
“Todo o universo está à venda”: ideologia e racionalidade neoliberal no jogo *Monopoly Go*¹

Breno Maciel Souza REIS²
Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, Brasil

RESUMO

Jogos digitais, como produtos culturais produzidos em uma determinada contingência tecnológica, epistemológica, histórica, social, política e econômica, podem incorporar e expressar modos de pensar, ideologias e o conjunto de valores que circulam e produzem efeitos materiais na sociedade em que têm lugar. Partindo deste pressuposto, neste trabalho é analisado o jogo *Monopoly Go*, versão para *smartphones* do tradicional jogo de tabuleiro, também conhecido no Brasil como Banco Imobiliário. Assim, identificamos quais valores característicos da ideologia convertida em modo de vida neoliberal estão presentes nas ações e narrativa do jogo, de modo a caracterizá-las em suas dimensões discursivas e performativas.

PALAVRAS-CHAVE: Monopoly; Neoliberalismo; Ideologia; Games.

1 INTRODUÇÃO

Os vínculos entre os jogos e as sociedades nas quais são produzidos já são, no campo dos estudos de jogos, amplamente reconhecidos, principalmente a partir da já canônica obra *Homo ludens* de Johan Huizinga (2019). Assim, ao passo em que refletem o *modus vivendi* dessas sociedades, o fenômeno lúdico e, mais especificamente, a sua manifestação nas formas dos mais variados jogos (REIS, 2018, 2019) também são, ainda de acordo com Huizinga, o caldo primordial no qual são produzidas as formas e manifestações culturais antes mesmo de serem compreendidas como tal (FRAGOSO; AMARO, 2018).

Portanto, os jogos, independente de suas características ou da dependência de determinadas tecnologias específicas, sempre encampam uma *weltanschauung* ou

¹ Trabalho apresentado no GP Games, evento do 46º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, realizado de 4 a 8 de setembro de 2023.

² Doutor em Comunicação e Informação (UFRGS). Pesquisador do Laboratório de Artefatos Digitais (LAD/UFRGS). Professor da Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação (FABICO) - UFRGS. E-mail: brenomaci@gmail.com.

cosmovisão, que pode ser percebida de forma mais ou menos explícita; no caso em tela, desejamos, entretanto, tomar como referência especificamente os jogos digitais. Nestes, seja discursivamente (como através da narrativa, dos personagens e suas características e construção visual) e/ou em um nível performativo (por meio das regras, mecânicas, ações possíveis, objetivos, pontos de vista e demais elementos de jogabilidade), visões de mundo particulares podem estar presentes – principalmente quando consideramos que estas duas dimensões (discursiva e performativa), via de regra, se encontram entrelaçadas e são interpretadas pela pessoa jogadora, que experiencia e dá sentido às mesmas pela experiência de jogo.

Neste trabalho, o jogo analisado é o *Monopoly Go*, lançado em abril de 2023 pela Hasbro e desenvolvido pela Scopely³, disponível para aparelhos móveis com sistema operacional Android⁴ e iOS⁵ (GAMESBEAT, 2023). Para a análise do jogo em questão, empregamos uma metodologia descritiva-exploratória (GIL, 2021; MARCONI; LAKATOS, 2022; SAMPIERI; COLLADO; LUCIO, 2013), que se deu por meio da instalação do jogo no telefone celular do autor e de registros de sessões de jogo, nas quais foram feitas observações e capturas de tela registrando momentos nos quais elementos relacionados à dinâmica psicopolítica neoliberal (a saber, individualização, lógica de mercado, mercadização e instrumentalização das relações sociais, entre outros) eram evidenciados, tanto na esfera discursiva quanto na performativa, ou seja, tanto na narrativa quanto na jogabilidade do jogo. Ao final, são apresentadas as considerações finais, apontando para possíveis vias de análise e encaminhamentos para o tema.

2 VALORES EM JOGOS

Expusemos anteriormente que os jogos presentes em uma sociedade qualquer são, ao mesmo tempo, espelhos que refletem o modo de vida dessa coletividade humana, como também expõem seus anseios e medos em relação a uma visão de futuro que perpassa o imaginário coletivo, localizado em um determinado tempo, espaço e cultura.

Quando falamos de jogos digitais, estamos falando também de um produto cultural imensamente popular e de escala global que, de forma inédita, é capaz de atravessar culturas, línguas e sociedades com características distintas chegando até as

³ Disponível em <https://www.scopely.com/en/games/monopoly-go>. Acesso em 09 jul.2023.

⁴ Disponível em: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.scopely.monopolygo&hl=en_US&pli=1. Acesso em 09 jul. 2023.

⁵ Disponível em: <https://apps.apple.com/app/id1621328561?mt=8>. Acesso em 09 jul. 2023.

mesmas praticamente da mesma forma, sem muitas alterações – muitas vezes, nem mesmo idiomáticas⁶. Não que antes de seu surgimento, jogos produzidos em uma determinada contingência não circulassem entre diferentes culturas: o gamão, p. ex., é um jogo milenar surgido no hoje chamado Oriente Médio com o nome *tabula*, e sua circulação pela Europa remonta à Antiguidade grega e romana (DONOVAN, 2022), atravessando milênios e passando por modificações mais ou menos profundas, de acordo com a cultura para a qual eram levados.

Flanagan e Nissenbaum em *Values at play* (2016) defendem que é possível observar nos jogos em geral uma tendência à incorporação de entendimentos humanos mais profundos sobre quem somos, no que acreditamos e como vemos o mundo ao nosso redor. Isso significa afirmar, portanto, que todo jogo possui uma dimensão ontológica que o atravessa e o constitui enquanto artefato (material ou não) cultural; para Fink (2016), os jogos são a própria estrutura sobre a qual o mundo humano se constitui – entendendo por mundo o conjunto de referências e significados possíveis de serem enunciados pelo ser humano a partir de sua experiência enquanto ser-no-mundo que está em contínua interação significativa e comprometida com o seu ambiente e com os outros (HEIDEGGER, 2011, 2015). Ou seja, “de noções de justiça às ideias profundas sobre a condição humana, os jogos oferecem uma arena atraente onde as pessoas atuam suas crenças e ideias” (FLANAGAN; NISSENBAUM, 2016, p. 19).

Para estas duas últimas, *valores* podem ser compreendidos, de forma sucinta, como estados de coisas individuais e sociais que evidenciam as preocupações e atitudes que tendem a se cristalizar de forma mais ou menos consistente e durável, situados em um tempo e local específico de uma coletividade humana. Assim, eles são prescritivos e performativos, pois incentivam e interditam determinadas possibilidades de ser e estar no mundo, orientando nossas ações em relação a nós mesmos e aos outros em diferentes escalas.

Embora não seja possível, ao que se sabe, estipular um conjunto de valores universais, mas sim reconhecer que os mesmos podem ser, no limite, infinitamente plásticos e elásticos (BENEDICT, 2009) e ao mesmo tempo conflituosos e profundamente sujeitos a mudanças, podemos reconhecer que essa mesma pluralidade de

⁶ Aqui falamos especificamente de modificações realizadas pela desenvolvedora e/ou distribuidora do jogo para adaptá-lo a especificidades culturais distintas. Ou seja, não nos referimos aqui à prática de *mod* amplamente difundida na comunidade de pessoas jogadoras. Além disso, temos ciência de que este pode ser o caso de outros produtos culturais, como música, filmes e seriados; entretanto, interessa-nos aqui apenas os *games* em sua singularidade.

formas de perceber, ser e estar no mundo encontra nos *games* veículos de expressão e espalhamento específicos. Como tecnologias materialmente constituídas e ancoradas em relações sociais, os jogos digitais também encampam estes mesmos dilemas e sistemas de forças, eles incorporam em sua existência uma série de escolhas feitas por diversos sujeitos e grupos sociais envolvidos em suas diversas etapas de produção.

Para Winner (2017), as tecnologias, independentemente de quais sejam, são sempre *políticas*, uma vez que elas demarcam decisões tomadas por grupos tendo como parâmetro o ordenamento da vida de uma determinada forma e não de outra; ou seja, “consciente ou inconscientemente, deliberada ou inadvertidamente, sociedades escolhem estruturas para as tecnologias as quais influenciam de forma duradoura como as pessoas trabalham, comunicam, viajam, consomem e assim por diante” (WINNER, 2017, p. 206). Por isso, do projeto e nas especificações de design, passando pela construção narrativa e criação do universo diegético de um jogo, e até suas mecânicas e a definição das ações possíveis por parte da pessoa jogadora a partir da adoção de uma *engine*⁷ de jogo específica em detrimento de outra, todo esse emaranhado de decisões reflete modos de conceber a realidade – que, ao fim e ao cabo, desembocam no sujeito que joga⁸.

Neste sentido, é importante trazer à baila o conceito de ideologia desde o ponto de vista de Marx e Engels (MARX; ENGELS, 1988), para os quais o surgimento, a manutenção e os efeitos da ideologia estão ancorados nas condições materiais e na faticidade de determinada conjuntura a partir da qual as pessoas produzem a sua própria existência – materialidade esta que, de um lado, produz a ideologia de acordo com relações de classe e poder e, de outro, como esta mesma ideologia também é capaz de produzir os sujeitos que por ela são perpassados. Portanto, a ideologia, de acordo com o ponto de vista marxiano, não é apenas um conjunto de ideias abstrato, utópico, mas sim uma mediação da práxis humana em condições específicas e objetivas (CHAUÍ, 1982).

Marx ainda entende que a ideologia é sempre dialética e, ao mesmo tempo em que organiza a sociedade de acordo com o prisma do grupo que detém a legitimidade da

⁷ Uma *game engine* ou motor de jogo é um conjunto de softwares e ferramentas que auxiliam no desenvolvimento e criação de jogos eletrônicos digitais, fornecendo um ambiente integrado que vai da gestão do projeto inicial até a distribuição de jogos.

⁸ Flanagan e Nissenbaum (2016) elencam quinze elementos, do ponto de vista do design, criação e implementação de um jogo, que podem incorporar valores, a saber: a premissa narrativa e objetivos; os personagens; as ações no jogo; as escolhas do jogador; as regras para interação com outros jogadores e personagens não jogáveis; as regras para interação com o ambiente; o ponto de vista cinemático adotado; o hardware; a interface; a *engine* do jogo e software; o contexto de jogo; as recompensas; as estratégias; os mapas do jogo; e, por fim, a estética (FLANAGAN; NISSENBAUM, 2016, p. 45–46).

produção discursiva e do regime de verdade de uma época de acordo com seus interesses, ela tende a se naturalizar e ser incorporada principalmente entre aqueles sociais que, em tese, não se beneficiam pelo estado de coisas que ela enseja e nem compartilham dos mesmos interesses e condições. Atualmente, é bastante perceptível como estes mecanismos operam se levarmos em conta, p. ex., a precarização das relações de trabalho promovidas pelo capitalismo de plataforma (DIJCK; POELL; WAAL, 2018; SRNICEK, 2017) e como, por vezes, os sujeitos precarizados por essa mesma lógica tendem a defende-la como se ela os favorecesse (BUCCI, 2021).

Assim, passamos à seção seguinte deste estudo, abordando o neoliberalismo como a ideologia que, larga medida, corresponde ao atual estado do sistema econômico, financeiro, político, social, subjetivo e cultural global, e como eles atravessam um conjunto de crenças que permeiam a vida contemporânea em todos os seus aspectos.

3 NEOLIBERALISMO COMO CHAVE TEÓRICA

Vimos na seção anterior que é inerente a qualquer jogo, seja digital ou não, que ele esteja permeado pelo caldo cultural no qual foi produzido, do qual são ingredientes as características, práticas e visões de mundo de uma determinada época, bem como das condições materiais e simbólicas que permitem a sua existência de uma dada forma, e não de outra. Bailes (2019) chama a atenção para o fato da emergência da indústria dos videogames (e das tecnologias digitais como um todo) nos anos 1980 coincidir com os governos de Ronald Reagan, nos Estados Unidos da América, e de Margaret Thatcher na Inglaterra – que ficaram marcados por implementarem o neoliberalismo como política de Estado de forma agressiva. Isso sem mencionar a influência do objetivismo radical de Ayn Rand entre os empreendedores do Vale do Silício.

Se, conforme vimos, as tecnologias utilizadas em uma determinada época também se encontram permeadas por formas específicas pelas quais os homens se produzem em suas existências, e o desenvolvimento dos jogos digitais se deu em meio a uma forte disputa entre duas formas radicalmente distintas de práxis – o capitalismo e o socialismo, representados pelos Estados Unidos da América e Europa e, de outro lado, a União Soviética) –, parece correto depreender daí que os conjuntos de valores vigentes nesses blocos geopolíticos também fosse incorporado a seus produtos culturais, midiáticos e tecnológicos.

O fim dessa polarização global e a consequente ruína da União Soviética representou também a queda do horizonte alternativo para se pensar uma alternativa ao modelo capitalista estadunidense, o que Fisher (2020) entende como a transformação e a colonização radical da totalidade da existência humana e do mundo – inclusive, da própria capacidade de imaginar uma opção viável ao sistema vigente, fenômeno que ele chamou de realismo capitalista. Trata-se de uma “(...) atmosfera abrangente, que condiciona não apenas a produção da cultura, mas também a regulação do trabalho e da educação – agindo como uma espécie de barreira invisível, bloqueando o pensamento e a ação” (FISHER, 2020, p. 33).

Não por acaso, Fisher vai identificar como uma das principais características desse realismo capitalista estados psíquicos específicos como uma hedonia depressiva e a impotência reflexiva que frustra qualquer tentativa de superação desse estado de coisas. (FISHER, 2020). Entra um curso uma lógica tão plástica que é capaz de absorver e transformar em *merchandise* as suas próprias críticas, ao mesmo tempo em que as torna superficiais: Marx torna-se ícone pop, e passa a estampar uma miríade impressionante de itens produzidos em massa e distribuídos globalmente, chegando ao extremo de ter sido creditado pela cantora pop Britney Spears como inspiração para a sua canção “*Work Bitch*”⁹, lançada em 2010.

Assim, a despeito do neoliberalismo ter seu desenvolvimento a partir dos anos 1930 como uma doutrina sobretudo de matriz *econômica* com nomes como Von Mises, Friedman e Hayeck, entre outros, é a partir dos anos 1980, com Thatcher e Reagan, que o neoliberalismo como sistema de pensamento se articula como uma *forma de vida*: o trabalho, consumo, os relacionamentos sociais e as próprias subjetividades passam a ser guiadas como se fossem negócios e/ou empresas, transformando o sujeito em “empreendedor de si mesmo”.

Ou seja, ao mesmo tempo em que se apresenta como um desdobramento natural e/ou inevitável dos assuntos humanos na época global e digitalmente mediada, ele passa também a ter força performativa, moldando nossos desejos, ideais e visões de mundo, reposicionando identidades em um sistema de coações internas, nas quais o próprio sujeito se explora por meio de uma lógica baseada, entre outros, na quantificação de

⁹ Em tradução livre, “Trabalhe, vadia”. Ver <https://www.boshemiamagazine.com/blog/britney-is-a-marxist>. Acesso em 15 ago. 2023.

desempenho, na instrumentalização das relações humanas e na otimização constante de si mesmo (FISHER, 2020; HAN, 2018, 2021; SAFATLE; JUNIOR; DUNKER, 2020).

É neste sentido que o neoliberalismo se apresenta, colocando de forma bastante sucinta, como a *economização* da subjetividade. Safatle (2020) defende que este é um regime de engenharia social antes de tudo que reorganiza as relações humanas, as quais passam a ser guiadas primordialmente tendo em face o interesse e o benefício potencial que um sujeito pode ter ao estabelecer um vínculo com outro calculando riscos dessa relação, assim como uma organização empresarial faz. Han (2018) coloca a questão da seguinte forma: “o sujeito neoliberal como empreendedor de si mesmo é incapaz de se relacionar *livre de qualquer propósito*. Entre empreendedores não surge amizade desinteressada” (HAN, 2018, p. 11).

Ao transformar a pessoa em uma empresa que deve gerir a si mesma, aplica-se de uma só vez um imperativo de mercado (o chamado ‘marketing pessoal’ é um indício forte disso) através de um individualismo radical ao estilo ‘salve-se quem puder’; e, ao mesmo tempo, naturalizam-se desigualdades e clivagens profundas causadas pela própria lógica do sistema (PIKETTY, 2020) sob uma pretensa objetividade suprema quase randiana que esconde seu caráter ideológico.

Aliás, acusar de ‘discurso ideológico’ qualquer crítica é exatamente uma das estratégias mais populares entre os defensores do neoliberalismo (BUCCI, 2021). O outro deve ser visto sempre como um *concorrente*, não como um *companheiro* com o qual se compartilha a existência; se para que o ‘eu-empresa’ possa prosperar eu tenha que aniquilá-lo, que assim seja segundo os mandamentos do deus-mercado.

4 **MONOPOLY: DE CRÍTICA A ÍCONE DO CAPITALISMO SELVAGEM**

A própria história de um dos jogos mais bem-sucedidos comercialmente, desde sua criação há pouco mais de um século, evidencia essa capacidade de assimilação e transformação pelo capitalismo de qualquer iniciativa de estabelecimento de crítica à sua (i)racionalidade. O jogo hoje mundialmente conhecido como *Monopoly*¹⁰ teve o início da

¹⁰ No Brasil, a Brinquedos Estrela lançou em 1944 uma versão nacional do jogo sob o nome *Banco Imobiliário*, uma variação local do *Monopoly*. Com o tempo, a Hasbro, proprietária dos direitos do jogo, entrou no mercado brasileiro vendendo a sua versão com o nome original. Uma matéria da revista Superinteressante de 2016 dá conta que o jogo é o mais vendido da fabricante Estrela, com mais de 30 milhões de cópias comercializadas; e, também, que se trata do jogo de tabuleiro mais famoso do mundo. Curiosamente, na matéria a criação do *Monopoly* é creditada a Charles Darrow, e não a Elizabeth Magie, que sequer é mencionada no texto. Disponível em: <https://12ft.io/proxy?q=https%3A%2F%2Fsuper.abril.com.br%2Fcoluna%2Fsuperlistas%2Fos-8-brinquedos-mais-vendidos-da-estrela>. Acesso em 09 jul. 2023.

sua história em 1902 com Elizabeth Magie e a sua invenção chamada *The landlord's game*¹¹ (KENNEDY; WALTZER, 2004): um jogo com a função de expor a estranheza do processo de enriquecimento exponencial capitalista a partir da posse de terras e de empresas de serviços básicos que deveriam ser públicos, como de transporte, água, luz, entre outros (DONOVAN, 2022).

A ideia inicial de Magie era demonstrar através de seu jogo uma teoria chamada *imposto único*, criada pelo economista Henry George algumas décadas atrás no livro *Progresso e pobreza* (GEORGE, 2006), em 1879; em linhas gerais, George propunha que a capacidade produtiva da terra e tudo que dela era produzido era uma ‘dádiva divina’ e que o trabalho humano, através do qual se produzia e se extraía riqueza, deveria ser compartilhado entre todos – e não ter como destino direto os bolsos dos seus proprietários. Para ele, o Estado deveria recolher este valor e redistribuí-lo entre os cidadãos, eliminando assim diferenças de classe e diminuindo o fosso entre ricos e pobres, proporcionando condições de vida dignas e impedindo que os donos de terra enriquecessem a partir do trabalho que outras pessoas fazem (DONOVAN, 2022).

Já em 1905, três anos depois de Magie patentear *The Landlord's game*, Scott Nearing, um professor de economia da Universidade da Pensilvânia, toma conhecimento do jogo e resolve adotá-lo em suas aulas como demonstração dos efeitos da especulação imobiliária. Enquanto isso, Magie encontrava dificuldades para encontrar uma fabricante disposta a encarar com ela a sua crítica – o que de alguma forma era esperado, dado o cenário de prosperidade econômica pelo qual os Estados Unidos atravessavam no período entre a Primeira Guerra Mundial (1914-1918) e a quebra da bolsa de Nova York, em 1929.

A grande virada acontece quando uma versão já bastante diferente da original chega nas mãos de Charles Darrow para, finalmente em 1935, ser comercialmente vendido em larga escala pela Parker Brothers (que havia rejeitado a fabricação quando Magie buscou a empresa alegando se tratar de um jogo com conteúdo político), agora com o nome *Monopoly* e totalmente despido de seu caráter inicial: o jogo tinha se transformado em uma celebração do capitalismo mais selvagem – inclusive com Darrow, rico, se autointitulando o criador do jogo e eclipsando Magie e seu projeto original (DONOVAN, 2022; KENNEDY; WALTZER, 2004). Na versão capitalista de *Monopoly*

¹¹ Em tradução livre, *O jogo do senhorio*.

de Darrow e da Parker Brothers, os jogadores devem concretizar o sonho de ser um monopolista capitalista selvagem, dono do maior número possível de propriedades beneficiadas com hotéis, que se divertem ao ver os seus competidores arruinados e completamente falidos conforme o jogo avança.

Aqui, nos debruçamos sobre a sua versão mais recente: o *Monopoly Go*, lançado em 2023 e que é, conforme dito na introdução, voltado para dispositivos móveis. Ao contrário do que o “Go” no título parece indicar, ele não funciona como um tipo de jogo geolocalizado de realidade aumentada, que se apropria contextualmente das características espaciais de onde a pessoa jogadora se encontra – caso, p. ex., do *Pokémon Go* (NINTENDO; NANTIC, 2016). No caso em tela, os jogadores podem jogar em diferentes cidades do mundo, como Nova York, Paris e Londres e, em cada uma delas, adquirir propriedades, realizar construções e intervenções urbanas, com o propósito de acumular a maior fortuna possível.

5 NEOLIBERALISMO EM JOGO: VALORES E IDEOLOGIA EM MONOPOLY GO

O *Monopoly Go* segue as mesmas mecânicas básicas da sua versão física: a pessoa jogadora escolhe uma peça que identifique a sua posição no tabuleiro digital, e rolar os dados pressionando um botão, que movimenta automaticamente a peça pelas propriedades; ao parar em uma delas, pode-se construir edificações e melhorá-las, semelhante ao processo de colocar casas e hotéis na versão física. Há a área de “Vá para a prisão” e “Sorte ou Revés”; entretanto, há a diferença na versão para telefones móveis que são as estações de trem, nas quais o sistema pode direcionar o jogador a roubar um banco ou demolir construções de outros personagens não-jogáveis (NPC, ou *Non-Playable Characters*), se apropriando de fortunas alheias (fig. 1 a seguir):

Figura 1: captura de tela do jogo informando que a próxima jogada será um roubo de banco; em seguida, a informação de que essa ação ocasionou a falência de um NPC, que é comemorada pelo personagem *Mr. Monopoly*

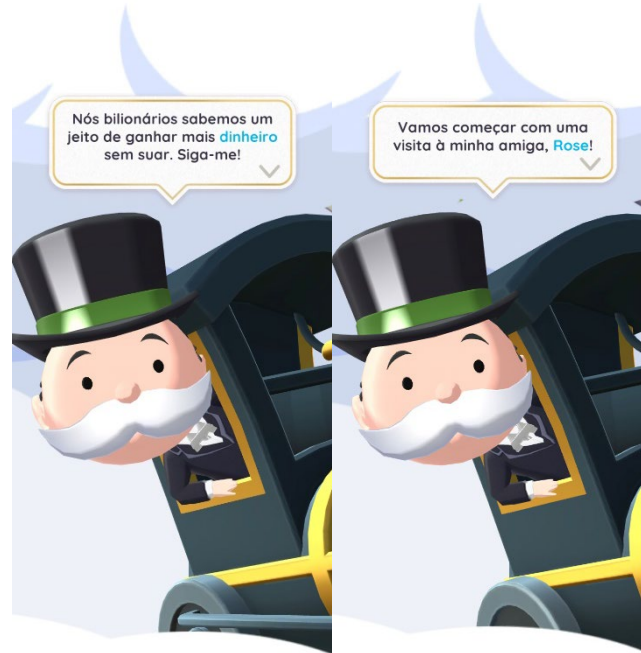


Fonte: o autor (2023)

O conjunto de valores constituintes da ideologia neoliberal pode ser identificado tanto por meio de diálogos e da narrativa do jogo, quanto no *gameplay* do *Monopoly Go*. Estes preceitos estão expostos logo nas primeiras ações no jogo através de intervenções imagéticas e textuais do *Mr. Monopoly* (também chamado de *Rich Uncle Milburns Pennybags*¹²), que de saída deixa clara a postura exigida da pessoa jogadora para que esta vença: a aniquilação do outro ao leva-lo à falência e da apropriação impiedosa de seus recursos. Em um trecho emblemático, o *Mr. Monopoly* apresenta a mecânica da demolição com o seguinte texto: “*Nós bilionários sabemos um jeito de ganhar mais dinheiro sem suar. Siga-me!*” e, na sequência, “*Vamos começar com uma visita à minha amiga, Rose!*” (fig. 2 abaixo):

¹² Em tradução livre, Tio Patinhas Rico, ou apenas Tio Patinhas.

Figura 2: captura de tela da interface do jogo, na qual o *Mr Monopoly* informa que bilionários sabem ganhar dinheiro sem esforço, e convidando a pessoa jogadora em seguida para visitarem Rose (uma NPC)



Fonte: o autor (2023)

Logo em seguida, aparece o tabuleiro de Rose (uma NPC) e o *Mr. Monopoly* alerta “*Você precisa jogar sério para sair na frente. Você não acha que magnatas trabalham para ganhar dinheiro, não é?*” para, em seguida, golpear uma de suas construções com uma bola de demolição. Ao ter sucesso na empreitada e com o prédio em ruínas, o personagem deixa clara a ética que guia as ações no jogo: “*Ai! Não se sinta mal por isso. Como é que você pensa que a Rose ficou tão rica?*” – indicando não apenas que Rose teria procedido da mesma forma e que, por isso, o ataque se justificaria, mas que esse é o *modus operandi* de uma sociedade baseada na individualização dos interesses e na instrumentalização das relações e afetos (cumprе ressaltar que, ao apresentar Rose, o *Mr. Monopoly* se refere a ela como *amiga*). “*Muito bem! Vamos pegar o dinheiro e nos mandar!*”, é o que ele propõe ao jogador no final da sequência; curiosamente, Rose não aparece mais no jogo (fig. 3):

Figura 3: sequência de diálogos e orientações do *Mr Monopoly* em relação à destruição de um empreendimento da NPC Rose, apresentada pelo mesmo como sua ‘amiga’



Fonte: o autor (2023)

Uma especificidade dessa versão de *Monopoly* é que, ao contrário da sua versão de tabuleiro, na qual a pessoa jogadora pode, no limite, se tornar proprietária de todos os bens, logradouros e serviços de um determinado local (normalmente, de uma única cidade, como Nova York, Rio de Janeiro ou São Paulo), no *Monopoly Go* o mundo inteiro está à venda. A pessoa jogadora deve pular de cidade em cidade ao redor do globo, adquirindo terrenos e imóveis anteriormente pertencentes a personagens locais a qualquer custo, apenas visando a acumulação de capital. Aliás, não é apenas o mundo todo que está à venda, mas sim todo o universo, conforme indica o site do jogo¹³, e confirmado pela animação de abertura, que exhibe o *Mr. Monopoly* comprando todo o planeta Terra e, finalmente, chegando na Lua.

Nesse sentido, o jogo se aproxima da práxis contemporânea da internacionalização dos fluxos financeiros e da atitude impiedosa de grandes empresas pertencentes a magnatas bilionários, como é o caso da Amazon (de Jeff Bezos) que, desde a sua entrada no Brasil há nove anos em 2014, com uma política de preços extremamente agressiva, logrou se tornar a maior vendedora de livros físicos e e-books no país,

¹³ Disponível em: <https://www.scopely.com/en/games/monopoly-go>. Acesso em 15 jul. 2023.

desbancando e contribuindo para a falência de livrarias tradicionais físicas no mercado brasileiro, como a Livraria Cultura. Ou, ainda mais longe, a colonização do espaço sideral por empresas privadas, como é o caso do projeto *SpaceX* do multimilionário Elon Musk, que pretende estabelecer uma colônia humana em Marte até o fim dessa década¹⁴.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nesse trabalho, buscamos analisar, ainda que brevemente, como valores e ideologias podem estar presentes em jogos de vários tipos. Assim, argumentamos com base na bibliografia consultada que todo jogo, seja ele digital ou não, carregam consigo as marcas das culturas e do conjunto de crenças que permeiam as sociedades nas quais eles são produzidos. Não se trata, portanto, de perguntar *se* jogos são capazes de carregar consigo ideologias, mas sim de buscar *quais* são elas, e em qual condição material elas foram produzidas.

A análise de *Monopoly Go* revelou, entre outras coisas, indícios que apontam para a presença de valores essencialmente neoliberais, os quais foram expostos principalmente a partir de um tipo de subjetividade específica que eles produzem. Em momento algum do jogo há nenhum tipo de valorização de relações sociais, a não ser pela instrumentalidade que elas ensejam tendo em vista os ganhos que podem proporcionar; nem mesmo atitudes reprováveis socialmente, como o roubo, são sujeitas a nenhum tipo de crítica: vale tudo para se tornar cada vez mais rico no jogo.

Neste sentido, há uma dimensão que não pôde ser explorada neste trabalho por conta de sua concisão, que é uma investigação se os diálogos do *Mr. Monopoly*, afirmando por exemplo que magnatas bilionários ganham dinheiro de formas ilícitas, ou no mínimo através da exploração dos outros, constitui algum tipo de crítica velada ao *modus operandi* do capitalismo financeiro e neoliberal global. De todo modo, ressalta-se que o *Monopoly Go*, ainda que seja possível de ser analisado sob esse ponto de vista, corrobora com a ideia de que até mesmo as críticas mais ferozes são passíveis de serem assimiladas e transformadas em mercadoria pelo sistema econômico em que vivemos. Não seria surpresa se, em breve, aparecesse uma versão do *Monopoly* em que é possível escolher como avatar o próprio Karl Marx.

Por fim, as evidências apontam para outras noções relacionadas à materialidade das dinâmicas neoliberais contemporâneas, dentre as quais destacam-se o caráter

¹⁴ Disponível em: <https://www.spacex.com/human-spaceflight/mars/>. Acesso em 15 ago. 2023.

transnacional dos fluxos e atividades financeiras contemporâneas, uma vez que o jogador é convidado a jogar por diversas cidades do mundo dominando o mercado imobiliário e de serviços públicos em cada uma delas; a maximização dos lucros, uma vez que mesmo em ações mal sucedidas por parte do jogador há acréscimo de dinheiro na fortuna do jogador; a radicalização da individualidade e da busca de enriquecimento à custa da destruição das condições preexistentes nestes locais; o funcionamento do capitalismo financeiro global, no qual o dinheiro é capaz de, por meio da especulação de capital, gerar cada vez mais riqueza recursivamente.

REFERÊNCIAS

- BAILES, J. **Ideology and the virtual city: videogames, power fantasies and neoliberalism**. Kindle ed. Winchester: Zero Books, 2019.
- BENEDICT, R. Cultural relativism. Em: POJMAN, L. P.; TRAMEL, P. (Eds.). **Moral philosophy: a reader**. 4, Kindle. ed. Indianapolis: Hackett Publishing Company, 2009.
- BUCCI, E. **A superindústria do imaginário: como o capital transformou o olhar em trabalho e se apropriou de tudo que é visível**. Belo Horizonte: Autêntica, 2021.
- CHAUÍ, M. **O que é ideologia**. 9. ed. Brasília: Brasiliense, 1982.
- DIJCK, J. VAN; POELL, T.; WAAL, M. DE. **The platform society**. Nova York: Oxford University Press, 2018.
- DONOVAN, T. **Tudo é um jogo: a história dos jogos de mesa do Monopoly até o Catan**. São Paulo: Devir, 2022.
- FINK, E. **Play as symbol of the world and other writings**. Bloomington: Indiana University Press, 2016.
- FISHER, M. **Realismo capitalista**. São Paulo: Autonomia Literária, 2020.
- FLANAGAN, M.; NISSENBAUM, H. F. **Values at play: valores em jogos digitais**. São Paulo: Blucher, 2016.
- FRAGOSO, S.; AMARO, M. **Introdução aos estudos de jogos**. Salvador: EDUFBA, 2018.
- GAMESBEAT. **Monopoly Go! is Scopely's latest Hasbro board game adaptation**. **VentureBeat**, 12 abr. 2023. Disponível em: <<https://venturebeat.com/games/monopoly-go-is-scopelys-latest-hasbro-board-game-adaptation/>>. Acesso em: 9 jul. 2023
- GEORGE, H. **Progress and poverty: why there are recessions and poverty amid plenty - and what to do about it!** Nova York: Robert Schalkenbach Foundation, 2006.
- GIL, A. C. **Como fazer pesquisa qualitativa**. 1. ed. Barueri: Atlas, 2021.

-
- HAN, B.-C. **Psicopolítica: o neoliberalismo e as novas técnicas de poder**. Belo Horizonte: Âyiné, 2018.
- HAN, B.-C. **Capitalismo e impulso de morte**. Petrópolis: Vozes, 2021.
- HEIDEGGER, M. **Os conceitos fundamentais da metafísica: mundo, finitude, solidão**. 2ª ed. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2011.
- HEIDEGGER, M. **Ser e tempo**. 10ª ed. ed. Petrópolis: Vozes, 2015.
- HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. 9ª ed. revista e atualizada ed. São Paulo: Perspectiva, 2019.
- KENNEDY, R.; WALTZER, J. **Monopoly, the story behind the world's best-selling game**. Salt Lake City: Gibbs Smith, 2004.
- MARCONI, M. DE A.; LAKATOS, E. M. **Metodologia científica**. 8. ed. Barueri: Atlas, 2022.
- MARX, K.; ENGELS, F. **A ideologia alemã**. São Paulo: Martins Fontes, 1988.
- NINTENDO; NIANTIC. **Pokémon Go**. Disponível em: <<http://www.pokemon.com/us/pokemon-video-games/pokemon-go/>>. Acesso em: 8 jul. 2016.
- PIKETTY, T. **Capital e ideologia**. Kindle ed. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2020.
- REIS, B. M. S. **Experiência de jogo como a afinação em uma tonalidade afetiva lúdica: Stimmung, LARGs e reencantamento do mundo no Ingress**. Tese—Porto Alegre: Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2018.
- REIS, B. M. S. A experiência de jogo como efeito da afinação do(a) jogador(a) na tonalidade afetiva (Stimmung) lúdica: uma abordagem fenomenológica do Ingress. **Matrizes**, v. 13, n. 3, 2019.
- SAFATLE, V. A economia é a continuação da psicologia por outros meios: sofrimento psíquico e o neoliberalismo como economia moral. Em: SAFATLE, V.; JUNIOR, N. DA S.; DUNKER, C. (Eds.). **Neoliberalismo como gestão do sofrimento psíquico**. Belo Horizonte: Autêntica, 2020.
- SAFATLE, V.; JUNIOR, N. DA S.; DUNKER, C. (EDS.). **Neoliberalismo como gestão do sofrimento psíquico**. Belo Horizonte: Autêntica, 2020.
- SAMPIERI, R. H.; COLLADO, C. F.; LUCIO, M. DEL P. **Metodologia de pesquisa**. Porto Alegre: Penso, 2013.
- SRNICEK, N. **Platform capitalism**. Kindle ed. Cambridge: Polity, 2017.
- WINNER, L. Artefatos têm política? **Analytica**, v. 21, n. 2, p. 195–2018, 2017.