Colirium: Revista de Estudos Representacionais e Represontologia
ISSN: 3085-6655

www.revistacolirium.com.br

Uma cultura política produzida por meio de jogos políticos? Análise represontológica dos personagens dos jogos “Políticos Memes Kombat”, “Kandidatos” e “Street Fliper: O Golpe Final”

AUTOR:

Ricardo Cortez Lopes

Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, Rio Grande do Sul, Brasil.

RESUMO

O presente artigo trata de um estudo das possibilidades de engajamento em uma cultura política por meio dos “movimentos especiais” de personagens de três jogos políticos, que servem para testar algumas dimensões do conceito. Os jogos são “Políticos Memes Kombat” “Kandidatos” e “Street Fliper O Golpe Final”, cujos três lutadores em comum são Jair Bolsonaro, Luís Inácio Lula da Silva e Ciro Gomes. Os movimentos especiais foram analisados por meio das efervescências ilustradas, o que aponta para as seleções operadas na construção das figuras públicas. A técnica utilizada foi a de análise de conteúdo, buscando nas imagens e sons a construção da figura e sua conexão com a realidade empírica. O resultado apontou para uma construção de uma piada interna publicizada.

PALAVRAS-CHAVE: Jogos Políticos; Personagens; Cultura Política; Engajamento Político.

1 CONSIDERAÇÕES INICIAIS

A imagem pública dos políticos é um fator importante para o engajamento dos cidadãos em regimes democráticos, pois, entre outras consequências, uma imagem negativa pode criar um sentimento de desconfiança. Nesse diapasão, mesmo que regimes democráticos possuam, por princípio, a impessoalidade, qualquer pessoa pode exercer posições de poder, desde que de maneira legitimada, ainda que a figura pessoal influa muito na aproximação do que Bobbio (1986) denominou como “regras do jogo”.

Por este motivo, essa construção imagética socialmente compartilhada do político faz parte do jogo democrático. Caso essa relação se desenvolva de maneira positiva, poderíamos dizer que há uma colaboração para com o estabelecimento da cultura política, uma vez que as ações políticas são uma dimensão da cultura política?

A justificativa para este estudo reside na importância da imagem pública dos políticos na formação de uma cultura política e no engajamento dos cidadãos em regimes democráticos. Embora a impessoalidade seja um princípio desses regimes, a figura pessoal dos políticos desempenha um papel significativo na aproximação das “regras do jogo” democrático.

A testagem do conceito de cultura política se dará a partir da análise de três jogos: “Políticos Memes Kombat” (PMK), “Kandidatos” e “Street Fliper O Golpe Final” (SFGF), que mobilizam imagens de políticos em jogos de gênero “luta”. Em que medida a análise dos golpes especiais desses jogos podem ajudar a criar um engajamento que contribua para o estabelecimento da cultura política?

O objetivo deste artigo, portanto, é analisar como a imagem pública de políticos, refletida através dos "movimentos especiais" de personagens em três jogos de luta – “Políticos Memes Kombat” (PMK), “Kandidatos” e “Street Fliper O Golpe Final” (SFGF) – pode contribuir para o engajamento e estabelecimento de uma cultura política. A pesquisa busca investigar, através da análise de conteúdo das efervescências ilustradas e dos elementos visuais e sonoros dos jogos, como essas representações lúdicas dos políticos Jair Bolsonaro, Luís Inácio Lula da Silva e Ciro Gomes (personagens em comum dos três jogos supracitados) influenciam a percepção pública e a confiança dos cidadãos em regimes democráticos, testando assim algumas dimensões do conceito de cultura política. Os movimentos especiais foram analisados por meio das efervescências ilustradas, o que aponta para as seleções operadas na construção das figuras públicas.

A problemática central deste trabalho reside na investigação de como a representação de políticos em jogos eletrônicos de luta pode influenciar a percepção pública e o engajamento dos cidadãos na cultura política. Em regimes democráticos, onde a impessoalidade e a legitimidade são fundamentais, a construção imagética dos políticos pode tanto reforçar quanto minar a confiança pública. No entanto, a utilização de figuras políticas em contextos satíricos ou caricaturais, como em jogos de luta, levanta questões sobre a seriedade e o impacto dessas representações na opinião pública.

A técnica utilizada foi a de análise de conteúdo, buscando nas imagens e sons a construção da figura e sua conexão com a realidade empírica. O resultado apontou para uma construção de uma piada interna publicizada.

Em relação à sua exoestrutura, o texto, para além das considerações iniciais e finais, está organizado da seguinte forma: a) Cultura política e suas dimensões; b) Jogos políticos: "PMK", "Kandidatos" E "SFGF"; c) Análise dos personagens: o processo de construção por meio das efervescências; e d) Análise global.

2 CULTURA POLÍTICA E SUAS DIMENSÕES

Um conceito sociológico tem a sua especificidade de poder ser testado na empiria. Essa passagem não é direta; ela ocorre por meio das dimensões, que permitem a operacionalização da investigação. Assim, primeiramente vamos apresentar a definição conceitual e, em seguida, desdobrá-la em dimensões, que serão testadas por meio do estudo.

Cabe ressaltar que vamos testar uma formulação específica (que é a de Almond e Verba), mas o conceito tem uma larga história tanto antes quanto depois dessa conceituação inicial. Quem faz uma verdadeira genealogia e exegese desse conceito é Mendes (2021), que realiza, no capítulo 3 de sua dissertação, uma revisão muito detalhada trazendo autores e organizando uma tipologia. O autor, assim, descreve o começo do fenômeno (a criação do conceito):

> A ciência política estadunidense, nas décadas de 1950 e 1960, foi, de certa forma, pioneira na formulação sistemática do conceito de cultura política, consolidando a categoria no meio acadêmico. A obra (fundacional) que consta como a referência inicial para a abordagem culturalista do político é a *The civic culture: political atitudes and democracy in Five nations* (1963), escrita por Gabriel Almond e Sidney Verba, embora hoje se reconheça que já havia outros trabalhos nesse sentido que serviram de inspiração para a dupla de autores (Mendes, 2021, p. 130).

Vamos expor o conceito com mais acurácia adiante, porém precisamos ressaltar que a discussão é bastante extensa. A começar por certa polêmica entre universalismo x particularismo: existiria uma cultura política mundial se impondo ou distintintas culturas nacionais? Admitindo que existam culturas políticas nacionais, elas conviveriam com subculturas? Ou seriam compostas de elementos que a caracterizariam?

Aproximando o foco do Brasil, Mendes (2021) apresenta uma rica discussão sobre alguns fenômenos que já ocorrem no âmbito político: patrimonialismo (um sistema onde o poder político e os recursos públicos são tratados como propriedade privada, favorecendo interesses pessoais ou familiares), clientelismo (um sistema político onde líderes oferecem favores ou benefícios em troca de apoio e lealdade dos eleitores) e bacharelismo (a prática de promover a ascensão política ou social com base na posse de um diploma universitário, sem considerar a competência prática). Seriam essas práticas

subculturas políticas ou elementos de uma cultura política nacional? O autor, evidentemente, não tem uma resposta pronta para essa indagação, porém traz essa reflexão para adensar a nossa discussão teórica a partir do romance histórico "Brasílio" (1968), de Oscar Dias Corrêa.

Nessa seara, precisamos delimitar que conceito de cultura política será "testado" na empiria. Além de um conceito, ela também se aplica como uma teoria:

> La teoría de la cultura política la define a ésta de acuerdo con cuatro aspectos:
> l. La cultura política es el conjunto de orientaciones subjetivas hacia la política de los miembros de una nacionalidad o subconjunto de éstos en la misma nacionalidad.
> 2. La cultura política posee componentes cognoscitivos, afectivos y evaluativos; comprende el conocimiento y las creencias acerca de la realidad política, los sentimientos con respecto a la política y el compromiso con valores políticos.
> 3. El contenido de la cultura política es el resultado de la socialización infantil, la educación y la exposición a los medios de comunicación y las experiencias durante la edad adulta respecto de la acción gubernamental, social y económica.
> 4. La cultura política afecta la estructura política y gubernamental y el desempeño la restringe, pero indudablemente, no la determina. Las flechas causales entre cultura, estructura y desempeño van en ambos sentidos (Almond, 1998, p. 79).

Ou seja, o envolvimento com o governo de uma nação na realidade política, com seu conteúdo e ações, e que permite uma maior coesão entre os cidadãos e o governo. Assim, o conhecimento sobre os políticos e de suas ações pode configurar uma situação de coesão entre sociedade civil e Estado. De acordo com essa formulação, a democracia é mais desenvolvida em uma na medida em que há o compartilhamento desses quatro aspectos elencados. É claro que esse conceito foi também muito criticado por apresentar certa ingenuidade no tocante à democracia, porém isso não significa que não haja indivíduos que assim pensem ou que esses valores não estimulem a ação das instituições democráticas.

Por ser um conceito, dessa definição se derivam algumas dimensões que podem ser verificadas empiricamente pelo cientista social: 1) apreço pela política, 2) componentes de conhecimento, 3) respeito à política e aos compromissos com valores políticos, 4) socialização infantil, 5) meios de comunicação e 6) conhecimento de ações governamentais. Se essas dimensões são investigadas, seja em dimensão sociológica ou psicológica, é possível estabelecer o quanto a empiria se aproxima da construção teórica. Para fins deste artigo, vamos abordar a dimensão 1 por meio do estudo da transformação de políticos em personagens de jogos de lutas, estudados por meio dos golpes especiais, como veremos adiante.

O interessante é que, se pensar dessa maneira típica-ideal, o caso brasileiro aponta para quase o oposto da ideia de cultura política. A literatura, no geral, aponta para uma espécie de desengajamento do cidadão brasileiro. Ora, isso vai de encontro com a própria

definição de democracia, "entendida como o regime político fundado na soberania popular e no respeito integral aos direitos humanos" (Benevides, 1996, p. 225). Isto é, a soberania popular só acontece se há certa coesão entre os cidadãos para se formular a identidade "popular", e o desengajamento é o completo oposto. Alguns autores apontam um projeto intencional de desinteressar a população na política: "Durante a Ditadura Militar (1964-1985) já se havia buscado, de várias formas, desestimular o interesse [...] por questões de cunho político" (Santos, 2016, p. 45). No entanto:

> Nos últimos anos o aumento da curiosidade dos jovens pela política foi visível. Estimulados pela internet, pelas redes sociais, pelas manifestações de junho de 2013, pelo acirramento político das eleições presidenciais de 2014 e pela ocupação de mais de 190 escolas pelos estudantes contra o plano de "reorganização" da rede estadual paulista em 2015, jovens desempenharam papel decisivo em todas essas discussões. Da mesma forma, ainda em 2015 e em 2016, não faltaram motivos para os cidadãos brasileiros se manifestarem e darem a sua opinião política, a saber: nas manifestações contra ou a favor do impedimento da presidente Dilma Rousseff entendida como inábil politicamente, nos protestos contra o presidente da Câmara dos Deputados Eduardo Cunha acusado de corrupção e lavagem de dinheiro, em oposição ao governo Michel Temer tido como golpista, nas novas ocupações de escolas e universidades em todo o Brasil em oposição à Proposta de Emenda à Constituição 241 (depois 55 no Senado), à Medida Provisória (MP) do Ensino Médio e ao Projeto de Lei (PL) Escola sem Partido (Santos, 2016, p. 44).

Com efeito, o interesse pela política (ou ao menos pelo ativismo político) fica evidenciado por meio desses acontecimentos históricos elencados, o que corresponde a algumas das dimensões do conceito. Assim, se os jogos políticos puderem ser encaixados ao lado desses fenômenos, estaremos conjecturando alguma possibilidade de engajamento, o que torna possível testar as dimensões do conceito de Cultura Política.

Mas os políticos não estão sendo apreciados apenas enquanto políticos, há uma mobilização de sua imagem por meio de um personagem de jogo de luta. Mas o que seria um personagem?

> O personagem pode até parecer a criação de uma inteligência individual ou coletiva, mas é um espelho não perfeito de um grupo ou de indivíduos. Não é perfeito porque o social é só uma parte de composição. Nem me atrevo a afirmar que o personagem é uma representação em total: há também a criação, que não se trata só de contraposição ao já estabelecido, mas também justamente dessa metafísica que faz com que alguns personagens atinjam valores quase universais, que encarnem verdadeiros sentimentos (Martinez; Lopes, 2019, p. 17).

O personagem do jogo de luta, aqui, é uma imagem do político, que é um duplo entre pessoa e figura pública, e os movimentos especiais (sobre os quais vamos esclarecer adiante) são uma parte dessa construção. Essa imagem é compartilhada e é ressignificada

no personagem, o que opera uma seleção, e para entendê-la é preciso estudar a biografia civil também, pois isso permite traçar os momentos de efervescência (conceito que também abordaremos adiante). Portanto, o personagem nada mais é do que a expressão de uma representação feita de uma imagem pública, que possui elementos baseados em factualidades, alimentando de volta a representação pública (Lopes, 2024).

Os momentos que são condensados em movimentos especiais são denominados de efervescência:

> Uma primeira coisa a se ter em consideração quando vamos analisar a teoria moral durkheimiana é que, para o autor, a moral é um fenômeno que tem uma origem social. Portanto, inclusive os 'ideais', que são o coração de todo princípio moral, são produções coletivas. Ora, para o autor, toda reunião de grupo, assembleias, *etc*. é um momento dinamogênico, que contribui para reavivar a percepção dessa realidade *sui generis* (Weiss, 2013, p. 397).

Em apertada síntese, podemos dizer que os políticos são pessoas que, por meio desses momentos de efervescências, compõem a sua figura pública e que se descola da vida individual. Esses acontecimentos são compartilhados por muitos indivíduos e tornam-se substrato para a cultura, o que constrói um saber coletivo. Os dados serão analisados, posteriormente, levando-se em conta a vida individual dos políticos e o levantamento das efervescências representadas por meio dos movimentos especiais, os quais ilustram as efervescências mais circulantes.

3 JOGOS POLÍTICOS: "PMK", "KANDIDATOS" E "SFGF"

Quando se pensa sobre jogos e política(s), o primeiro gênero a se pensar é o de estratégia, no qual se lida diretamente com o poder e negociação, tal como *Age of Empires*. Aliás, associar política democrática com luta corpo a corpo seria, de fato, um contrassenso conceitual na medida em que a democracia busca ser um embate de ideias, pois o Estado Moderno é que busca assumir o monopólio da violência.

Como estes jogos foram feitos com baixo orçamento, é interessante entender como funciona parte de sua programação para a composição do personagem. o PMK e o Kandidatos, ambos lançados em 2020, foram programados na *Engine Unity*, definida como:

> Unity (commonly known as Unity3D) is a game engine and integrated development environment (IDE) for creating interactive media, typically video games. As CEO David Helgason put it, Unity 'is a toolset used to build games, and it's the technology that executes the graphics, the audio, the physics, the interactions, [and] the networking'. Unity is famous for its fast prototyping capabilities and large number of publishing targets (Haas, 2014, p. 1).

Essa ferramenta permite a construção rápida de ambientes que integram imagem, som e física própria. Com essa pré-programação fica mais rápido de se desenvolver o

restante do jogo, e por se tratar de modelos 3D é mais simples de produzir efeitos de enquadramento e rotação de cenários e modelos sem precisar gerar novas imagens (o que não acontece com o MUGEN, que funciona por ilustração, como veremos adiante). Ademais, os modelos podem ser reutilizados para outras mídias, o que torna bastante proveitoso produzir nela pelo potencial de promover remediações. O PMK é definido da seguinte forma: "Trave uma batalha épica em busca de votos, é um vale tudo pelo poder. Jogo de luta de personagens fictícios baseado na guerra eleitoral brasileira. Selecione um dos personagens da política brasileira e embarque nessa luta cheia de diversões e gargalhadas" (Políticos Memes Kombat, s/d, s/p). O jogo, em si mesmo, não aborda apenas política, mas sim os memes que se geram da atividade política. A ideia, portanto, é parecida com a proposta de Kandidatos:

> O estudante Gabriel conta que teve a ideia ao assistir vídeos do humorista Tom Cavalcante imitando Michel Temer. 'Foi aí que percebi que o brasileiro preza muito o lado cômico das coisas, nós amamos memes. Desde então pensei em uma forma de transformar isso em jogo, juntar o cômico, memes e políticos tudo num só produto. Foi aí que surgiu a ideia de criar um jogo de luta', contou ao Metrópoles (Caixeta, 2020, s/p).

Ou seja, a diferença factual é que o deboche é menos escancarado e o jogo também foi feito por uma pessoa só e sem intenções de um acabamento mais trabalhado. Por último, o jogo SFGF foi feito no software MUGEN, que é uma *engine* abandonada e que já possui mais de 20 anos do seu desenvolvimento original:

> Desenvolvido pela empresa Elecbyte em 1999, o M.U.G.E.N '[...] trata-se de um motor gráfico, o mesmo é destinado ao desenvolvimento de jogos, porém com uma facilidade enorme de manejamento. O M.U.G.E.N permite a criação de personagens e cenários de forma simples e rápida' [...]. Trata-se de um abandonaware que programa cenários e personagens em wordpad. A sua interface conta com um menu inicial – com os seguintes itens: Arcade, Treino, Observar, Opções e Sair – e com um conjunto de comandos para cada personagem (char) - 4 botões direcionais, com mais 6 de ataque (customizáveis) e com um adicional. A pasta do sistema operacional que contém o programa possui os seguintes tipos de extensão: SFF (os sprites do jogo), ACT (a paleta de cores disponíveis), SND (os sons do jogo), CMD (os comandos de movimento e de ataque), AIR (coloca os SFF em sequência), DEF (define os arquivos que serão acessados na execução do jogo), CNS, ST e TXT (essas três últimas acerca da licença de uso do personagem/char) (Lopes, 2019, p. 6).

Diferentemente do Unity, o MUGEN é programado em duas dimensões e é voltado exclusivamente para jogos de luta. As figuras são inseridas de maneira sequencial, e interagem segundo a programação do jogo. Dito de uma outra forma, o jogo ordena a interação entre figuras, o que permite, por um lado, não ser necessário um conhecimento de modelagem 3D – e sim de *softwares* de edição de imagem e de áudio. Outro aspecto muito interessante é o da "reciclagem", que preferimos chamar de rotoscopia e que

alguns desenvolvedores chamam de “moldagem”: todos os quadros dos personagens novos são desenhados por cima de quadros de animação de um personagem prévio e isso aumenta as chances do personagem novo ser viabilizado no *software*. Partindo dessas possibilidades programacionais foi desenvolvido o SFGF:

> Street Fliper é um projeto inspirado nos fliperamas para a criação de uma arena de jogos em praça pública, o Fliper de Rua. O objetivo é conectar as diferentes gerações, reavivar as memórias dos antigos fãs do gênero arcade, e, ao mesmo tempo, proporcionar novas experiências para os jogadores mais novos, através de uma seleção de jogos independentes que discutem a realidade brasileira e que resgatam a rica estética de jogos eletrônicos clássicos (Marlus, 2018, s/p).

Já o jogo, lançado em 2018, é mais uma homenagem e não foi concluído até a presente data. A primeira parte do nome parece não ter nada a ver com o jogo em si; porém quando se verifica que o lançamento do jogo se deu em vias públicas (com os controles dispostos em palanques) e toda a estética do jogo é uma sátira completa do jogo *Street Fighter*.

A unidade de análise do estudo será o movimento especial, ou seja, aquele conjunto de movimentos que pertencem apenas a um personagem e que possui efeitos diferentes da dinâmica do jogo normal – no qual os personagens possuem os mesmos movimentos de ataque e defesa, que são chamados de básicos. Do ponto de vista técnico, possuem uma sequência de botões diferenciada e, por isso, são de execução mais demorada, e são um espaço em que se pode desenvolver a criatividade na medida em que permitem inserções visuais e sonoras para diferenciar do restante dos movimentos comuns.

4 ANÁLISE DOS PERSONAGENS: O PROCESSO DE CONSTRUÇÃO POR MEIO DAS EFERVESCÊNCIAS

Metodologicamente, os personagens escolhidos passaram por dois filtros: a) os iniciais disponíveis para seleção e b) presentes nos três jogos. Vale ressaltar que o jogo Kandidatos não tem material imagético a ser analisado nesta pesquisa: “A proposta é fazer todos iguais, com os mesmos atributos de poderes, para os jogadores não brigarem entre vertentes partidárias, dizendo que um é melhor que o outro” (Caixeta, 2020, s/p), o que significa, na prática, que não há movimentos especiais para os personagens. No entanto, há um personagem que teve adicionado uma fala que será analisada também quanto à sua efervescência.

4.1 Bolsonaro

O ex-presidente da república é responsável por um conjunto de efervescências obtidas dentro e fora da área política. É preciso abordar sua biografia antes da vida pública:

> Jair Messias Bolsonaro nasceu em 21 de março de 1955, em Glicério-SP, numa família de descendentes italianos. Filho de Percy Geraldo Bolsonaro e Olinda Bonturi Bolsonaro, seu pai era protético e foi candidato a prefeito de Eldorado pelo MDB, na época partido de oposição à ditadura. Na adolescência morou em Eldorado-SP, cidade onde Carlos Lamarca, um opositor da Ditadura, e um grupo do Exército, em 1970, se enfrentaram em um tiroteio na praça. Episódio que marcará sua vida, e, segundo ele, o incentivou a se alistar no Exército. Com 18 anos, em 1973, entra na Escola Preparatória de Cadetes, e, em 1977, se forma na Academia Militar de Agulhas Negras (AMAN). Na vida militar se destacou tanto nas atividades físicas que ganhou o apelido de 'Cavalão', também com desempenho como paraquedista e até um salvamento heroico de um amigo [...] (Alencar, 2020, p. 166).

Em resumo, Bolsonaro proveio de uma família de políticos e imiscuiu sua vida com a do exército, no qual, aparentemente, obteve certo prestígio junto aos parceiros de convivência direta. Porém, o mesmo não parece ter ocorrido na relação com a instituição Exército:

> Sua carreira militar foi curta e pouco tranquila. Em 1986, durante um período conturbado do governo de transição do Sarney quando o Gel. Leônidas, Ministro do Exército, estava sendo contestado, Bolsonaro publicou um artigo na Revista Veja, reclamando dos baixos salários, e foi interpretado como 'faltar com a verdade e macular a dignidade militar'. Acabou penalizado com 15 dias de prisão, mas se tornou conhecido como líder defensor dos militares (Alencar, 2020, p.166).

Logo, este conflito com a corporação rendeu-lhe uma melhora da relação com os seus colegas, visto que foi interpretado como um defensor de sua categoria contra a instituição. Porém, justamente o conflito com a organização é que vai levá-lo à sua saída *a posteriori*:

> No ano seguinte, a mesma revista publicou uma carta e um plano de colocar bombas no quartel como protesto pelos baixos salários, chamado 'Operação Beco sem saídas' e atribuído a Bolsonaro. Ele foi condenado inicialmente, mas o caso chegou ao Supremo Tribunal Militar em 1988, e, com votação 9 a 4 votos a favor, foi inocentado. Encerrou a vida militar como capitão reformado (Alencar, 2020, p. 166).

Bolsonaro, portanto, é aposentado de fato por motivos que têm sido discutidos publicamente aos moldes de uma controvérsia pública. De qualquer modo, esse elo pessoalizado transcende para o campo da política:

> Já conhecido, entrou na política em 1988, como vereador no RJ, filiado ao PDC, e depois, foi deputado federal por 7 mandatos, passando por diversos partidos. Em mais de duas décadas em Brasília, na Câmara Federal, foi considerado 'Baixo Clero', a massa de deputados com

> pouco destaque e pequena atuação. Se como parlamentar não se destacou em nenhuma área, ampliou sua fama midiática por sempre defender a pena de morte, redução da maioria penal, tortura, violação de direitos e a ditadura dizendo que o maior erro dos militares foi apenas torturar e não matar. Defendeu também o fuzilamento do então presidente FHC. Em relação à investigação da Comissão da Verdade sobre os mortos e desaparecidos na Ditadura Militar, afixou um cartaz em seu gabinete em Brasília com a frase: 'Araguaia: quem procura ossos é cachorro!'. Escárnio com a dignidade humana sempre foi sua marca. Fazer uma relação de insultos e frases hediondas seria improdutivo, por que diariamente a lista aumenta, portanto, nenhuma liderança do 'bolsonarismo evangélico' [...] (Alencar, 2020, p. 166).

Nas palavras do autor podemos observar que Bolsonaro, no mínimo, desperta dois tipos de sentimento: o da associação ou da repulsa. Ou seja, sua figura é dada à sacralização ou à iconoclastia com muita facilidade, o que fica reforçado por sua presença no ambiente público por meio de programas televisivos, algo que explica o seu caráter agregador e ao mesmo tempo a sua capacidade de gerar oposição. No jogo do MUGEN, o nome do personagem é Jair; no PMK e no Kandidatos ele é Bolsonaryo. Vamos abordar um a cada momento.

Iniciando pelo Kandidatos, o personagem brada, em seu golpe específico: "Vai queimar tua rosca onde tu bem entender". Essa fala, de fato, é de Bolsonaro e faz parte de seu conjunto de declarações polêmicas, tendo sido realizada no ano de 2012:

> Uma discussão acalorada opôs deputados e militantes em audiência realizada nesta quinta-feira (28) na Câmara dos Deputados para debater um projeto que permite a psicólogos realizar tratamento para pessoas que querem deixar a homossexualidade. A sessão reuniu psicólogos, parlamentares e manifestantes a favor e contra a proposta (G1, 2012).

Com efeito, foi em um momento de forte conflito em que a ofensa foi formulada, o que é quase uma fotografia do conflito que estava se desenrolando. É interessante que esse é o único movimento especial com áudio em Kandidatos, os outros personagens ainda não possuem esse recurso. Os outros personagens baseados em Bolsonaro já possuem outros pontos de efervescências retratadas também de maneira gráfica.

Na figura 1 podemos começar a perceber o delineamento de um Bolsonaro ligado à violência bélica:

Figura 1: Ataque com canhão.

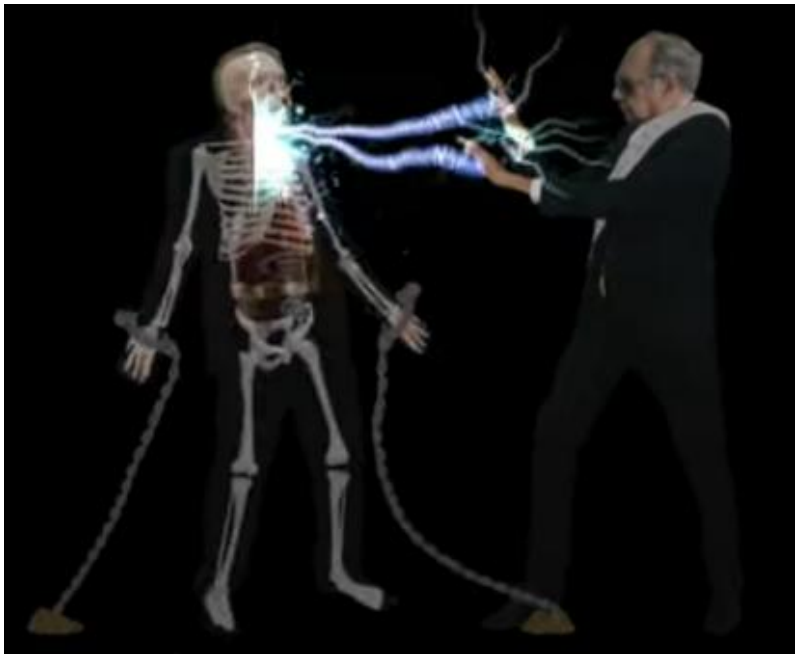


Fonte: Autoria própria.

Um canhão e um capacete surgem nas mãos do personagem, que consegue armar-se em poucos segundos e disparar um raio. Assim, Jair possui armas à disposição e as usa frequentemente contra os seus adversários sem pestanejar.

O Bolsonaryo de PMK, por outro lado, desenvolve essa imagem pública de uma dialética de segurança pública por meio de conflito utilizando efervescências baseadas em acontecimentos. A figura 2 inicia a demonstração:

Figura 2: General Ustra.

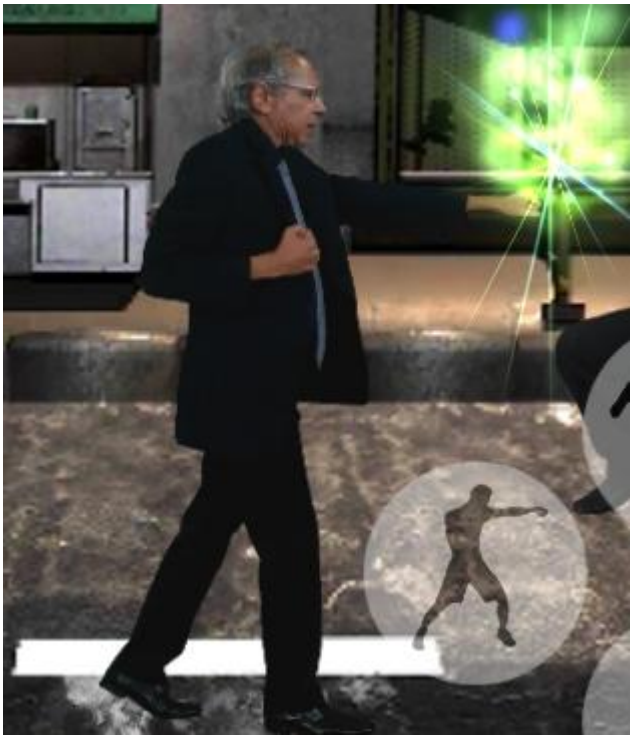


Fonte: Autoria própria.

Neste movimento especial a cabeça de Bolsonaryo se torna a de Brilhante Ustra, a quem Bolsonaro havia feito menção quando da sua votação no impeachment da ex-presidente Dilma Roussef (Oualalou, 2019), algo que até os dias atuais é bastante comentado. A referência do político foi porque havia relatos de fora que o próprio Ustra que torturou Roussef durante o regime militar. Assim, o acontecimento representa todo um projeto de segurança pública e que é bastante aderido por muitos cidadãos brasileiros: “No Congresso, o número de deputados e senadores pertencentes a corporações ligadas à segurança pública saltou de 18 para 73 (entre bombeiros militares, policiais civis, policiais militares, militares reformados e membros das Forças Armadas)” (Almeida, 2019, p. 209).

Porém, outra referência a Bolsonaro foi na área da economia, como mostra a figura 3:

Figura 3: Paulo Guedes.



Fonte: Autoria própria.

No especial Guedes toma a frente de Bolsonaryo e acerta o adversário. É interessante que Paulo Guedes possui todo um projeto de economia que é bastante criticado por alguns economistas acadêmicos:

> Ao contrário de Josué de Castro, o ministro Paulo Guedes continua prisioneiro do evolucionismo e do espírito de vira-lata (Nelson Rodrigues), ao afirmar que ‘num país como o Brasil, que está um pouco atrás (em relação às inovações), temos um pouco de preocupação’ e que a primeira ação a ser feita é acabar com os ‘obstáculos’ para o

> desenvolvimento, quase sempre confundido com crescimento, conceitos distintos que o autor de Geografia da Fome esclarece de modo brilhante no artigo citado (Porto-Gonçalves, 2020, p. 3).

Em resumo, a imagem de Bolsonaro é bastante ligada com ideias, e menos com acontecimentos concretos, mostrando que o presidente consegue criar efervescências com palavras. O resultado é que o material empírico levantado aponta para uma apologia às armas, à ditadura e com uma política econômica específica, tudo isso somado com as declarações polêmicas. Nota que esse volume de dados é bastante impressionante para um governo presidencial não concluído, o que é um contraste com a experiência de Lula, que possui uma vida política muito mais ampla.

4.2 Lula

O atual presidente Luiz Inácio Lula da Silva tem sido considerado como uma das figuras políticas mais importantes na história política brasileira e que possui uma grande rede com políticos de outros países.

> Em 27 de outubro de 1945, nascia em Pernambuco, Luiz Inácio da Silva, caçula de cinco irmãos e apelidado desde criança de Lula. Aos 7 anos mudou-se com sua família para Santos-SP, onde morava seu pai. Nascido em uma família humilde, Lula e seus irmãos começaram a trabalhar cedo, vendendo laranjas, tapioca e amendoim, engraxando sapatos ou empregados em bares, estaleiros e casas de família. Lula tinha na figura da mãe, Dona Lindu, sua maior inspiração, e desaprovava as atitudes do pai, que possuía duas famílias e fazia distinção entre os filhos. Após o divórcio de seus pais, mudou-se com a mãe e irmãos para a cidade de São Paulo, trabalhando de engraxate e depois como telefonista, o qual foi demitido por vergonha de falar com os clientes da empresa (Pinto, 2014, p. 13).

Assim, na comparação com Bolsonaro, Lula nasceu na região nordeste e migrou para São Paulo, onde trabalhou em atividades precarizadas em sequência, e, paradoxalmente, não lidou bem com o público. Posteriormente, ingressou na área industrial:

> Admirava os funcionários das grandes fábricas como Ford, Volkswagen e Mercedes-Benz, e matriculou-se no Senai (Serviço Nacional de Aprendizagem Industrial), no curso de torneiro mecânico, em 1960. Depois de 3 anos de curso, formou-se e conseguiu emprego na Fábrica de Parafusos Marte, onde sofreu um acidente e perdeu o dedo mínimo da mão esquerda. Apesar da vida difícil nunca se sentiu revoltado com sua situação, e foi inspirado por seu irmão mais velho, que começou a frequentar o Sindicato dos Metalúrgicos de São Bernardo do Campo e Diadema, onde ganhou enorme popularidade. Em 1972, era primeiro-secretário do departamento jurídico e em 1975, presidente do Sindicato. Durante a ditadura seu irmão foi torturado e sua família perseguida. Em 1979, junto com 170 mil metalúrgicos, organizou a greve geral do ABC Paulista. Esse cenário de repressão policial e quase inexistência de representação dos interesses dos trabalhadores no

> Congresso Nacional, fez com que Lula pensasse na criação do Partido dos Trabalhadores (Pinto, 2014, p. 13).

É bastante poético que a sacralização de Lula tenha ocorrido no setor industrial, já que Marx, por exemplo, acreditava, em sua época, que eram justamente os proletários industriais que seriam os que derrubariam os capitalistas. Tornou-se bem-quisto e líder neste setor em pouco tempo, e o seu último ato antes da vida política institucional foi organizar a greve no ABC. Outro momento de efervescência foi justamente o momento da ditadura militar, que o associou com uma oposição maior. Neste momento, Lula começou a atuar diretamente na política com a criação de um partido:

> No dia 10 de fevereiro de 1980, juntamente com outros sindicalistas, intelectuais, políticos e representantes de movimentos sociais, Lula fundou o Partido dos Trabalhadores - PT. Já em 1982 o partido estava implantado em quase todo o território nacional. No mesmo ano Lula disputou, sem sucesso, o governo do estado de São Paulo. Em 1986 foi eleito deputado federal por São Paulo, o mais votado do país. Foi uma das principais lideranças, no movimento Diretas Já, manifestação pela volta das eleições diretas para presidente da República. Após 29 anos sem eleições diretas para presidência, em 1989 o PT lançou Lula para a disputa, perdeu para o candidato Fernando Collor de Melo por pequena diferença nos votos. Nas eleições seguintes, 1994 e 1998, Lula voltou a se candidatar, perdendo para o candidato Fernando Henrique Cardoso, nas duas vezes. Em 2002, Lula concorreu ao cargo de presidente da república pela quarta vez, tendo como vice-presidente o senador José de Alencar, e finalmente, aos 57 anos de idade, com quase 53 milhões de votos, foi eleito Presidente da República Federativa do Brasil, derrotando José Serra, Ministro da Saúde. Em 2006 foi reeleito, derrotando Geraldo Alckmin do PSDB. Lula recebeu prêmios e condecorações em vários países. No Brasil, recebeu a medalha de ordem do Mérito Militar, Naval, Aeronáutica, a Ordem do Cruzeiro do Sul, do Rio Branco, a ordem do Mérito Judiciário e da Ordem Nacional do Mérito. Recebeu da UNESCO, em 2008, o Prêmio da Paz; em 2009 foi destacado como O Homem do Ano nos jornais Le Monde e o El País. Em 2012, recebeu o prêmio de Estadista Global em Davos na Suíça. E desde que deixou o cargo de presidente, Lula vem sendo convidado para conferir palestras em empresas no Brasil e no exterior (Pinto, 2014, p. 13).

Ou seja, o próprio PT foi uma efervescência, e a partir dele se tornou possível aglutinar uma série de forças sociais, pelo qual Lula concorreu para alguns cargos eletivos, até culminar na sua eleição em 2002. As muitas eleições concorridas são evidências da paulatina construção da imagem pública.

Em SFGF o político é chamado de Inácio, enquanto em PMK ele é chamado de Molusco e em Kandidatos é chamado de Lulo. Quanto à vestimenta, Inácio usa roupas informais (como se fosse um militante de um movimento social), enquanto molusco utiliza terno e gravata. Essa vestimenta fica evidente na figura 4:

Figura 4: Golpe especial do triplex.



Fonte: Autoria própria.

O personagem grita: “Prove o triplex”. A simbologia da estrela direcionar-se ao inimigo pode ser, não intencionalmente, a de confrontar o caso com a historicidade do PT. Isso pode dar uma ideia de um significado político (e não judiciário) do caso, o que de fato rendeu outras efervescências no próprio campo do direito: “Para além do caráter inédito da condenação criminal de um ex-Presidente da República em circunstâncias políticas em tese não comparáveis às das ditaduras brasileiras do século passado” (Proner, 2017, p.10). Podemos observar, portanto, que essa é uma efervescência de tipo mais histórico na medida em que, de fato, houve um julgamento sobre o triplex.

Na Figura 5 podemos observar outro movimento:

Figura 5: Pré-sal.



Fonte: Autoria própria.

Neste movimento, brota do chão um grande volume de petróleo e atinge o inimigo. Alguns estudos apontaram para usos políticos dessa camada, dado o seu potencial econômico: “No ano de 2007, a Petrobrás fez o anúncio da descoberta do campo de petróleo supergigante de Tupi, na bacia de Santos, cujas reservas estimavam acumulações que poderiam chegar aos 8 bilhões de barris recuperáveis” (Narciso, 2019, p. 17). Assim, pode ter se desenvolvido até mesmo uma crítica a algum uso político do recurso econômico.

A parte factual política vai sendo substituída, aos poucos, por referências como na figura 6:

Figura 6: Movimento de produzir fogo.



Fonte: Autoria própria.

Esta foto retrata o momento antes de o personagem produzir uma labareda, após bradar que: “Quando a gente bebe um pouquinho fica mais ousado”. Há uma efervescência que associa Lula como um apreciador de bebidas alcóolicas. Essa predileção do ex-presidente já havia sido abordada por figuras públicas como, por exemplo, Ronaldo Fenômeno, em 2002 (Paulino, 2008). A declaração do jogador de futebol, em verdade, explicita um conhecimento compartilhado.

Outra efervescência relacionada a declarações foi a da figura 7:

Figura 7: A parceria com Haddad.



Fonte: Autoria própria.

Após o personagem jogar ao chão uma "marmita", dela emerge uma figura semelhante a um poste com a cabeça do professor Fernando Haddad na sua ponta (e que concorreu com Bolsonaro em 2018). Isso provavelmente é uma referência a uma frase atribuída a ele:

> Conta a lenda que, certa feita, num jantar de confraternização entre comparsas, depois de entornar muitas taças de "Romanné Conti" e puxar longas baforadas de cigarrilhas cubanas (acesas, com presteza, pelo assecla Delúbio 'Honesto' Soares), Lula deixou escapar:
> – "Sabe, companheiros. Hoje, sem falsa modéstia, eu elejo até um poste para governar o Brasil!" (Humberto, 2018, s/p).

É claro que o relato não tem nem espaço definido e nem data estabelecida, o que é uma característica das efervescências, que, ao se tornarem um saber coletivo, perdem uma grande parte de conteúdo mais preciso, o qual dificultaria a memorização e o seu compartilhamento.

Como resultado geral, podemos perceber que o foco dos golpes especiais de Lula foi nas polêmicas julgadas, em hábitos e na articulação política, e menos em declarações na

comparação com Bolsonaro. No entanto, os personagens mais recorrentes nos jogos não foram apenas esses dois polos, também houve personagens baseados em Ciro Gomes.

4.3 Ciro

Ciro Gomes, que já foi governador do Ceará e candidato a presidente em mais de uma ocasião, foi muito menos estudado do que Lula e Bolsonaro na revisão bibliográfica, o que é evidência do poder agregador das figuras de Bolsonaro e de Lula. Ciro é paulista de nascimento, porém se mudou para o Ceará em tenra idade:

> Ciro Ferreira Gomes nasceu em Pindamonhangaba, São Paulo, no dia 6 de novembro de 1957. Filho do cearense e defensor público José Euclides Ferreira Gomes e da professora paulista Maria José Santos. Com 4 anos de idade mudou-se com a família para a cidade de Sobral no Ceará.
> Ciro Gomes iniciou seus estudos na cidade de Sobral e depois em Fortaleza. Em 1979 formou-se na Faculdade de Direito da Universidade Federal do Ceará. Durante o curso universitário militou no Movimento Estudantil e disputou as eleições da UNE concorrendo para vice-presidente. Depois de formado, retornou para a cidade de Sobral, quando foi nomeado procurador, época em que seu pai era prefeito da cidade. Nessa época, lecionou em universidades locais (Frazão, 2018, s/p).

Assim, a biografia de Gomes demonstra que ele pertence a uma esquerda mais acadêmica, que estudou na capital, onde militou no movimento estudantil. Adentrou no serviço público como procurador, porém tinha como exemplo a trajetória do seu pai, que era prefeito, mesmo que já se lecionasse em universidades – o que o aproxima do âmbito acadêmico, porém com o meio termo, que foi o movimento estudantil. Começou a concorrer a cargos eletivos em seguida:

> Ciro Ferreira Gomes já havia sido candidato à presidência em outras duas ocasiões (1998 e 2002). Foi governador do Ceará entre 1991 e 1994, deixando o mandato antes de concluí-lo para se tornar Ministro da Fazenda de Itamar Franco por cinco meses. Ciro também foi prefeito de Fortaleza entre 1989 e 1990, abandonando o cargo para concorrer ao governo do estado. No governo Lula, Ciro Gomes foi Ministro da Integração Nacional, renunciando ao cargo em 2006 para se candidatar à Câmara Federal. Desde que concluiu seu mandato em 2010, Ciro não tem estado tão presente no cenário nacional, atuando como Secretário de Saúde do Ceará durante o segundo mandato de seu irmão, Cid Gomes, como governador do estado.
> A opção pelo nome de Ciro Gomes se deu pelo expressivo crescimento do candidato durante o período eleitoral. Se em 2017 ele não era tido como um dos nomes mais cotados para ocupar o Palácio do Planalto, em 2018 ele terminou a disputa em terceiro lugar, com 13,3 milhões de votos. Ciro foi tido por muitos como uma terceira via, apresentando-se como alternativa para o campo de centro-esquerda, especialmente no momento em que a candidatura do ex-presidente

> Lula foi inviabilizada. Ciro não carregava o peso do antipetismo e, a princípio, não tinha um tratamento negativo pela mídia (Quadros; Santos; Oliveira, 2019, p. 10-11).

A trajetória de Ciro inclui cargos eletivos e cargos de indicação, enquanto os outros candidatos estavam no exército ou no setor fabril, até o momento em que se tornou ministro, para depois retomar aos cargos eletivos. É interessante a bibliografia considerá-lo como uma terceira via porque isso explicaria o menor volume de estudos: sem a carga histórica do partido, Ciro acabaria se tornando mais palatável para grupos antagônicos ao PT.

Em SFGF o seu nome é Gomes, enquanto em PMK é Cangaciro; em Kandidatos é Cirop. Gomes e Cirop utilizam terno, gravata e luvas (o que é evidência de que é uma homenagem ao personagem Robert Garcia, de *Art of Fighting*), enquanto Cangaciro utiliza uma camisa social e fica com as mãos no bolso, o que é um símbolo bastante importante para o personagem, como veremos adiante.

Gomes, na figura 8, ressalta a faceta acadêmica:

Figura 8: Movimento do estudo de história.



Fonte: Autoria própria.

O personagem brada: “vamo estudar história” e são feitas uma série de ataques com livros. Ou seja, a efervescência é a de que Ciro é um estudioso e que seus ataques estão baseados na fisicalidade dos livros. Ou seja, trata-se de uma união entre o academicismo e a luta, o que permite também a transcendência do interesse partidário.

A figura 9 mostra um ataque concentrado:

Figura 9: Soco especial.



Fonte: Autoria própria.

O personagem grita: “Ai dentro”, que é uma espécie de frase celebre de Ciro Gomes, dada para um apoiador de Bolsonaro que gritou (Redação, 2018). Como se trata de uma expressão bastante regional, acaba se tornando um meme na medida em que a agressividade é percebida, mesmo que as palavras não façam sentido fora da realidade mais reduzida. As mãos no bolso indicam o ativismo por meio de uma atitude não agressiva, que contrasta com o outro movimento especial, descrito na figura 10, que explica o porquê do nome do personagem:

Figura 10: Cangaceiro.



Fonte: Autoria própria.

Os ataques do personagem executam o seguinte áudio: “Imbecil, tolete de esterco/capitão do mato”. Capitão do Mato foi direcionado para o deputado Fernando Holiday em 2018, o que resultou em um processo criminal (Lopes, 2021), enquanto “Tolete de Esterco” foi como chamou Eduardo Bolsonaro, em 2018 também (Ohana, 2018). O interessante é que o personagem se fantasia de cangaceiro, o que seria o outro lado do acadêmico e que tira as mãos dos bolsos para executar os seus ataques.

Em relação aos personagens que representam Ciro, podemos perceber um foco maior nas altercações e menos em atitudes políticas, o que o aproxima mais de Bolsonaro nessa característica. Poderíamos afirmar, portanto, que a política institucional de Ciro não foi alvo dos desenvolvedores; isso ocorreu apenas com Lula.

5 ANÁLISE GLOBAL

Como já mencionado, a ideia do estudo foi testar algumas dimensões do conceito de Cultura Política por meio das efervescências expressas nos movimentos especiais dos três personagens observados. Num primeiro momento, vamos tecer uma comparação entre os dados e, posteriormente, responder ao problema de pesquisa.

Sobre a abordagem, o SFGF parece mais alinhado à esquerda no sentido de colocar Lula como popular e Bolsonaro como um líder fascista, e parece mais um jogo feito como catarse, pois não tem background. Kandidatos, por seu turno, parece mais focado em uma espécie de simetricidade, utilizando mais as imagens dos políticos sem maiores elaborações para além de criar uma história de fundo bastante breve. Já o jogo PMK parece mais focado diretamente nos memes, de modo a procurar um melhor acabamento, o que se reflete em um jogo com muitos recursos.

Bolsonaro foi, de longe, o personagem mais trabalhado dentre os três analisados, quando comparada a manipulação de sprites e de modelos. É claro que isso poderia ocorrer simplesmente por conta de suas declarações polêmicas, porém Ciro também as possui e não recebeu a mesma atenção. Por que será que há esse alinhamento e Lula é o mais popular? A resposta pode estar na trajetória prévia de Lula no campo operário:

> Durante muito tempo o homem de letras, nitidamente o de esquerda, sentiu-se responsável pelos caminhos da história, viu-se pressionado pelo sentimento de culpa e pelas cobranças que, ou nasciam da sua própria alma, capturada pelo ambiente acadêmico engajado, ou lhe chegavam de fora via partido, sindicato ou outra agremiação militante. A crítica marxista à divisão entre trabalho manual e intelectual e a conseqüente denúncia da relação promíscua entre ciência e ideologia apresentaram, de saída, o antídoto ao saber reacionário velado, qual seja, o engajamento revolucionário explícito. A academia de um modo geral aceitou e consumiu o remédio em larga escala e com poucas reservas (Souza, 1999, p. 132).

Essa diferenciação parece estar bem patente na diferença entre o político de esquerda que é um acadêmico (como é o caso de Ciro Gomes e Fernando Haddad, que são professores universitários) do político de esquerda que é operário (o caso de Lula).

Aparentemente, Ciro compensa essa posição com declarações que atentem para o lado do combate (tal como faz Bolsonaro), o que parece ser uma modalidade comunicacional muito bem-sucedida entre o eleitorado brasileiro. Ou seja, o combate pode ser transferido para o campo político: Bolsonaro o trouxe por sua vivência no exército, e Lula por sua vivência sindical. Tal tópico carece de estudos mais aprofundados, a serem conduzidos futuramente.

Por fim, a dimensão “apreço pela política” está contemplada? De fato, os movimentos especiais dos políticos aparecem ilustrando percepções sobre os políticos, que, ao serem descontextualizados, produzem o humor. De fato, há um engajamento no tocante a tomar contato com a atividade política por meio de falas, acontecimentos e que podem produzir um espaço de enigma quanto ao resto da dinâmica política. Por outro lado, a não compreensão de uma referência também pode induzir a busca. Assim, há certa didática da “falta”, uma piada interna pública que pode interessar um cidadão pelas instituições, o que gera um engajamento informativo, e, no mínimo, há o apreço nessa dimensão.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente estudo explorou como a representação de políticos em jogos eletrônicos de luta pode influenciar a formação da cultura política e o engajamento dos cidadãos em regimes democráticos. Através da análise de conteúdo dos "movimentos especiais" (únicos) dos personagens Jair Bolsonaro, Luís Inácio Lula da Silva e Ciro Gomes nos jogos “Políticos Memes Kombat” (PMK), “Kandidatos” e “Street Fliper O Golpe Final” (SFGF), foi possível identificar como essas representações lúdicas contribuem para a construção de figuras públicas e para a disseminação de narrativas políticas.

As análises revelaram, como resultados, que os elementos visuais e sonoros, bem como as efervescências ilustradas desses jogos, não apenas refletem estereótipos e percepções populares sobre os políticos, mas também desempenham um papel significativo na formação de uma "piada interna publicizada". Essa forma de representação, por sua vez, pode influenciar a opinião pública de maneiras diversas, tanto aprofundando o engajamento crítico quanto promovendo uma visão despolitizada e superficial dos processos políticos.

A pesquisa também apontou para a complexidade das interações entre mídia, cultura e política, destacando a necessidade de uma compreensão mais profunda de como os novos meios de comunicação, como os jogos eletrônicos, participam da construção da cultura política contemporânea. Embora esses jogos possam servir como plataformas para a expressão de críticas e a satirização dos políticos, também levantam questões importantes sobre a banalização da política e o impacto das representações midiáticas na confiança pública nas instituições democráticas e nos atores políticos em uma perspectiva mais personalista.

Sugerimos neste artigo que futuros trabalhos investiguem mais profundamente as implicações das representações lúdicas de figuras políticas em outras mídias e

plataformas digitais, considerando diferentes contextos culturais e políticos. Seria relevante, inclusive, analisar a recepção desses conteúdos pelo público, a fim de compreender melhor como os cidadãos interpretam e reagem a essas representações e como elas influenciam suas percepções e atitudes em relação à política. Assim, espera-se que este trabalho contribua para o entendimento das dinâmicas entre mídia, cultura e política na era digital e inspire novas pesquisas sobre o tema.

Por fim, gostaríamos de encerrar com algumas considerações (em tom de ressalvas) que julgamos importantes. O ativismo político no meio acadêmico está prejudicando o trabalho de revisão bibliográfica, uma vez que está claramente comprando um dos lados e isso tira a credibilidade do que estamos lendo. Parece certa ingenuidade do cientista aderir tão cegamente a um "time" político e sobrepô-lo à própria ciência que está fazendo, pois os resultados podem ser bastante nefastos. Um deles é uma seleção dos pares: o par precisa passar ainda por um crivo político antes de ser considerado um par do ponto de vista técnico, o que coloca as relações pessoais acima da prática científica.

É certo que a neutralidade possivelmente não exista, mas isso não quer dizer que não tenhamos que buscá-la ou mesmo refletir sobre ela, sem considerá-la um tabu. Assumir uma teleologia e realizar deduções a partir dela pode até ajudar a encontrar dados interessantes, porém isso não quer dizer que os dados estejam de fato analisados ou que consigam contribuir para a ciência como um todo, sem questionar a teoria. Afinal, corroborar um pressuposto falsamente aderido é um problema para a atividade científica na medida em que os cientistas não podem reivindicar-se como fora do senso comum no momento em que criam o seu próprio.

A Political Culture Produced Through Political Games? Represontologic Analysis of the Characters of the Games "Politicians Memes Kombat", "Kandidatos" and "Street Fliper: The Final Blow"

ABSTRACT

The paper deals with a study of the possibilities of engagement in a political culture through the “special movements” of characters from three political games, which serve to test some dimensions of the concept. The games are “Politicians Memes Kombat” “Kandidatos” and “Street Fliper O Golpe Final”, whose three common fighters are Jair Bolsonaro, Luís Inácio Lula da Silva and Ciro Gomes. The special movements were analyzed through the illustrated effervescences, which points to the selections operated in the construction of public figures. The technique used was that of content analysis, seeking in images and sounds the construction of the figure and its connection with the empirical reality. The result pointed to a construction of a publicized internal joke.

KEYWORDS: Political Games; Characters; Political Culture; Political Engagement.

¿Una cultura política producida a través de juegos políticos? Análisis representológico de los personajes de los juegos “Políticos Memes Kombat”, “Kandidatos” y “Street Fliper: El Golpe Final”

RESUMEN

El presente artículo aborda un estudio sobre las posibilidades de involucramiento en una cultura política a través de los “movimientos especiales” de los personajes de tres videojuegos políticos, los cuales sirven para poner a prueba algunas dimensiones del concepto. Los juegos analizados son “Políticos Memes Kombat”, “Kandidatos” y “Street Fliper: El Golpe Final”, cuyos tres luchadores en común son Jair Bolsonaro, Luiz Inácio Lula da Silva y Ciro Gomes. Los movimientos especiales fueron analizados a partir de las efervescencias ilustradas, lo que permite identificar las selecciones realizadas en la construcción de las figuras públicas. La técnica empleada fue el análisis de contenido, buscando en las imágenes y los sonidos la construcción de la figura y su conexión con la realidad empírica. Los resultados señalaron la construcción de una broma interna que fue posteriormente publicitada.

PALABRAS CLAVE: Videojuegos Políticos; Personajes; Cultura Política; Participación Política.

COMO CITAR

LOPES, Ricardo Cortez. Uma cultura política produzida por meio de jogos políticos? Análise represontológica dos personagens dos jogos "Políticos Memes Kombat", "Kandidatos" e "Street Fliper: O Golpe Final". **Colirium:** Revista de Estudos Representacionais e Represontologia, Porto Alegre-RS, v. 1, n. 1, p. 60-87, 2024.

CURRÍCULO DO AUTOR

RICARDO CORTEZ LOPES: Doutor em Sociologia (UFRGS), mestre em Sociologia (UFRGS) e graduado em Ciências Sociais (UFRGS) e em História (UFRGS).

REFERÊNCIAS

ALENCAR, Gedeon Freire de. Jair Messias Bolsonaro. **Revista Brasileira de História das Religiões,** v. 13, n. 37, 2020.

ALMEIDA, Ronaldo de. Bolsonaro presidente: conservadorismo, evangelismo e a crise brasileira. **Novos estudos CEBRAP,** v. 38, n. 1, p. 185-213, 2019.

ALMOND, Gabriel. El estudio de la cultura política. **Revista de Ciência Política**, v. 10, n. 2, p. 77-89, 1988.

CAIXETA, Fernando. Kandidatos: jogo permite que Bolsonaro, Lula e Ciro se "encham de porrada". 2020. **Metrópoles.** Disponível em: https://www.metropoles.com/brasil/politica-brasil/kandidatos-jogo-permite-que-bolsonaro-lula-e-ciro-se-encham-de-porrada. Acesso em 25/03/2021.

DA COSTA MACEDO, Joana; MATURANO, Roberson Gonçalves. O ensino de ciência política na educação básica e a educação política como pedagogia para a cultura democrática. **Latitude**, v. 14, n. 1, p. 50-72, 2020.

BENEVIDES, Maria Victoria de Mesquita. Educação para a democracia. **Lua Nova:** Revista de cultura e política, n. 38, p. 223-237, 1996.

BOBBIO, Norberto. **O futuro da democracia:** uma defesa das regras do jogo. Rio de Janeiro: Paz e terra, 1986.

FRAZÃO, Dilva. Ciro Gomes. 2018. **E biografia.** Disponível em: < https://www.ebiografia.com/ciro_gomes/ >. Acesso em: 22/03/2021.

G1. Discussão sobre 'cura gay' opõe deputados em audiência na Câmara. 2012. *In:* **G1.** Disponível em: < http://g1.globo.com/politica/noticia/2012/06/discussao-sobre-cura-gay-opoe-deputados-em-audiencia-na-camara.html >. Acesso em: 26/03/2021.

HAAS, John. A history of the unity game engine. **Diss**. Worcester Polytechnic Institute, Thesis, Worcester Polytechnic Institute. 2014.

HUMBERTO, Cláudio. Os postes de Lula. **Diário do Poder.** 2018. Disponível em: < https://diariodopoder.com.br/opiniao/os-postes-de-lula >. Acesso em: 26/03/2021.

LOPES, Ricardo Cortez. Ressignificações do videogame Mortal Kombat no software mugen. **Revista Interdisciplinar em Gestão, Educação, Tecnologia e Saúde**, v. 2, n. 2, p. 4-32, 2019.

_____. De que modo o capitão do mato contemporâneo pode ajudar a entender interpretações sobre o racismo brasileiro?. **Revista Eletrônica da Faculdade Invest de Ciências e Tecnologia**, v. 3, n. 1, 2021.

_____. **Repraesontologia:** Fundamentos da Ciência das Representações. São Paulo: UICLAP, 2024.

MARLUS. Street Fliper: O Golpe Final. 2018. **marlus.com**. Disponível em: < http://marlus.com/projetos/streetfliper-ogolpefinal.html >. Acesso em: 24/03/2021.

MARTINEZ, L. Yana L.; LOPES, Ricardo Cortez. **Personagens:** entre o literário, o midiático e o social. Curitiba: Viseu, 2019.

MENDES, Renat Nureyev. "**Qualquer semelhança com fatos ou personagens da vida real é simples coincidência":** História e Cultura Política Brasileira em "Brasílio" (1968), de Oscar Dias Corrêa. Dissertação de Mestrado, Universidade Estadual De Montes Claros, Programa De Pós-Graduação em História, 2021.

NARCISO, Pedro Felipe. **O pré-sal em disputa:** burguesia e petróleo no Segundo Governo Lula. Dissertação de Mestrado, Universidade Federal de Pelotas, 2019.

OHANA, Victor. Ciro Gomes chama Eduardo Bolsonaro de "tolete de esterco". **Carta Capital.** 2018. Disponível em: < https://www.cartacapital.com.br/Politica/ciro-gomes-chama-eduardo-bolsonaro-de-tolete-de-esterco/ >. Acesso em: 24/03/2021.

PAULINO, Suzana. DIALOGIA ENTRE INTERTEXTOS NA SEÇÃO "VEJA ESSA". **Jornada Internacional de Estudos do Discurso,** 27, 28 e 29 de março de 2008

PINTO, Vivian Padilha. **Luiz Inácio Lula da Silva:** a construção visual de um líder. Trabalho de Conclusão de Curso, Universidade Tecnológica Federal do Paraná, 2014.

POLÍTICOS MEMES KOMBAT. Políticos Memes Kombat. Sem Data. **Google Play.** Disponível em: < https://play.google.com/store/apps/details?id=br.com.tretastudio&hl=en_US&gl=US >. Acesso em: 29/03/2021.

QUADROS, Ana Resende; SANTOS, Lucas de Almeida; OLIVEIRA, Luiz Ademir de. Retratos Da Política: como o portal da Folha De S. Paulo tratou o presidenciável Ciro Gomes antes e durante a campanha eleitoral de 2018. **Anais do XI Simpósio Nacional da Abciber,** São Paulo, 2019.

OUALALOU, Lamia. Los evangélicos y el hermano Bolsonaro. **Nueva Sociedad**, n. 280, p. 68-77, 2019.

PORTO-GONÇALVES, Carlos Walter. Escassez, economia e meio ambiente: o desserviço de Paulo Guedes. **Espaço e Economia**, n. 18, 2020.

PRONER, Carol (org). **Comentários a uma sentença anunciada – o processo Lula.** Bauru: Canal, 2017.

REDAÇÃO. Apoiador do Bolsonaro grita, e Ciro Gomes retruca: "ai dento!". **Diário do Nordeste**. 2018. Disponível em: https://diariodonordeste.verdesmares.com.br/politica/apoiador-do-bolsonaro-grita-e-ciro-gomes-retruca-ai-dento-1.2010892?page=3. Acesso em 26/03/2021.

SANTOS, André Rocha. Os Conhecimentos de Ciência Política no Ensino Médio: considerações acerca dos documentos oficiais. **Revista Café com Sociologia**, v. 5, n. 3, p. 43-55, 2016.

SOUZA, Nelson Rosário de. A esquerda militante: entre o engajamento pastoral e os revides locais. **Revista de Sociologia e Política**, n. 12, p. 131-146, 1999.

WEISS, Raquel Andrade. Do mundano ao sagrado: o papel da efervescência na teoria moral durkheimiana. **Horizontes Antropológicos**, v. 19, n. 40, p. 395-421, 2013.