

**DECODIFICANDO A SOLIDARIEDADE NO *STAY SAFE! JAM*: OS  
DESENVOLVEDORES DE JOGOS E A PANDEMIA DA COVID-19***Natália Corbello Pereira*<sup>1</sup>

Antes de falar sobre a pandemia, são necessárias algumas precauções. A primeira diz respeito ao preparo emocional que a tarefa exige: é preciso artificializar uma certa objetividade, fingir que somos capazes de manter algum grau de clareza que nos permita, então, analisar uma série de eventos concretos para tentar tirar deles algum tipo de conclusão ou ensinamento. Junto a isso, é também preciso – como parte da constante luta contra o pessimismo da razão, particularmente acentuados por nossos tempos sombrios – insistir na crença de que há alguma utilidade em dizer o que quer que seja.

Não por acaso, é em uma cidade tomada por um surto epidêmico que Albert Camus escolhe ambientar uma de suas famosas obras filosófico-literárias. É possível argumentar que as epidemias (e pandemias), mais que quaisquer outros eventos trágicos que de tempos em tempos assolam a humanidade, são particularmente propensas a acentuar esse conflito, tão central na filosofia de Camus, entre nossa necessidade inata de compreender o mundo e a natureza caótica desse mesmo mundo, que teima em não se curvar à razão humana. As causas desse sentimento talvez se relacionem à recusa dos vírus em escolher suas vítimas a partir de preceitos lógicos ou justos, ou à tremenda insignificância biológica desses seres microscópicos com tamanho potencial de extermínio, e contra o surgimento dos quais podemos fazer tão pouco. Pode ser ainda que se relacione a uma certa humildade intelectual que somos forçados a confrontar quando algo afeta tão inesperadamente a saúde de nosso corpo ou daqueles a nossa volta, impelindo-nos a perceber o quanto de nossa mente e inteligência – supostos traços distintivos da humanidade – estão a ele condicionadas. Como nos lembra Virginia Woolf, mesmo que, em sua maior parte, a literatura tenha priorizado as questões da mente como sendo as mais dignas de sua atenção,

[t]odo o dia, toda a noite, o corpo intervêm; embota e aguça, colore e descolore, transforma-se em cera no calor de junho, endurece-se em sebo na escuridão de fevereiro. A criatura dentro pode apenas

---

<sup>1</sup> Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Letras, Departamento de Teorias Linguísticas e Literárias (DTL), da Universidade Estadual de Maringá (UEM).

observar através do vidro – turvo ou rosado; não pode se separar do corpo como a bainha de uma faca ou como os feijões de uma vagem por um único instante [...] (WOOLF, 2016, p. 4231, tradução minha).<sup>2</sup>

A soma dessas condições pinta um quadro um tanto desanimador: de que serve a razão humana, os exercícios intelectuais, o raciocínio lógico e os discursos acalorados frente ao menor e mais anômalo dos seres vivos? Mas é preciso continuar; carreguemos, pois, o peso fatalista dessas reflexões morro acima. Outra precaução exigida pelo momento é a necessidade de reconhecer de antemão as muitas experiências e realidades vivenciadas durante esse período, e fazer o recorte em relação àquelas que temos a *pretensão* e a *capacidade* de abordar. O isolamento social, por exemplo, representou a realidade de poucos em nosso país, cortesia de um governo de extrema direita que, assumindo uma postura abertamente negacionista, recusou-se a estabelecer medidas amplas e eficientes de combate à propagação do vírus – e parece mesmo trabalhar ativamente a favor do extermínio de seu próprio povo através da disseminação descarada de informações falsas sobre a seriedade da pandemia e seu alastramento, da negligência em elaborar políticas federais de segurança alimentar e sanitária, e agora, no momento em que escrevo este texto, do atraso deliberado e desdenhoso em garantir a vacinação em massa da população.

Apesar das afirmações equivocadas, encontradas aqui e ali nas redes sociais, sobre a suposta capacidade do vírus de colocar a todos “no mesmo barco”, é evidente que, em nosso país e no resto do mundo, a pandemia cumpriu o papel de acentuar todas as crises políticas, econômicas e sanitárias já em curso, aumentando o abismo existente da desigualdade social que, por sua vez, intersecciona questões de classe, raça e gênero. Enquanto o Brasil ameaça entrar novamente no mapa da fome, a população negra é a mais afetada pela instabilidade do mercado de trabalho<sup>3</sup>, e mulheres são as mais sobrecarregadas com as funções de cuidado e

---

<sup>2</sup> No texto fonte: “All day, all night, the body intervenes; blunts or sharpens, colours or discolours, turns to wax in the warmth of June, hardens to tallow in the murk of February. The creature within can only gaze through the pane – smudged or rosy; it cannot separate off from the body like the sheath of a knife or the pod of a pea for a single instante [...]”

<sup>3</sup> “Pandemia agrava desigualdade racial no mercado de trabalho”, disponível em: <<https://jornal.usp.br/atualidades/pandemia-agrava-desigualdade-racial-no-mercado-de-trabalho/>>. Acesso em 14 de janeiro de 2021.

reprodução social<sup>4</sup>. Some-se a isso a realidade do acesso à internet no país<sup>5</sup> e fica claro que aqueles capazes de trabalhar e estudar em casa nesse período de pandemia – uma realidade que implica não apenas a possibilidade socioeconômica de acesso a internet de qualidade e equipamentos para aproveitá-la, mas também uma ocupação que se adeque bem à adoção do modelo “remoto” – representa um recorte limitado de nossa população. Chamo atenção para esses dados porque a maior parte deste escrito, a partir daqui, dialogará principalmente com a questão do isolamento social; mantendo-se, no entanto, consciente do contexto mais amplo que nos rodeia e das limitações impostas por esse recorte.

Portanto, para uma certa quantidade de pessoas, capazes de manter um certo estilo de vida, a pandemia da COVID-19 trouxe consigo a particularidade de diminuir em muito as fronteiras do mundo sensível. A vida a quatro paredes em frente a uma tela de computador tem consequências psicológicas que nem todos pudemos prever ou quisemos admitir, à maneira dos sapos que se deixam cozinhar na água gradualmente fervida. Nossa percepção da passagem do tempo, por exemplo, é comprometida aos poucos, fato que pode ser especulativamente atribuído à falta de uma divisão clara entre períodos/ambientes de “trabalho” e de “lazer”, o que acaba também por estender os primeiros em detrimento dos segundos. Mais preocupante, no entanto, é a capacidade desse isolamento prolongado de atrofiar o exercício da esperança, relativizar as importâncias e, mais sucintamente, cultivar a indiferença. De fato, os dois fenômenos se retroalimentam: os dias se sucedem idênticos uns aos outros e, no limbo monótono dessa espera constante, esperamos por tanto tempo que perdemos o futuro de vista – não é de surpreender que, nesse ambiente estéril, estabeleça-se uma certa miopia antipática e fique a cada dia mais difícil enxergar (e, quando isso já não é mais possível, simplesmente recordar) as partes da vida pelas quais vale a pena viver.

É talvez por isso que, em escala mundial, tantas pessoas nesse período tenham se voltado para os videogames<sup>6</sup>. Seja por necessidade de explorar um ambiente virtual que amplie

---

<sup>4</sup> “Metade das mulheres brasileiras passou a cuidar de alguém durante a pandemia”, disponível em: <<http://www.generonumero.media/metade-mulheres-passou-cuidar-pandemia/>>. Acesso em 14 de janeiro de 2021.

<sup>5</sup> “Uso de internet, televisão e celular no Brasil”, disponível em: <<https://educa.ibge.gov.br/jovens/materias-especiais/20787-uso-de-internet-televisao-e-celular-no-brasil.html>>. Acesso em 14 de janeiro de 2021.

<sup>6</sup> Desde o início da pandemia, a *Entertainment Software Association* (ESA) tem dedicado uma seção de seu website a manter uma curadoria de notícias que, em suas próprias palavras, “[...] demonstram o

novamente as fronteiras da vida para além dos limites das prisões domésticas, pelo desejo de compartilhar espaços sociais e momentos de lazer com amigos agora distantes, ou por puro e simples tédio, fica evidente um protagonismo dos jogos digitais nessa provisória nova ordem social. Para citar alguns dados sugestivos, desde o começo da pandemia, a plataforma *Steam* tem sucessivamente quebrado seus próprios recordes de usuários simultâneos<sup>7</sup> e, de modo similar, o canal de streaming *Twitch* tem registrado a sua média de audiência subir vertiginosamente desde março de 2020<sup>8</sup> – ambos serviços que atuam como ponto de convergência para a comunidade gamer. De forma mais anedótica, posso mencionar também os efeitos desse fenômeno em meus próprios círculos sociais: tenho presenciado muitos de meus amigos, antes indiferentes ao universo dos games, tornarem-se adeptos fiéis de jogos *multiplayer*<sup>9</sup>.

Em suma, os videogames têm ganhado uma ênfase especial no entretenimento doméstico e na manutenção dos laços sociais no decorrer da pandemia. Foi nesse contexto de afluência que, entre os dias 27 e 29 do mês de março de 2020, ocorreu o *Stay Safe! Jam*, um *game jam* online com duração de 48 horas que pretendia dialogar com as medidas de isolamento social incentivadas ao redor do mundo principalmente durante os estágios iniciais da propagação do vírus. *Game jams* são competições de desenvolvimento de jogos que se estendem por períodos curtos e pré-determinados de tempo (que podem variar de 24h a várias semanas), geralmente se organizam ao redor de uma linha temática e podem ocorrer nas modalidades presencial ou online. A proposta é que os participantes desenvolvam jogos originais dentro do tempo estipulado pela competição, que depois serão julgados por voto popular e/ou por uma mesa de jurados. No geral, são eventos que pretendem incentivar o desenvolvimento independente de jogos e acabam enfatizando menos a entrega de um produto

---

poder do ato de jogar para aprender, crescer e se conectar enquanto se pratica o distanciamento social.” Os leitores interessados podem navegar pelos links acessando a aba *News* na página <<https://www.theesa.com/covid19>>. Acesso em 14 de janeiro de 2021.

<sup>7</sup> É possível acompanhar a atualização do número de usuários consecutivamente logados na *Steam* através do webside independente *SteamDB*, com um pico notável registrado entre o fim do mês de março e o início do mês de abril de 2020. Disponível em: <<https://steamdb.info/app/753/graphs/>>. Acesso em 14 de janeiro de 2021.

<sup>8</sup> “Twitch statistics & charts”, disponível em: <<https://twitchtracker.com/statistics>>. Acesso em 14 de janeiro de 2021.

<sup>9</sup> Um favorito é *Among Us*, que, por sinal, deve muito de seu sucesso recente ao isolamento social: <<https://www.nytimes.com/2020/10/14/style/among-us.html>>. Acesso em 14 de janeiro de 2021.

**Missão Institucional:**

*Ser uma Faculdade Inclusiva, comprometida com a Formação Científica, Cidadã e Ética*

perfeitamente polido e mais a experimentação criativa, o aperfeiçoamento de técnicas pontuais e a desmistificação do processo composicional por trás dos videogames.

Propondo a seus participantes o tema “solidariedade”, o *Stay Safe! Jam* explicita, dentre seus objetivos, “promover o poder da comunidade através dos jogos”, “conscientizar sobre a urgente necessidade de uma resposta unificada à pandemia” e “criar um espaço seguro para que desenvolvedores de jogos processem suas experiências e se expressem criativamente, tendo em vista a situação atual”.<sup>10</sup> Inspirada por esses pontos de partida, pretendo, pelas próximas páginas, voltar o olhar para alguns videogames resultantes do trabalho desenvolvido durante esse *game jam*, com o objetivo bastante geral de analisar como o evento da pandemia, o exercício do isolamento social e o conceito de “solidariedade” proposto como guia temático da competição são interpretados e criativamente recontextualizados pela comunidade de desenvolvedores e jogadores que com eles se engajam.

As obras inscritas no *Stay Safe! Jam* (256 no total) foram avaliadas a partir de um sistema duplo de júri e voto popular, e foram ranqueadas a partir de cinco categorias: 1) *Relevant to the Stay Safe! Jam*, 2) *Player Engagement Power*, 3) *Best Mood Mojo*, 4) *Innovative Impact* e 5) *Overall Creative Craze*. Para este exercício analítico, limitei-me a observar os vinte jogos mais bem avaliados em cada uma delas.<sup>11</sup> Desses jogos, a maioria opta por trabalhar o tema “solidariedade” dissociado do contexto da pandemia da COVID-19, mesmo que alguns façam breves alusões, em sua camada representacional, a doenças ou a aspectos práticos da vida em isolamento social; um número bem reduzido de jogos parece ignorar o tema da solidariedade, adotando a pandemia e o isolamento como guias composicionais; e, por fim, há os jogos que optam por integrar explicitamente o contexto da atual pandemia ao tema da solidariedade. Trago essas informações para esclarecer a relativa flexibilidade temática assumida, na prática, pelos participantes da competição, e para explicar – o que o leitor logo

---

<sup>10</sup> Traduções minhas para “To promote the power of community through games”, “To raise awareness of the dire need for a unified response to the pandemic” e “To create a safe space for game developers to process and creatively express themselves in light of the current situation”. Texto completo disponível em: <<https://www.staysafejam.org/about>>. Acesso em 14 de janeiro de 2021.

<sup>11</sup> Mais informações sobre o *game jam*, sua estrutura e suas regras podem ser encontradas em: <<https://www.staysafejam.org/>>. Os jogos submetidos podem ser acessados, baixados e jogados em: <<https://itch.io/jam/stay-safe-jam/results>>. Acesso em 14 de janeiro de 2021.

**Missão Institucional:**

*Ser uma Faculdade Inclusiva, comprometida com a Formação Científica, Cidadã e Ética*

terá a chance de perceber por conta própria – a grande variedade de formas e conteúdos encontrada entre os videogames submetidos.

Para iniciar essa empreitada analítica, é necessário primeiramente considerar a questão de como jogos eletrônicos constroem seus significados: como se articulam os elementos formais que resultam em seus conteúdos e quais são seus processos de composição e recepção. Deve-se, para tanto, partir do óbvio e apontar a importância que a confluência de diferentes canais semióticos carrega para a constituição de um videogame. Mesmo no contexto amador de um *game jam*, no qual não é incomum encontrar grupos de pessoas empenhadas na sua primeira tentativa de desenvolver uma obra digital, ainda existe uma certa expectativa em relação à sobreposição dessas muitas camadas de composição: no site oficial do *Stay Safe! Jam*, por exemplo, há uma página inteiramente dedicada a providenciar recomendações de ferramentas gratuitas que possam auxiliar no desenvolvimento de elementos gráficos, texturas, animações, efeitos sonoros e música para compor a totalidade do jogo.<sup>12</sup>

É, portanto, necessário considerar como esses elementos verbais, sonoros e visuais se interrelacionam no processo de criar, completar, reforçar ou mesmo contradizer significados dentro da obra maior que ajudam a compor. E, o que é talvez mais importante, é preciso compreender como, na arte dos videogames, esses elementos já mencionados interagem com outros próprios do meio digital e da ludicidade que permeia esses objetos para gerar significados de uma forma única. É pensando nessa especificidade que, na obra *Persuasive games: the expressive power of videogames*, Ian Bogost elabora o conceito de retórica procedimental para teorizar e explicar como videogames desenvolvem argumentos e influenciam seus jogadores (BOGOST, 2007, p. viii). O termo *procedimentalidade*, tomado isoladamente, refere-se à capacidade algorítmica do meio digital e do computador de codificarem processos, lógicas e regras que guiam a execução de sistemas. Bogost pretende explicar como, nos videogames, esse desencadeamento procedimental alia-se a elementos representacionais (verbais, gráficos e sonoros, por exemplo) para criar sistemas simbólicos que são persuasivos justamente através da forma como respondem aos inputs de seus usuários. Nas palavras do autor, a retórica procedimental é:

---

<sup>12</sup> “Tools”. Disponível em: <<https://www.staysafejam.org/tools>>. Acesso em 14 de janeiro de 2021.

## SEMINÁRIO CIENTÍFICO E CULTURAL DA AJES – 2020

[...] a arte da persuasão através de representações e interações pautadas em regras em vez de em palavras faladas ou escritas, imagens estáticas ou em movimento. Esse tipo de persuasão está atrelado aos recursos próprios do computador: computadores executam processos, cálculos e manipulações simbólicas baseadas em regras (BOGOST, 2007, p. ix, tradução minha)<sup>13</sup>

O destaque especial que dedico aqui à teoria de Bogost, dentre tantas outras possíveis, justifica-se pela pertinência do seu conceito ao objetivo já estabelecido – o de investigar os significados construídos a respeito da pandemia, do isolamento social e do tema “solidariedade” dentro do contexto específico do *Stay Safe! Jam*. Talvez não seja muito surpreendente que, como veremos em breve, ao tentar aderir ao tema da competição, muitos desenvolvedores acabam por traçar em suas obras comentários retórico-argumentativos sobre *o que é e como opera* a solidariedade.

Um bom lugar para começar a pautar a retórica procedimental de um videogame é através da análise de três elementos básicos que interagem para construir a sua ludicidade: os *objetivos* apresentados ao jogador (de forma simplificada, o que deve ser feito para “ganhar” o jogo), os *obstáculos* que dificultam a realização desses objetivos e as *possibilidades de ação* proporcionadas ao jogador para superar esses obstáculos. Como ilustração, podemos usar um exemplo prático do próprio *Stay Safe! Jam*. Os jogos *s t a y a w a y*<sup>14</sup> e *share*<sup>15</sup>, respectivamente submetidos pelos usuários *Cody Warton* e *StormPotion*, são bastante similares em relação à sua representação visual e a algumas de suas mecânicas. Ambos são derivados da tradição dos arcades e, por isso, seguindo o modelo de *Pac-Man* e *Asteroids*, constroem sua jogabilidade sobre possibilidades de ação simplificadas (nesse caso, limitadas à movimentação de um avatar sobre um plano bidimensional) e sobre o objetivo geral de “permanecer no jogo tanto quanto possível”. Nos dois casos, a perspectiva do jogador é fixa em uma visão de cima para baixo de um plano que seu avatar divide com outros objetos similares a ele (figuras 1 e 2).

---

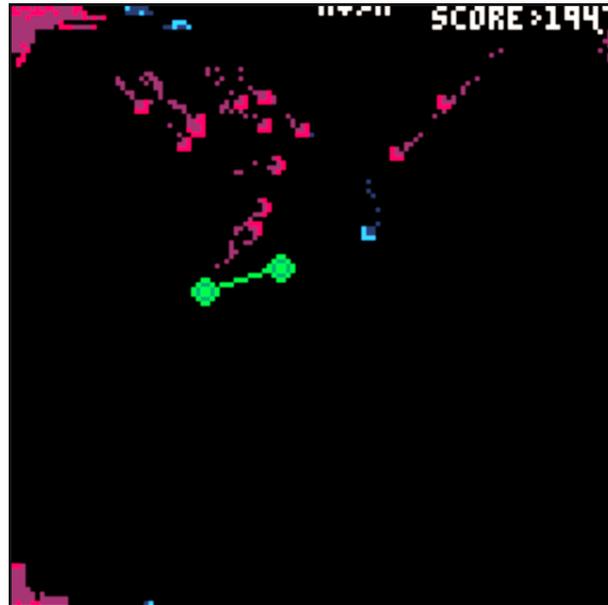
<sup>13</sup> No texto fonte: “[...] the art of persuasion through rule-based representations and interactions rather than the spoken word, writing, images, or moving pictures. This type of persuasion is tied to the core affordances of the computer: computers run processes, they execute calculations and rule-based symbolic manipulations.”

<sup>14</sup> Disponível em: <<https://itch.io/jam/stay-safe-jam/rate/596951>>. Acesso em 14 de janeiro de 2021.

<sup>15</sup> Disponível em: <<https://itch.io/jam/stay-safe-jam/rate/596751>>. Acesso em 14 de janeiro de 2021.

**Missão Institucional:**

*Ser uma Faculdade Inclusiva, comprometida com a Formação Científica, Cidadã e Ética*



**Figura 1 - Captura de tela do jogo *stay away***

Fonte: <<https://itch.io/jam/stay-safe-jam/rate/596951>>

As diferenças surgem em relação aos obstáculos e à nuance dos objetivos, que resultam em duas retóricas consideravelmente distintas. Em *stay away*, perde-se o jogo quando os demais objetos que compartilham a tela com o avatar do jogador mantêm contato com ele por alguns segundos ininterruptos. Como esses objetos são programados pelos processos do jogo a perseguirem constantemente o avatar do jogador, o objetivo geral, de forma mais específica, torna-se “fugir”, e o obstáculo no caminho da vitória são os “outros”. Mesmo que o videogame em questão não apresente uma camada muito robusta de representação ficcional (trata-se, afinal, apenas de losangos coloridos), a similaridade entre o avatar do jogador e seus “antagonistas” deixa claro que essa não é uma situação de conflito com um Outro em letra maiúscula, ou com monstros e criaturas desconhecidas, mas com semelhantes. No contexto de um *game jam* que propõe trabalhar a solidariedade em tempos de pandemia, *stay away* parece estabelecer uma retórica sobre o perigo do contato físico e das aglomerações, e sobre como o distanciamento social também pode ser interpretado, à sua maneira, como um ato de solidariedade.

**Missão Institucional:**

*Ser uma Faculdade Inclusiva, comprometida com a Formação Científica, Cidadã e Ética*



**Figura 2 - Captura de tela do jogo *share***

Fonte: <<https://itch.io/jam/stay-safe-jam/rate/596751>>

Já no jogo *share*, do contrário, o antagonismo é assumido (aqui sim) por um objeto de qualidades distintas, maior e mais intimidador na sua apresentação visual, programado para perseguir todos os objetos similares ao avatar do jogador que entrem no raio de sua percepção. O jogador pode escolher atrair o monstro para longe de seus semelhantes, permitindo que os demais se alimentem tranquilamente dos “recursos” (pontos dourados brilhantes) que aparecem em pontos aleatórios da tela a intervalos regulares; ou pode escolher alimentar-se dos recursos ele mesmo, evitando o monstro quando necessário. De qualquer forma, por causa da oposição visual e procedimental entre “amigos” e “inimigo”, somos apresentados a uma dinâmica social que estabelece uma retórica própria para o conceito temático da solidariedade, focada no sacrifício individual que é ocasionalmente necessário ao bem coletivo.

Fica claro, portanto, como pequenas diferenças procedimentais podem modificar as possibilidades interpretativas disponíveis ao jogador e sua percepção do papel que é convidado a desempenhar dentro do mundo emergente de um videogame. Munidos dessa compreensão, podemos partir a uma análise mais detida das formas através das quais o tema “solidariedade” é interpretado e procedimentalmente materializado nos jogos do *Stay Safe! Jam*, considerando também o contexto da pandemia e do isolamento social, que os influenciam diretamente. O que segue é uma divisão artificial resultante de minhas análises pessoais dos vinte jogos mais bem

**Missão Institucional:**

*Ser uma Faculdade Inclusiva, comprometida com a Formação Científica, Cidadã e Ética*

avaliados em cada uma das categorias da competição, como já estabelecido. A solidariedade, nesses jogos, parece-me ser elaborada, na maioria dos casos, a partir de um ou mais dos seguintes subgrupos temáticos, que exploraremos a seguir: 1) reciprocidade, 2) empatia, 3) os contras da vida em comunidade e 4) os prós da vida em comunidade. Por uma questão de brevidade, limitarei as descrições e análises detalhadas a apenas dois jogos em cada subgrupo, e incluo as demais menções apenas como indicações aos leitores mais curiosos.

1. *Reciprocidade*. Uma das abordagens utilizadas com frequência para elaborar o tema da solidariedade foi a retórica da reciprocidade, que enfatiza como atos solidários são capazes de gerar outros atos solidários. Em jogos como *Delivery*<sup>16</sup>, submetido pelo usuário *NoelOskar*, e *Tonto's Ladder*<sup>17</sup>, submetido pelo usuário *Jasper's hall of shame*, os processos algorítmicos apresentam o conceito de reciprocidade de uma forma bastante direta: o jogador, assumindo o controle de um *player-character* situado em um mundo ficcional, ao realizar ações que agradam aos demais NPCs, recebe em troca objetos quantificáveis que virão a ser úteis simplesmente em virtude de seu acúmulo. Em *Delivery*, a ambientação ficcional do confinamento causado pela pandemia motiva uma situação em que o jogador é convidado a distribuir seus itens pessoais a vizinhos mais necessitados. Para cada entrega bem-sucedida, o jogador recebe em troca um presente embrulhado e, se todos os presentes forem coletados, poderá então levar seu *player-character* ao porão do prédio e enfrentar o monstro que lá se encontra sem morrer com seus ataques. Resumidamente, o objetivo final do jogo é “sobreviva ao monstro” e o obstáculo a esse objetivo é “não ter acumulado presentes suficientes”. Nesse caso, fica aparente a retórica de que ações de gentileza são proporcionalmente reciprocadas e podem trazer benefícios palpáveis a quem as performa. No entanto, o imediatismo dessa relação direta prejudica o potencial persuasivo do jogo, em parte porque deixa transparecer o papel da camada representacional (nesse caso, o monstro e os presentes) como um invólucro arbitrário de variáveis numéricas e processuais.

*A Pint Of Milk, And Other Tales Of Everyday Kindness*<sup>18</sup>, do usuário *Dziek*, toma um caminho diferente e adiciona algumas camadas de complexidade a sua retórica ao contextualizar o jogador como um intermediário entre ações solidárias que são reciprocadas

<sup>16</sup> Disponível em: <<https://itch.io/jam/stay-safe-jam/rate/597920>>. Acesso em 14 de janeiro de 2021.

<sup>17</sup> Disponível em: <<https://itch.io/jam/stay-safe-jam/rate/597658>>. Acesso em 14 de janeiro de 2021.

<sup>18</sup> Disponível em: <<https://itch.io/jam/stay-safe-jam/rate/597771>>. Acesso em 14 de janeiro de 2021.

**Missão Institucional:**

*Ser uma Faculdade Inclusiva, comprometida com a Formação Científica, Cidadã e Ética*

não diretamente entre dois indivíduos, mas em uma rede coletiva de apoio. O jogo é ficcionalmente situado em um edifício residencial, assim como *Delivery*, e tem início quando o *player-character* controlado pelo jogador decide visitar um vizinho para tomar chá. O vizinho informa estar sem leite e inicia o jogador em uma busca pelos apartamentos; o morador que cede o leite, por sua vez, está com problemas de encanamento, e o *player-character* se oferece para procurar alguém que possa ajudá-lo com esse problema enquanto o morador em questão leva o leite ao primeiro vizinho – e assim sucessivamente. A jogabilidade funciona como um *puzzle* bastante simples, já que, ao lado da porta de cada apartamento, há um item que serve para indicar o tipo de ajuda ou serviço que aquele morador é capaz de oferecer: um rádio, uma bicicleta, uma caixa de ferramentas, garrafas de leite etc.

Dessa forma, o jogo estabelece um argumento sobre o papel da reciprocidade (e da solidariedade) na vida comunitária, destacando a força inerente a esse sistema de ajuda mútua. *A Pint Of Milk* é um videogame que poderíamos talvez chamar de “narrativo” ou “linear”, pois coloca uma ênfase menor nos aspectos lúdicos, regrados e agônicos propriamente associados aos jogos e uma ênfase maior na descoberta de um enredo e na execução, por parte do jogador, de uma série de ações pré-determinadas – uma escolha de design que acaba trabalhando a favor de sua abordagem temática. Sem a possibilidade de ganhar ou perder, e sem uma pontuação que implique a contabilização de sua performance, o jogador tem como objetivo a própria ação ficcional que performa: não se trata de conseguir leite *para que* algo aconteça, mas simplesmente de conseguir leite. A inexistência de uma recompensa para além da realização da própria tarefa, por si só, defende um argumento sobre a natureza inquantificável da solidariedade. De certa forma, quando o objetivo do jogo é um convite para que o interator considere e aja em consonância com as necessidades de outros personagens, o jogo acaba sendo também um exercício de *empatia* – uma abordagem que outros participantes do *Stay Safe! Jam* elaboram mais a fundo.

2. *Empatia*. Em *No Biggie*<sup>19</sup>, do usuário *testspace*, o jogador assume a perspectiva em primeira pessoa de um *player-character* que, novamente no contexto ficcional do início da pandemia, se oferece para fazer compras no lugar de um vizinho que se encontra em uma situação vulnerável de saúde. Começamos a jornada em um supermercado e conversamos com

---

<sup>19</sup> Disponível em: <<https://itch.io/jam/stay-safe-jam/rate/597387>>. Acesso em 14 de janeiro de 2021.

o vizinho por mensagem de texto para descobrir os itens de que precisa e quais as suas preferências. Aqui também o objetivo do jogador está contido na própria ação que performa, a de “fazer compras para o vizinho”, e as possibilidades de ação conferem ao interator a capacidade de escolher entre linhas de diálogo diferentes e entre produtos diferentes (e.g. bananas, maçãs e abacate como opções para o item “frutas”), que acabam por não ter muito impacto na resolução narrativa: independente das escolhas, o jogo termina com as compras depositadas na porta do vizinho e com uma mensagem sincera de agradecimento – que pode, no entanto, ser mais ou menos calorosa. Mesmo que o jogador possa usar o andamento do diálogo com o vizinho para descobrir os itens que serão ou não de seu agrado, a falta de punições e recompensas circunscritas no sistema do jogo configura a experiência como um convite aberto à empatia – ou, em outras palavras, ao ato de se imaginar no lugar de outra pessoa para compreender suas necessidades e desejos. A solidariedade e a empatia são assim estabelecidas, no sistema de significados do jogo, como atos essencialmente voluntários e gratuitos.

Em contraste à empatia direcionada a personagens fictícios, alguns jogos da competição brincam também com o exercício da empatia voltada a pessoas reais, a outros jogadores. *Day In The Park*<sup>20</sup>, de *IrisCreates*, e *Evergreen*<sup>21</sup>, de *liamsorta*, são dois projetos *single player* que integram as experiências isoladas de seus jogadores para criar um sistema de influências mútuas. *Evergreen*, por exemplo, apresenta um mundo fechado de RPG no qual as escolhas e interações de um jogador (se mais ou menos egoístas, se mais ou menos gentis) são capazes de alterar o estado inicial do mundo para os que o visitarem depois. A retórica aqui estabelecida sobre o funcionamento da “solidariedade” passa pelo recorte da responsabilidade coletiva por um espaço compartilhado, que exige priorizar a experiência dos outros jogadores no lugar da curiosidade e da satisfação pessoal. Como esse sistema é explicitado no início de cada partida, podemos mesmo afirmar que o jogador de *Evergreen* fica livre para escolher seu próprio objetivo: o de tornar o mundo um lugar *melhor* ou um lugar *pior* para os próximos visitantes. A necessidade de fazer uma escolha (por mais natural que possa ser para alguns) também é parte integrante da experiência proposta pelo videogame, e coloca o jogador em uma posição –

---

<sup>20</sup> Disponível em: <<https://itch.io/jam/stay-safe-jam/rate/597780>>. Acesso em 14 de janeiro de 2021.

<sup>21</sup> Disponível em: <<https://itch.io/jam/stay-safe-jam/rate/597791>>. Acesso em 14 de janeiro de 2021.

bem mais real que ficcional – de avaliar sua relação subjetiva com a performance da solidariedade.<sup>22</sup>

3. *Os contras da vida em comunidade.* Há também uma pequena seleção de jogos que opta por interpretar a solidariedade a partir do foco nas dificuldades que são intrínsecas ao convívio social. Jogos como *Zero Solidarity*<sup>23</sup>, do usuário *Martin Lorentzon*, e *SSJ-Thin Ice*<sup>24</sup>, dos usuários *westenfry* e *rsvp asap*, identificam o jogador como um *player-character* que, dentro de uma representação ficcional, assume o papel de líder responsável por um grupo de pessoas (ou, no segundo caso, por um grupo de pinguins). *Zero Solidarity*, mais especificamente, é um videogame de plataforma no qual o jogador precisa gerenciar um grupo de NPCs, cada um dos quais é programado com velocidades de pulo diferentes, para cruzar uma série de níveis. Nesse caso, a variação nos padrões de comportamento dos NPCs é o maior obstáculo ao objetivo de “chegar ao fim do nível acompanhado do maior número possível de pessoas”, o que trabalha a favor de um argumento sobre a complexidade de navegar a vida em sociedade e a dificuldade de integrar adequadamente todas as diferenças e necessidades dos indivíduos que a compõem. A solidariedade está em prestar atenção a essas diferenças e considerá-las com cuidado antes de tomar uma ação – mas, como em *Zero Solidarity* o jogador consegue avançar muito mais depressa se deixar seu grupo para trás, há talvez algo de desolador nas suas implicações retóricas.

Os jogos *Couple of Bones*<sup>25</sup>, dos usuários *dbeliss2* e *Bitter Bomb*, e *Indivisible*<sup>26</sup>, de *Corey Hardt*, por sua vez, lidam com esse problema limitando as possibilidades de ação de um jogador ao conectá-las às de outro. Ambos são *multiplayers* locais pensados para serem jogados por duas pessoas dividindo um mesmo teclado. Há na tela dois *player-characters* conectados por um cordão que ou é impossível de romper (no primeiro caso) ou leva a um *game over* imediato se for rompido (no segundo caso) – portanto, os dois jogadores precisam colaborar

---

<sup>22</sup> O leitor talvez goste de saber que, quando tive minha primeira experiência com o jogo, vários meses após o fim do *game jam*, o estado inicial do mundo de *Evergreen* em minha partida estava em sua melhor versão possível – o que significa que todos os jogadores precedentes optaram por exercitar a sua solidariedade em detrimento do egoísmo. Em contraste com o caos e a hostilidade que ocasionalmente encontramos em espaços sociais anônimos na internet, o resultado desse experimento social quase chega a ser alentador.

<sup>23</sup> Disponível em: <<https://itch.io/jam/stay-safe-jam/rate/597960>>. Acesso em 14 de janeiro de 2021.

<sup>24</sup> Disponível em: <<https://itch.io/jam/stay-safe-jam/rate/597866>>. Acesso em 14 de janeiro de 2021.

<sup>25</sup> Disponível em: <<https://itch.io/jam/stay-safe-jam/rate/597465>>. Acesso em 14 de janeiro de 2021.

<sup>26</sup> Disponível em: <<https://itch.io/jam/stay-safe-jam/rate/597996>>. Acesso em 14 de janeiro de 2021.

**Missão Institucional:**

*Ser uma Faculdade Inclusiva, comprometida com a Formação Científica, Cidadã e Ética*

para navegar um espaço virtual que se apresenta como um obstáculo mútuo. Há algo de procedimentalmente poético em um sistema de regras que torna a presença de outro jogador um obstáculo para a navegação do terreno, ao mesmo tempo que condiciona as possibilidades de ação e o objetivo final do jogo à manutenção desse obstáculo. Ao unir os jogadores contra o ambiente virtual, e ao condicionar as possibilidades de ação à inseparabilidade dos *player-characters*, o jogo estabelece uma retórica sobre a inevitabilidade do convívio social e sobre o tipo de interação e comportamento que deve ser adotado frente a ela – a comunicação e o trabalho em equipe.

4. *Os prós da vida em comunidade*. Em um tom mais otimista, a maioria dos jogos em meu recorte analítico optou por trabalhar o tema da solidariedade através de uma abordagem que enfatizasse a força da comunidade – através, por exemplo, de um argumento sobre a força dos números ou sobre a força das diferenças. Em *Sense of Unity*<sup>27</sup>, por exemplo, o jogador precisa salvar um grupo de pessoas infectadas coletando-as em pontos determinados de um labirinto e guiando-as até a saída. Por causa das regras de movimentação circunscritas no sistema do videogame, a mobilidade do jogador fica mais restrita a cada pessoa coletada – uma inconveniência que o aproximaria da retórica de *Zero Solidarity*, não fosse por uma divergência composicional: em *Sense of Unity*, os NPCs ocasionalmente são dotados de habilidades especiais que podem ser úteis também ao jogador, como a habilidade de se defenderem de espinhos com um escudo, ou a habilidade de consertarem buracos no chão, transformando-os em passagens atravessáveis. Por causa dessas adições que os NPCs representam ao rol de possibilidades de ação disponíveis ao jogador, apresenta-se um argumento sobre a força combinada das diferenças – semelhante, talvez, ao que pode ser encontrado em *A Pint Of Milk*.

---

<sup>27</sup> Submetido pelos usuários *MonoFlauta*, *Porotins*, *KMiles*, *SantiBravodls*, *AndreaAlonso*, *TaaroBravo*, *alan1203* e *hugogmn*. Disponível em: <<https://itch.io/jam/stay-safe-jam/rate/597282>>. Acesso em 14 de janeiro de 2021.



**Figura 3 - Captura de tela do jogo *social swarming***

Fonte: <<https://ouili.itch.io/social-swarming>>

Alguns jogos adotam uma abordagem menos personalizada e dedicam-se a elaborar o tema do poder das massas. Nesses videogames, o jogador raramente assume um *player-character* individualizado; em vez disso, joga gerenciando um grupo de seres de aparência e habilidades indiferenciadas. *Alonen't*<sup>28</sup>; *Anthill Anthology*<sup>29</sup>, do usuário *bbQsauce5*; *Tortoise Solidarity Block*<sup>30</sup>, de *andyman404*; e *social swarming*<sup>31</sup>, de *Ouili*, são algumas menções relevantes. Neste último, por exemplo, o jogador precisa controlar um extenso grupo de pessoas por uma série de níveis com o objetivo de transportar pelo menos uma delas até o ícone azul no formato de uma casa que marca o fim de um nível (figura 3). Para cumprir esse objetivo, o jogador precisa empilhar, empurrar e ocasionalmente sacrificar muitas das pessoas sob seu comando. Como basta que apenas um dos integrantes do grupo chegue à casa, e como todos os avatares respondem em uníssono aos comandos do jogador, a lógica reforçada pelos componentes da jogabilidade é a da relativa insignificância dos avatares individuais frente à importância da organização e da vitória coletiva.

<sup>28</sup> Submetido pelos usuários *Somnelia*, *Muad'Diibb*, *Félix Belthoise* e *HoraceRIBOUT*. Disponível em: <<https://itch.io/jam/stay-safe-jam/rate/597344>>. Acesso em 14 de janeiro de 2021.

<sup>29</sup> Disponível em: <<https://itch.io/jam/stay-safe-jam/rate/597683>>. Acesso em 14 de janeiro de 2021.

<sup>30</sup> Disponível em: <<https://itch.io/jam/stay-safe-jam/rate/597728>>. Acesso em 14 de janeiro de 2021.

<sup>31</sup> Disponível em: <<https://itch.io/jam/stay-safe-jam/rate/597598>>. Acesso em 14 de janeiro de 2021.

**Missão Institucional:**

*Ser uma Faculdade Inclusiva, comprometida com a Formação Científica, Cidadã e Ética*

Há, portanto, uma gama de abordagens possíveis para a elaboração do tema “solidariedade”, algumas das quais discutimos aqui a partir das semelhanças composicionais perceptíveis entre as obras submetidas para o *Stay Safe! Jam*. Uma especificidade da arte dos videogames, proporcionada pela própria estrutura do meio digital, é sua capacidade de convidar o jogador a experimentar as muitas facetas da solidariedade através de sua própria agência, responsabilizando-o pela performance, mais ou menos ficcional, de atos solidários. Pensando em alguns jogos que alcançam esse efeito de forma particularmente efetiva, gostaria de finalizar essa seção analítica destacando as obras do *game jam* que adotam a pandemia como tema composicional sobreposto ao tema da solidariedade. Algumas delas já foram mencionadas – *Delivery* e *No Biggie*, aos quais podemos adicionar *Volunteer Heart*<sup>32</sup>, do usuário *Sarturo*; *The Volunteer*<sup>33</sup>, de *SirOlin.LAB*; e *Undivided*<sup>34</sup>. Esses jogos assumem estruturas semelhantes: na sua maioria, adotam como protagonista um *player-character* que, em meio à crise sanitária, encarrega-se de levar bens essenciais a pessoas mais vulneráveis. Essa similaridade talvez seja bastante significativa. Há algo nas tragédias grandes demais que, de início, apelam ao nosso senso de impotência, o que talvez explique a ampla ressonância que essa moldura composicional específica parece ter entre os desenvolvedores e jogadores. O ato de incorporar virtualmente a figura de um “herói” ordinário talvez auxilie na quebra dessa inércia ao sugerir a existência de pequenos atos cotidianos que, dentro das nossas capacidades individuais, ainda podem nos conectar às pessoas que nos rodeiam de forma significativa.

Em consonância com essa habilidade dos videogames de exercitarem a agência de seus jogadores, é pertinente, para concluir, dizer algumas palavras sobre solidariedade. Crises políticas, econômicas, sanitárias e ambientais – em suma, qualquer grande evento que seja capaz de desestabilizar a vida de um grupo maior ou menor de pessoas – têm essa capacidade curiosa de incitar naqueles menos antipáticos entre nós um aguçamento de nosso senso de comunidade, ao mesmo tempo que nos deixam mais sensíveis a perceber o lugar que nela ocupamos. As vias que conectam o micro e o macro, o individual e o coletivo, estão na base do que é fazer (e viver) política; são um terreno fértil para muitas contradições filosóficas, teóricas

---

<sup>32</sup> Disponível em: <<https://itch.io/jam/stay-safe-jam/rate/597974>>. Acesso em 14 de janeiro de 2021.

<sup>33</sup> Disponível em: <<https://itch.io/jam/stay-safe-jam/rate/597738>>. Acesso em 14 de janeiro de 2021.

<sup>34</sup> Submetido pelos usuários *Arvuti*, *Aksen*, *eggvitch*, *Danzer0*, *Joseph 'JMMW' Mott*, *Aze* e *Oliver Söser*. Disponível em: <<https://itch.io/jam/stay-safe-jam/rate/597265>>. Acesso em 14 de janeiro de 2021.

e práticas, e são sobretudo difíceis de mapear. É, portanto, em meio a essa recém-afuçada sensibilidade que germina a fascinação por trabalhar na arte um tema como o da solidariedade.

Correndo o risco de ecoar com minhas palavras um moralismo nostálgico, faço a afirmação um tanto genérica de que vivemos hoje (e, de fato, já há algum tempo) em uma sociedade de laços fragilizados. Há muitas causas para isso, a maioria diretamente associada ao modelo socioeconômico neoliberal que tem assombrado as relações intra- e internacionais no decorrer das últimas décadas. Posso mencionar, por exemplo, o enfraquecimento dos movimentos sindicais ao redor do mundo, que retroalimenta a precarização do trabalho e sua crescente informalidade, agravando-as ao mesmo tempo que é agravado por elas; posso mencionar também o clima de hostilidade competitiva hegemônico em todas as áreas de atuação profissional, gerido pelas crescentes estatísticas de desemprego e (para pegar o exemplo mais restrito da academia) pelos cortes vertiginosos de bolsas e subsídios de pesquisa. Na solidão, ficamos vulneráveis e propensos ao cultivo da indiferença, em um ciclo vicioso que trabalha mais a favor da morte – física, emocional e espiritual – que a favor da vida.

Em um artigo traduzido para o português com o título “Do neoliberalismo progressista a Trump – e além”, Nancy Fraser recupera uma famosa frase de Antonio Gramsci para descrever a concatenação de crises e instabilidades políticas que culminaram na eleição de Trump nos Estados Unidos – uma lógica que pode, sem muita imaginação, ser estendida à ascensão de nosso próprio presidente: “O velho está morrendo e o novo não pode nascer; nesse interregno, uma grande variedade de sintomas mórbidos aparece.” (GRAMSCI apud FRASER, 2018, p. 57). Se as eleições desses dois indivíduos são sintomas mórbidos do estado decadente de nossa organização social, o surgimento de uma pandemia que consegue, em pleno século XXI, ceifar quase dois milhões de vidas (até o momento) também o é – no nível micro, na individualidade de nossos círculos de amigos e familiares, o vírus representa, em si mesmo, a doença e a morte; no nível macro, situado na amplitude da história humana, torna-se um entre vários sintomas mórbidos de uma doença que nos aflige há séculos, e para a qual não temos ainda perspectivas concretas de cura. Não por acaso, *A peste* de Camus é, admitidamente, uma alegoria para a ocupação nazista da França durante a Segunda Guerra, e é com uma ironia mórbida que somos capazes de traçar paralelos entre essa obra de ficção e a realidade política da segunda década do século XXI, na qual grupos neofascistas e partidos de extrema direita

**Missão Institucional:**

*Ser uma Faculdade Inclusiva, comprometida com a Formação Científica, Cidadã e Ética*

novamente ganham força ao redor do mundo.<sup>35</sup> Em suma, porque organizamos nossa sociedade priorizando o acúmulo de capital sobre o bem estar das vidas humanas, e também porque aniquilamos impiedosamente a natureza nesse processo, resta-nos a certeza de que novas pandemias surgirão mais cedo do que tarde, e de que, mesmo com toda a tecnologia e aporte científico de que dispomos em âmbito global, estaremos no futuro tanto quanto no presente absolutamente, verginhosamente despreparados para lidar com elas.

Um dos temas que Camus desenvolve em *A peste* refere-se à necessidade de manter viva a memória das tragédias para que possamos subtrair delas algum aprendizado. Já para o fim do livro, o narrador – um dos médicos habitantes da cidade em quarentena –, após testemunhar a morte de um amigo, que o abala profundamente, reflete sobre as lições que podem ser tiradas de um evento como a peste, terreno tão fértil para o absurdo: “Tudo que o homem podia ganhar no jogo da peste e da vida era o conhecimento e a memória.” (CAMUS, 2020, p. 270). Desse sofrimento gratuito e irracional, não ganhamos nada além da própria experiência do que foi vivido e do conhecimento destilado dessa experiência, que podemos então empregar para que outros, depois de nós, não sofram novamente; se não preservamos essas memórias e não adquirimos com elas nenhum conhecimento, então não ganhamos nada, e vence o absurdo. A pandemia da COVID-19 trouxe a humanidade a essa encruzilhada que hoje encaramos: podemos, por um lado, esquecer-la (como fizeram os habitantes de Orã com a peste e, na opinião de Camus, os habitantes da Paris pós-ocupação com o nazismo), ou podemos admitir, coletivamente, a monumentalidade desse evento, e decidir não revivê-lo no futuro – pelo menos, não nas mesmas circunstâncias de despreparo.

A tarefa titânica que é mudar o mundo<sup>36</sup> certamente paralisa os indivíduos suficientemente corajosos para encará-la, em especial se acreditamos que precisamos empreendê-la sozinhos. Entra aqui o papel da solidariedade como um elo possível entre o micro e o macro; como um sentimento que permanece endêmico à natureza humana (ou à sua programação cerebral, para usar um campo metafórico diferente) mesmo em situações de prolongada desesperança; como um ponto a partir do qual as memórias podem ser preservadas

---

<sup>35</sup> Para aprofundar a ironia, posso mencionar que as nações presididas hoje por Trump e Bolsonaro são, respectivamente, as duas líderes mundiais em mortes causadas pelo coronavírus.

<sup>36</sup> E não deve haver engano quanto a isso: se queremos aprender algo com a pandemia, devemos começar com a lição de que nossas organizações socioeconômicas e nossa relação com a natureza precisam ser radicalmente repensadas.

e um futuro melhor pode ser idealizado e, posteriormente, construído. A atomização social pela qual passamos (agravada a cada geração e momentaneamente acentuada pelo isolamento social) atrofia a imaginação política, e é preciso primeiro remediá-la se quisermos seguir em frente: nesse ofício de (re)humanização, a arte, com seu potencial persuasivamente esperançoso, sempre nos foi de grande utilidade.

Sobre a atitude que deve ser adotada frente à “peste”, um dos personagens de Camus expressa uma opinião, por sinal, bastante relevante: “O que é natural é o micróbio. O resto – a saúde, a integridade, a pureza, se quiser – é um efeito da vontade, de uma vontade que não deve jamais se deter.” (CAMUS, 2020, p. 236). Sacrificar o otimismo da vontade é abrir mão de criar nossos próprios significados sobre as experiências que vivemos, é desistir da agência que temos sobre nosso futuro, é parar de se rebelar contra o absurdo e deixá-lo vencer. Nesse sentido, os videogames, como qualquer outra forma de arte, auxiliam-nos na criação de nossas narrativas pessoais e imaginários coletivos, e talvez tenham mesmo um poder especial na sua capacidade de contextualizar seus jogadores como agentes de suas próprias histórias, como protagonistas de ações solidárias em tempos de crise – instigando-nos a imaginar que poderíamos sê-lo também no mundo real.

## REFERÊNCIAS

BOGOST, I. *Persuasive games: the expressive power of videogames*. Cambridge: The MIT Press, 2007.

CAMUS, A. *A peste*. Tradução de Valerie Rumjanek. 29. ed. Rio de Janeiro: Record, 2020.

FRASER, N. Do neoliberalismo progressista a Trump – e além. *Política & Sociedade*, Florianópolis, v. 17, n. 40, p. 43 – 64, set./dez. 2018.

WOOLF, V. On being ill. In: WOOLF, V. *Virginia Woolf: complete works of Virginia Woolf*. Oakshot Press, 2016. p. 4230 – 4240.