA, 2017)

Baseado em um documentário exibido pela BBC em 2006, *Operation: Pedopriest* pode ser considerado um *newsgame* e, como tal, está associado ao conceito de narrativas transmidiáticas. Elas surgem em um contexto denominado por Jenkins (2009) de cultura da convergência. Nela, três aspectos funcionam como agentes de mudança em relação à produção e ao consumo de conteúdos midiáticos: convergência dos meios de comunicação, cultura participativa e inteligência coletiva.

É por meio do primeiro agente que a fronteira das plataformas de mídia vão se dissipando, uma transformação cultural para Jenkins. Ela acontece "à medida que os consumidores são incentivados a procurar novas informações e fazer conexões em meio a conteúdos de mídia dispersos" (2009, p. 30). Neste sentido, os *newsgames* podem integrar essa perspectiva, pois se apresentam como um elemento lúdico no qual há conteúdos relacionados a fatos publicados.

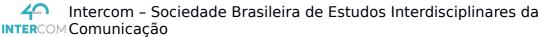
 40° Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Curitiba - PR – 04 a 09/09/2017

A iniciativa dos consumidores em buscar essas informações relaciona-se, também, com a proposta dos produtores de mídia em oferecer esse tipo de conteúdo. É quando Jenkins acredita existir a cultura participativa, porque ambos – consumidores e produtores – participam e interagem "de acordo com um novo conjunto de regras, que nenhum de nós entende por completo" (2009, p. 30). Mesmo como fenômeno cultural, é importante observar que a participação propiciada pela convergência não se dá do mesmo modo entre os produtores hegemônicos, como as empresas de mídia, e os consumidores, porque estes "nem sempre têm acesso às habilidades e aos recursos necessários para que sejam participantes plenos das práticas culturais que descrevo" (Jenkins, 2009, p. 51). No entanto, a cultura participativa vai ampliando os espaços ocupados, estimulando iniciativas não só de intervenções junto aos conteúdos propostos, mas de confronto, debate e cidadania.

O debate, a troca de informações, os comentários, o aprendizado de tecnologias, integram aquilo que Lévy define como inteligência coletiva, termo também usado por Jenkins no sentido do consumo de informações se tornando um processo coletivo, "uma fonte alternativa de poder midiático". Para Jenkins, este poder inicialmente ligado a fins recreativos, caminha para propósitos que ele considera mais sérios. No contexto da cultura da convergência, as narrativas transmídias seriam, portanto,

histórias que se desenrolam em múltiplas plataformas de mídia, cada uma delas contribuindo de forma distinta ara nossa compreensão do universo; uma abordagem mais integrada do desenvolvimento de uma franquia do que os modelos baseados em textos originais e produtos acessórios. (JENKINS, 2009, p. 384)

É possível perceber narrativas transmidiáticas que surgem espontaneamente a partir de um determinado fato, seja ele ligado ou não a um produto de consumo, como filmes, HQ's, séries e jogos. Neste sentido, entre diversos *newsgames* produzidos, podese verificar a presença de produtores independentes, cuja rapidez no desenvolvimento do artefato digital provoca sua aceitação entre o público, especialmente quando o fato mobiliza a população. Um deles, V *de Vinagre, newsgame indie* brasileiro, apoia-se nos protestos de junho de 2013 no Brasil, que tiveram início como forma de indignação contra os aumentos no valor das passagens de ônibus na Grande São Paulo. Os protestos reverberaram para todo o país, com a mobilização ganhando as ruas e, também, sua versão em jogo.



5. O uso do game design no engajamento ao dispositivo

Ao analisar o design dos *newsgames*, Sicart (2008) estabelece os paradigmas a serem considerados em sua concepção. Observa que, se como todo jogo um *newsgame* também deve proporcionar uma experiência lúdica, o principal desafio é "traduzir o conteúdo e relevância das notícias em uma jogabilidade interessante, que pode ser experimentada pelos jogadores" (SICART, 2008, p. 30). Um dos primeiros critérios de projeto para *newsgames*, na visão de Sicart, é que a mensagem não deve ser escondida. Como dispositivo retórico, avalia, o jogo deve ser claro quanto à interpretação que está dando às notícias. E esta deve ser transmitida claramente ao jogador. A notícia é compreendida pelo autor como as restrições no game design. Elas são traduzidas nas regras do jogo, na mecânica e nos desafios apresentados.

Em um *newsgame*, portanto, as principais notícias vão orientar a definição das regras, condições de vitória, as formas como o jogador interage com o mundo do jogo, os limites desse mundo e a própria experiência lúdica (SICART, 2008). Tendo em vista que a retórica processual utilizada em boa parte dos newsgames nos leva a refletir se podem mesmo ser considerados jogos, torna-se importante utilizar a tétrade de Shell (2011), identificando como é aplicada nesse formato.

A tétrade é composta pela mecânica, narrativa, estética e tecnologia. Estão interligadas e constituem-se em partes mais visíveis e menos visíveis dos jogos. Cada elemento escolhido na produção de um jogo vai implicar na seleção dos outros três, em uma composição que busca reforçar ou torná-los mais evidentes. A mecânica é o que define o jogo em si. "A mecânica descreve o objetivo do jogo, como os jogadores podem ou não alcançá-lo e o que acontece quando tentam" (SCHELL, 2011, p. 41).

A sequência de eventos que se desdobram no jogo — linear e previamente determinada (fechada) ou ramificada e emergente (aberta) — consiste no segundo elemento da tétrade: a narrativa. Schell (2011) reforça a ideia de ligação entre os elementos: a mecânica faz a história emergir, a estética ajuda na caracterização da história e a tecnologia permite o surgimento da narrativa no jogo. A estética consiste na aparência, nos sons, cheiros, sabores e sensações do jogo. É um aspecto essencial no game design por estar relacionada diretamente à experiência do jogador. Por fim, é a tecnologia — compreendida por Schell como quaisquer materiais ou interações que

 40° Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação - Curitiba - PR - 04 a 09/09/2017

tornem o jogo possível – que permite ou não as ações dentro do artefato. Para fins desta pesquisa, optamos por não detalhar a lente da tecnologia na análise.

Dentro do conceito da tétrade, Shell traz o uso de lentes específicas para cada um dos elementos. Destacamos as da imaginação, beleza e transparência, relacionadas à Estética; as do estado dinâmico, emergência e ação, para a Mecânica; as da narrativa e do estado de liberdade para a Narrativa. Elas apoiam a análise da mensagem do newsgame *Operation: Pedopriest*, produzido pela La Molle Industria, estabelecendo a apropriação de um dispositivo *mainstream*, como os videogames, em uma iniciativa de guerrilha contra-hegemônica.

6. Operation: Pedopriest

Desenvolvido pela La Molle Industria, o newsgame foi publicado em 2007 em resposta aos casos de abuso sexual envolvendo sacerdotes católicos denunciados pela mídia. Com três níveis, *Operation Pedopriest* é um jogo de simulação baseado no documentário *Sex Crimes and the Vatican*, de 2006 (39 minutos), filmado por Colm O'Gorman, estuprado por um padre católico aos 14 anos na diocese de Ferns, em County Wexfor, na Irlanda, exibido pela BBC. Também faz referência a um documento, denominado "Crimen Sollicitationis", escrito em 1962 em latim, uma espécie de conjunto de instruções da Igreja Católica sobre os procedimentos a serem adotados em casos de abusos sexuais envolvendo sacerdotes. (NEWS BBC, 2017).

O texto inicial alerta para a necessidade do jogador proteger os sacerdotes envolvidos nos casos de abuso (figura 1). A informação é que o Vaticano criou uma força-tarefa para impedir que eles sejam presos e julgados de acordo com as leis civis. O objetivo: estabelecer um código de silêncio até que a atenção da mídia seja desviada.

DEERATION:

DEAR CARRIAGA.

Once spain the clargy is in the midst of Once spain the clargy is in the midst of Once spain the clargy is in the midst of Once spain the clargy is in the midst of Once spain the Common and well occurred to the Common of Once spain the occurred to the State of Once and December of Once and December of Once and December of Once and Prevent priests are being captured and put on and prevent priests are being captured and put on and prevent priests are being captured and put on any of Once and December of Once and Prevent on Once and December of Once and Once and

Figura 1

Captura da tela inicial do jogo. Fonte: Print do autor

 40° Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Curitiba - PR – 04 a 09/09/2017

As lentes ligadas ao uso da estética - imaginação, beleza e transparência — vão contribuir, aqui, para a sensação de imersão na experiência. O jogo, como simulação, busca reproduzir o ambiente religioso e os relatos de abuso a partir de elementos que intensificam no jogador a imaginação, estimulando a conexão com a realidade. Neste sentido, Schell (2011) esclarece que nem sempre é preciso detalhes realistas e de alta qualidade da estética de um jogo para que isso aconteça.

Pedopriest é feito em 2D (figura 2), com personagens que possuem nomes diferentes, mas tem exatamente o mesmo avatar da categoria na qual estão inseridos. São eles: mulher, homem, padre, silenciador, policial, deus e criança, nos três níveis do jogo. À medida em que o usuário lida com o artefato, imaginar a situação das crianças e dos adultos silenciados faz o jogo se tornar cada vez mais real.

OPERATION:
PEDOPRIEST

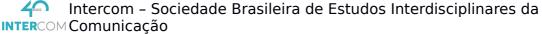
HOW TO PLAY
OPTIONS
NEW GAME

MOLLEINDUSTRIA © MMVII

Jogo tem arte em 2D. Fonte: Print do autor

Há sons que intensificam a experiência. O som ambiente é pesado e remete à densidade de uma atmosfera religiosa. Acima deles, há quatro efeitos sonoros que surgem em quatro situações distintas: o abuso de uma criança, que emite gemidos de sofrimento; a fala do silenciador, um murmúrio incompreensível que visa silenciar os adultos; o ruído da ligação telefônica, quando os adultos decidem chamar a polícia; o barulho de um helicóptero, quando deus surge para salvar os padres violadores.

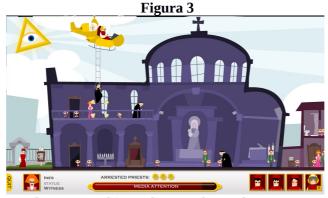
São três níveis, como se observa na figura 2. O primeiro tem como cenário uma residência inserida em um ambiente ensolarado, com playground, telefone público e jardim. Um corte permite ver a parte interna da casa e seus três andares. O primeiro com hall de entrada e refeitório; o segundo, com os dormitórios; o último, banheiro e escritório. No nível médio há uma igreja e a residência do padre, uma escola e uma quadra de basquete, além do jardim. O terceiro nível reúne no cenário todos os



elementos dos dois primeiros. Em qualquer um dos níveis escolhidos para jogar, os personagens estão circulando pelo cenário.

A descrição acima leva em consideração a lente da beleza, ou seja, como os elementos que compõem o jogo podem ser interessantes e o que significam no contexto da experiência lúdica. Os personagens também são caracterizados pelas cores. As crianças são meninos de aparentemente seis anos no máximo, loiros, de olhos grandes e com camisas rosa. O homem adulto tem roupa verde e cabelo castanho. A mulher adulta é ruiva e tem roupa rosa. Os silenciadores tem roupas vermelhas e branca, como se fizessem parte do alto clero. Os padres vestem batina preta, são velhos e curvados. Os policiais tem roupas azuis e distintivo. O deus aparece dentro de um helicóptero amarelo com o símbolo do jogo, também com roupas vermelho e branco, além de um capacete.

Quanto à transparência, a interface facilita a imersão por ser simples e intuitiva. A interação é feita por meio do mouse em todas as fases. O jogador só consegue movimentar o silenciador, que se desloca entre os andares e é usado para intimidar os dois adultos. Quando o jogo é iniciado, é possível se confundir com o uso da abdução, quando deus aparece em um helicóptero para resgatar um padre prestes a ser preso. Se o jogador não tiver lido o tutorial, pode pensar que deus está ali para salvar uma criança. Caso tenha lido, não há uma indicação de como o recurso pode ser usado. (figura 3).



Nível 3 do jogo: deus ex machina salva um dos padres. Fonte: print do autor

Em outros momentos do jogo, não fica claro como os adultos podem telefonar para a polícia, pois o deslocamento não acontece por meio da intervenção do jogador. Como o *newsgame* tem o objetivo de denunciar o código de silêncio da Igreja Católica, o jogador deve desviar a atenção da mídia em relação aos escândalos, silenciando os adultos, distraindo os policiais, abduzindo os padres que estão na iminência de serem presos. Mas a imersão na experiência, ouvindo os gritos das crianças, vendo a forma

 40° Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Curitiba - PR – 04 a 09/09/2017

como acontece o abuso, por vezes estimula tentativas de evitar que eles aconteçam ou mesmo que os padres sejam presos. Neste sentido, o objetivo do jogo – vencer cada uma das fases, livrando os sacerdotes da polícia e desviando a atenção da mídia – pode ser burlado, quando o jogador não usa o recurso dos silenciadores nem da abdução divina. Neste caso, o resultado é o *game over*.

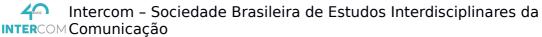
A mecânica de *Pedopriest* é simples e reforça a intencionalidade de seus desenvolvedores em construir a denúncia sobre a lei do silêncio. Apoia-se no que Bogost, Ferrari e Schweizer (2010) definem como retórica processual. O objetivo é claro desde o início – preservar o clero – mas é no processo de jogar o jogo que o clima de abuso e silenciamento instaurado pode estimular uma reflexão e, consequentemente, a decisão de perder o jogo intencionalmente.

Quanto ao estado dinâmico, os HUDs⁶ em *Pedopriest* (figura 4) dão *feedback* ao jogador sobre os personagens, pontuação e, também, sobre a atenção da mídia em relação aos casos de pedofilia entre sacerdotes. Como o objetivo é preservar os padres, os elementos visuais fornecidos permitem que o jogador acompanhe sua evolução no jogo. Sobre a emergência, as ações operacionais consistem em movimentar os silenciadores e tocar no telefone quando um dos adultos está próximo, fazendo com que eles denunciem o que está acontecendo na igreja. As escolhas do jogador podem implicar em dois caminhos, conforme indicado nas análises acima: burlar o objetivo e prender o maior número possível de padres pedófilos, fazendo com que o silenciador não seja acionado e os policiais atendam ao chamado e efetuem a prisão; jogar para alcançar o desafio proposto.

Há algo extremamente doloroso na forma como o jogo se desenrola, ligado à lente da Ação. Diz respeito ao abuso propriamente dito. Não é possível evitá-lo. É uma restrição do sistema. O jogador só tem controle sobre os movimentos dos silenciadores. À medida em que os adultos chamam os policiais, eles só prendem os padres ao presenciar o crime. Os adultos não interagem com eles.

A narrativa integra-se aos demais elementos da tétrade para reforçar a forma como os abusos acontecem e como as demais pessoas envolvidas – fiéis da própria igreja, representados no jogo pelos personagens adultos – terminam intimidados pelo

⁶ Sigla que significa heads-up display, Rogers (2012, p. 191) aponta que ele "se refere a qualquer elemento visual que comunique informação ao jogador". É considerado uma ferramenta para transmitir informações ao jogador ou orientá-lo quanto ao seu desenvolvimento no jogo. Entre os elencados como habitualmente presentes em uma tela de videogame, estão a barra de saúde, a mira, indicador de munição, o inventário, placar, radar ou mapa, além de sinais sensíveis ao contexto.



clero. É ela, também, que dita as opções usadas nos três níveis. A forma como os policiais só enxergam o problema quando o tem diante de si reflete a realidade. Quanto à sensação de liberdade na interação, ela é reduzida propositalmente para reforçar a retórica processual. Os jogadores não conseguem impedir os abusos, apenas podem relatá-los ou, caso queiram jogar a partir da proposta estabelecida pelos desenvolvedores, evitar que os padres sejam presos.

7. Considerações finais

A análise do game design de *Pedopriest* nos permitiu observar como, na apropriação contra-hegemônica de um dispositivo produzido para as massas — os videogames — uma narrativa transmídia se propõe a denunciar o código de silêncio de uma instituição secular. O ativismo e a guerrilha da italiana La Molle Industria subverte o objeto técnico, como parecem indicar Larrosa e Agamben, usando, para isso, das mídias digitais.

O *newsgame* surge aqui como uma apropriação de códigos tecnológicos, de elementos presentes no cotidiano, caracterizando-se como uma alternativa subversiva e de desvio, em um processo de significação baseado na ironia de uma retórica processual específica – não se impede o jogador de ganhar, mas a mecânica restringe as suas ações, o que só se descobre durante o processo de jogar. O game design atua, neste sentido, para favorecer a imersão na experiência e a indignação com aquilo que tenta ser silenciado ou é desviado da atenção da mídia.

A experiência de jogar *Operation: Pedopriest* é angustiante. A impossibilidade de evitar os abusos, o uso de sons para reproduzir os gritos infantis, a forma como deus surge para salvar os sacerdotes e não as crianças, o fato de só quando todos os padres são salvos é possível ganhar o jogo, é intencional e faz parte do próprio objetivo da La Molle (2017), de simular por meio da sátira o mundo dos negócios, refletir sobre trabalho e alienação, usar a teoria dos jogos para desenvolver "pseudo-jogos" politicamente incorretos, como *Pedopriest*. Ampara-se, fortemente, na expressão de demandas de representação e denúncia, de narrativas contra-hegemônicas e de formação de subjetividades críticas.

REFERÊNCIAS

 $40^{\rm o}$ Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Curitiba - PR – 04 a 09/09/2017

AGAMBEN, Giorgio. **O que é o contemporâneo? E outros ensaios**. Chapecó: Arghos Editora da Unachapecó, 2010.

ANDRADE. **Games em pauta: a relação entre jogos eletrônicos, weblogs e jornalismo online.** CONECO RIO – 3º Congresso de Estudantes de Pós-Graduação em Comunicação, Rio de Janeiro, UERJ, 2008. Disponível em:

https://www.academia.edu/7310832/Games_em_Pauta_A_relacao_entre_jogos_eletronicos_blogs_e_jornalismo_online Acesso em: 3 Mai. 2013.

BOGOST, Ian; FERRARI, S.; SCHWEIZER, B. *Newsgames*: journalism at play. Cambridge: MIT Press, 2010.

DELEUZE, Gilles. Nietzsche e a filosofia. Barcelona: Anagrama, 1986.

_____. **Proust e os signos**. 2.ed. trad. Antonio Piquet e Roberto Machado. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2003.

FOUCAULT, Michel. As palavras e as coisas. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

_____. **História da loucura na Idade Clássica**. São Paulo: Perspectiva, 1978.

JENKINS, Henry (2009): **Cultura da Convergência**. Tradução: Susana Alexandria. 2. ed. Amp. e atual.São Paulo: Aleph, 2009.

LA MOLLE INDUSTRIA. Manifesto. Disponível em

http://www.molleindustria.org/blog/molleindustria-manifesto-2003/ Acesso: 10 Jun 2017.

LARROSA, Jorge. **Tremores – Escritos sobre experiência**. Trad. Cristina Antunes e João Wanderley Geraldi. Belo Horizonte: Autêntica, 2014.

LÓPEZ, Maximiliano Valério. **Acontecimento e experiência no trabalho filosófico com crianças**. Autêntica: Belo Horizonte, 2008.

NEWS BBC. Disponível em http://news.bbc.co.uk/2/hi/programmes/panorama/5389684.stm Acesso: 8 Jun 2017.

RANCIÉRE, Jacques. O desentendimento – política e filosofia. São Paulo: Editora 34, 1996.

SEABRA, Geraldo. *Newsgames*: **demarcando um novo modelo de jornalismo on-line.** Disponível em: http://www.slideshare.net/Blog<i>Newsgames/newsgames-demarcando-um-novo-modelo-de-jornalismo-onlinepdf>. Acesso em: 10 Jul. 2013.*

SHELL, Jesse . A arte de game design: o livro original. Rio de Janeiro: Elsevier, 2011.

SICART, Miguel. *Newsgames*: **Theory and Design**. Entertainment Computing ICEC 2008. Vol. 5309. Pag. 27-33. Disponível em: http://miguelsicart.net/writings/ Acesso em 25 Abr. 2013.

TOURAINE, A. **The voice and the eye: An analysis of social movements.** Cambridge: Cambridge University Press, 1981.

Weible, Christopher M.; SABATIER, Paul A. (org.). **Theories of the policy process.** Cambridge, MA: Westview Press.