

RIOT – Civil Unrest: Uma Janela Folkcomunicacional Para o Ativismo Digital¹

Marcelo SABBATINI²
Universidade Federal de Pernambuco, Recife, PE

RESUMO

A partir do jogo RIOT – Civil Unrest, exploramos como a Retórica Procedural e a teoria da Folkcomunicação podem ser aplicadas ao contexto de jogos digitais que retratam protestos e distúrbios civis. Ao explorar as ações e estratégias disponíveis para os jogadores, identificamos como as táticas de manifestação ou repressão se relacionam com sua percepção pública como resultado e objetivo. Nossos resultados apontam que a jogabilidade sinaliza para uma percepção do papel das mídias sociais e da comunicação de massa para o ativismo midiático, ainda que elementos de carnavalização e o posicionamento de neutralidade narrativa despolitizem o caráter pretendido.

PALAVRAS-CHAVE: Jogos Digitais; Ativismo Midiático; Retórica Procedural; Protestos Sociais; Percepção Pública.

INTRODUÇÃO

Você já se imaginou num violento protesto contra o governo da vez, mas sem a possibilidade de se machucar ou ser preso? RIOT – Civil Unrest (RIOT – Desordem Civil, sendo que a palavra *riot* pode ser traduzida do inglês como “motim”, “revolta” ou “tumulto”) é um jogo digital alternativo (*indie*) que coloca o jogador no meio de conflitos reais, históricos, ao redor do mundo. Como tal, apresenta cenários de protestos e manifestações que ocorreram na Espanha, Egito, Grécia e Itália e, no caso das jornadas de junho de 2013, o Brasil. Os jogadores podem optar por controlar as forças policiais ou os manifestantes nestes diversos cenários de conflitos sociais contemporâneos, oferecendo uma perspectiva única sobre a natureza complexa e muitas vezes volátil do ativismo e do protesto público.

PROTESTOS, COMUNICAÇÃO E PERCEPÇÃO PÚBLICA

A representação na mídia de protestos e movimentos sociais resulta uma influência significativa na percepção pública desses eventos. As narrativas criadas pelos meios de comunicação de massa podem moldar o entendimento do público sobre as causas, os objetivos e a legitimidade dos protestos (Cottle, 2008). Para Boyle, McLeod e

¹ Trabalho apresentado no GP Folkcomunicação, XIX Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 47º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Doutor em Teoria e História da Comunicação. Professor do Centro de Educação e do Programa de Pós-Graduação em Educação Matemática e Tecnológica – EDUMATEC (UFPE), email: marcelo.sabbatini@ufpe.br

Armstrong (2012), a cobertura da mídia tende a favorecer o *status quo*, marginalizando os pontos de vista dos manifestantes, enquanto para Harlowe e Johnson, (2011) a mídia pode desempenhar um papel positivo, ao amplificar as mensagens e resultando em apoio público. Mais recentemente, destaca-se papel do ciberespaço nos movimentos de protesto, meio alternativo de emissor e recepção que não depende de um sistema midiático centralizado. Esta comunicação distribuída e compartilhada vem sendo utilizada como um ferramenta para as reivindicações populares, apesar das reações por parte dos poderes hegemônicos, incluindo legislação e regulamentação, censura, monitoramento e vigilância digital (Ferreira; Paiva, 2013); o fenômeno foi analisado extensamente com os protestos de junho de 2013 no Brasil (Coddington; Lewis, 2020; Mourão, 2014; Oliveira, 2014; Recuero; Bittencourt; Zago, 2016). Particularmente, a Folkcomunicação pode ser vista como um mecanismo para os manifestantes e os movimentos sociais transmitirem suas mensagens de forma alternativa e descentralizada, desafiando as narrativas dominantes (Arruda; Moreira, 2013).

Portanto, a cobertura jornalística de protestos e distúrbios civis é fundamental para os movimentos sociais que os promovem, conforme influenciam a visão do público sobre a legitimidade das causas reivindicadas.

RETÓRICA PROCEDURAL E JOGOS DE PROTESTO

Os videogames assumem um papel cada vez mais significativo ao colocar os jogadores diante de dilemas e questões críticas que refletem aspectos controversos da realidade política, social e econômica contemporânea. Vários autores apontam para as simulações e experiências interativas proporcionadas pelos *games* promoverem o questionamento da identidade do jogador e fomentarem a empatia diante das situações apresentadas na tela (Moreno Cantano; Venegas Ramos, 2019; Frasca, 2014; Flores Ledesma, 2020; Bashandy; Hallot; Dozo, 2019).

Particularmente, a retórica procedural relaciona como ideias e argumentos são incorporados e expressos através da estrutura e regras de um jogo, como teoriza Ian Bogost (2007). Os “jogos persuasivos”, então, seriam aqueles que utilizam a retórica procedural de forma intencional, transmitindo mensagens por meio da interação do jogador com a dinâmicas de jogo (jogabilidade) visando convencê-lo de algo.

METODOLOGIA

Para investigar nossa questão-problema optamos por uma abordagem qualitativa, de enfoque indutivo, buscando a identificação e a compreensão dos significados

presentes no jogo digital. Consideramos o jogo o elemento natural a partir do qual será inferida uma construção da realidade, que se mostra subjetiva. Seguimos os níveis de análise propostos por Aarseth (2003), englobando o estudo do design, regras e mecânicas a partir de informações preexistentes, a observação de outros jogadores ou o acesso a seus comentários e resenhas e, como última etapa, “jogar o jogo”. Para nossa análise efetuamos o ciclo completo, incluindo a coleta das avaliações e interações ocorridas nos fóruns de discussão de cada um deles.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

RETÓRICA PROCEDURAL E JOGABILIDADE

Colocando a opinião pública como seu elemento central, a jogabilidade de RIOT – Civil Unrest, pretende que o usuário/jogador reflita sobre a atuação dos movimentos sociais, especificamente sobre importância de uma percepção pública associada a uma narrativa midiática. O jogo incentiva a reflexão sobre a eficácia de diferentes táticas, tanto pacíficas quanto violentas, e de como elas moldam a percepção pública. Neste sentido, o resultado político – determinante para o êxito – articula-se com uma representação na mídia de massa, influenciada por critérios como uso da violência. Por sua vez, o apoio social é medido pela capacidade mobilizar as mídias sociais ao longo do protesto, em consonância com as táticas utilizadas.

Também destacamos que a mensagem de não-violência é reforçada por elementos externos ao jogo em si. Na plataforma Steam isto se revela na forma de “conquistas”. Assim, “Lei e Ordem” e “Somente Uma Causa” são os emblemas associados a completar os níveis com “uso zero” de violência, ao jogar com a polícia e com os manifestantes, respectivamente. E logo, pelas mensagens na forma de frases conhecidas ao início de cada fase, com o pensamento de Gandhi, Martin Luther King, John F. Kennedy, Charles Chaplin, entre outros.

COMUNICAÇÃO DE MASSA E MÍDIAS SOCIAIS

Ao ter a opinião pública como um elemento central da jogabilidade, pressupõe-se que a comunicação também desempenhe um papel importante. Ao final de cada embate, o resultado político é interpretado a luz de uma manchete de jornal que sintetiza a percepção do evento. Entretanto, tal cobertura é bastante sintética, não explicando a demanda em questão de forma mais profunda, em termos dos acontecimentos históricos representados. Existem alguns recursos para influenciar a narrativa, como são as câmeras fotográficas e de vídeo. Porém, os jornalistas dos meios de comunicação de

massa não aparecem de forma explícita nos diversos cenários e não podem ser diretamente influenciados.

Também ressaltamos a existência de um “modo jornalista”, desbloqueado após se completar o cenário italiano. Nele, o jogador assume o papel de um fotógrafo que se desloca pelo cenário, com a possibilidade de realizar fotos do projeto que logo recebem um valor financeiro, em função de seu valor. Contudo, a jogabilidade é bastante limitada, pois não há um objetivo definido, nem uma avaliação dos resultados alcançados. Além disso, em termos de retórica procedural não fica claro se os “melhores momentos”, em termos do valor atribuído pelos meios de comunicação às imagens produzidas, refere-se a uma estetização e espetacularização da violência destes eventos.

CARNAVALIZAÇÃO, RADICALIZAÇÃO E A DESPOLITIZAÇÃO

RIOT – Civil Unrest apresenta elementos de carnavalização, ao permitir que o jogador subverta temporariamente as hierarquias e normas sociais estabelecidas. Neste sentido, o potencial de liberar a violência poderia reduzir a experiência do jogo a um caráter catártico. Contudo, identificamos na recepção dos jogadores um aspecto de identificação com a violência policial e com a radicalização política, em termos de negação do “outro”. Este fato fica evidente em depoimentos como: “O Choque! O Choque vem aí! Faz cara feia, tiro de borracha dói, turba atenção o choque bate destrói” ou “baixando a porrada em comunista, bala de borracha na cara de badernista, gás lacrimogêneo deixando vagabundo sem oxigênio, cavalariano atropelando até cadeirante...que tesão de jogo cara pqp (sic)!”. Nesses trechos, a linguagem grotesca e a celebração da violência sugere mais que uma inversão carnavalesca dos valores e papéis sociais, e sim a adoção de um posicionamento fascista.

Um ponto de problematização a mais deriva da despolitização do político, conforme as ações de protesto são retiradas de um contexto mais amplo. Além disso, a postura do jogo em evitar tomar um posicionamento explícito sobre os eventos históricos retratados resvala no que a crítica situou como uma experiência vazia de significado político e da reflexão crítica pretendida, afastada de seu elemento humano.

Na percepção dos jogadores, “o jogo não possui uma história complexa com começo, meio e fim” com o texto de explicativo ao início de cada cenário trazendo uma contextualização mínima, sem aprofundamento ou um “retrato mais amplo”. A responsabilidade desta busca por informações ser responsabilidade dos usuários, foi apontada como uma possibilidade.

Assim, a percepção é de que “o jogo quer permanecer neutro em relação a todos os lados do conflito” ou como o próprio texto de divulgação do jogo traz, “quem está certo e quem está errado?”.

CONSIDERAÇÕES

A partir da análise do jogo RIOT – Civil Unrest, exploramos como a representação do ativismo cidadão e dos protestos sociais pode ser articulada a uma retórica procedural, incluindo o papel da comunicação de massa e das mídias sociais. Identificamos que a jogabilidade enfatiza a opinião pública como elemento central, incentivando a reflexão sobre a eficácia de diferentes táticas de protesto e como elas moldam a percepção social. O resultado político do jogo se articula com uma representação na mídia de massa, influenciada principalmente pelo uso da violência, em detrimento dos chamados objetivos “militares”, isto é, táticos. Os canais alternativos da Folkcomunicação, retoricamente instalados através das chamadas às mídias sociais, inclusive com o envio de imagens, mostram-se relevantes para este resultado.

Entretanto, a própria temática do jogo pode levar à carnavalização, associada com posicionamentos de radicalização política que compreendem a violência ou como forma de escape, ou como solução para os embates políticos. Uma certa neutralidade na apresentação dos cenários, intencionalmente assumida no projeto do jogo, também contribui para reduzir o efeito de retórica procedural com sentido político.

Apesar das limitações observadas, acreditamos que o jogo pode moldar percepções e atitudes sobre o ativismo no mundo real, dependendo de seu uso. Destacamos aqui uma perspectiva pedagógica que além da experiência do jogar inclua uma mediação, através debates e reflexões críticas. A confluência desta dimensão lúdica com o engajamento direto pode apontar caminhos para a expressão de perspectivas marginalizadas para o uso estratégico da comunicação política.

REFERÊNCIAS

ARRUDA, A. S.; MOREIRA, H. S. Das ruas para a web e vice-versa: os cartazes de protesto como Folkcomunicação no mundo real e no mundo virtual. In: XXXVI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 4-7 set. 2013. **Anais...** São Paulo: Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. Disponível em:

<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2013/resumos/r8-1195-1.pdf>

BASHANDY, H.; HALLOT, P.; DOZO, B-O. Jeux vidéo et protestations civiques et politiques. **Géographie et cultures**. OpenEdition, 1 Mar. 2019. Disponível em:

<http://dx.doi.org/10.4000/gc.10034>.

-
- BOYLE, M. P.; MCLEOD, D. M.; ARMSTRONG, C. L. Adherence to the protest paradigm: the influence of protest goals and tactics on news coverage in U.S. and international newspapers. **International Journal of Press/Politics**, v. 17, n. 2, p. 127-144, 2012.
- BOGOST, I. **Persuasive games**: the expressive power of videogames. Cambridge (MA): MIT Press, 2007.
- CODDINGTON, M.; LEWIS, S. News coverage of violence in protests is more complicated than it may seem, new research shows. **Nieman Lab**, 7 jul. 2020. Disponível em: <https://www.niemanlab.org/2020/07/news-coverage-of-violence-in-protests-is-more-complicated-than-it-may-seem-new-research-shows>.
- COTTLE, S. Reporting demonstrations: the changing media politics of dissent. **Media, Culture & Society**, v. 30, n. 6, p. 853-872, 2008. Disponível em: <https://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/0163443708096097>
- FERREIRA, B. E. O.; PAIVA, C. C. Protestos, ciberativismo e movimentos Occupy: o ciberespaço como ambiente de contestação virtual e presencial. In: XV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, Mossoró, 12-14 jun. 2013. **Anais...**São Paulo: Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. Disponível em: <https://www.portalintercom.org.br/anais/nordeste2013/resumos/R37-0769-1.pdf>
- FLORES LEDESMA, A. Tonight we riot. Representación y control videolúdica de la multitud. Barataria. **Revista Castellano-Manchega de Ciencias Sociales**, n. 29, p. 53-68, 2020. DOI: 10.20932/barataria.v0i29.564. Disponível em: <https://revistabarataria.es/web/index.php/rb/article/view/564>
- FRASCA, G. **Videogames of the oppressed**: videogames as a means for critical thinking and debate. Dissertação de Mestrado (School of Literature, Communication, and Culture). Atlanta: Georgia Institute of Technology, 2001.
- HARLOW, S.; JOHNSON, T. Overthrowing the protest paradigm? How The New York Times, Global Voices and Twitter covered the Egyptian revolution. **International Journal of Communication**, v. 5, p. 16, 2011. Disponível em: <https://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/1239>
- MORENO CANTANO, A. C.; VENEGAS RAMOS, A. El videojuego como espejo de la sociedad contemporánea. **Barataria: Revista Castellano-Manchega de Ciencias Sociales**, n. 29, p. 1-8, 2020. DOI: 10.20932/barataria.v0i29.577. Disponível em: <https://www.revistabarataria.es/web/index.php/rb/article/view/577>
- MOURÃO, R. R. Pesquisa mostra que cobertura dos protestos no Brasil deu ênfase ao conflito, não às reivindicações. **LatAm Journalism Review**, Knight Center, 22 set. 2014. Disponível em: <https://latamjournalismreview.org/pt-br/articles/pesquisa-mostra-que-cobertura-dos-protestos-no-brasil-deu-ênfase-ao-conflito-nao-as-reivindicacoes>
- OLIVEIRA, V. M. C. Os protestos brasileiros de 2013 e as espacialidades da comunicação. In: XXXVII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Foz do Iguaçu, 2-5 set. 2014. **Anais...**São Paulo: Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2014/resumos/R9-0753-1.pdf>
- RECUERO, R., BITTENCOURT, M. C. A.; ZAGO, G. O discurso de veículos jornalísticos e a repercussão da audiência no Twitter sobre os protestos de 15 de março de 2015 no Brasil. **Intercom: Revista Brasileira de Ciências da Comunicação**, v. 39, n. 3, 2016, p.115-134. Disponível em: <https://revistas.intercom.org.br/index.php/revistaintercom/article/view/2561>