



O INDIVÍDUO NO POSTO DE FRONTEIRA: PENSANDO COMO AS SIMULAÇÕES DOS GAMES OPERAM NA SUBJETIVIDADE DO SUJEITO

The individual at the border post: thinking about how games simulations operate in the subject's subjectivity

El individuo en el puesto fronterizo: pensando cómo funcionan las simulaciones de juegos en la subjetividad del sujeto

Leonardo Henrique Mendes de Oliveira¹

Resumo: Os jogos eletrônicos e a internet expandem ainda mais as fronteiras e deslocamentos do indivíduo, sejam de identidades, sentimentos, afinidades e discursos em novas relações. Com a mescla da realidade, simulação e subjetividade temos uma nova característica nesse indivíduo que é o jogador de jogos eletrônicos ou o gamer. Com a identidade gamer, cada vez mais presente é preciso aguçar a mirada para esta eminente dimensão. Com isso, é feita uma análise, do jogo *Papers, Please* de como o indivíduo se comporta na zona de cruzamento ou fronteiras que a realidade virtual proporciona através da criação de um simulacro. Quais são as manifestações da sua subjetividade que se afloram ou modificam nestas experiências?

Palavras-chave: História digital. Papers Please. Subjetividade. Jogos eletrônicos.

Abstract: Electronic games and the internet further expand the boundaries and displacements of the individual, whether of identities, feelings, affinities and discourses in new relationships. With the mix of reality, simulation and subjectivity we have a new characteristic in this individual who is the electronic game player or gamer. With the gamer identity increasingly present, it is necessary to sharpen our gaze towards this eminent dimension. With this, an analysis is made of the game *Papers, Please* and how the individual behaves in the crossing zone or borders that virtual reality provides through the creation of a simulacrum. What are the manifestations of your subjectivity that emerge or change in these experiences?

Keywords: Digital history. Papers Please. Subjectivity. Electronic games.

¹ Licenciado em História pela Universidade do Estado do Paraná – UNESPAR- Campus Paranaguá. E-mail: leo_hm27@hotmail.com; Lattes: <http://lattes.cnpq.br/1213263184369793>; Orcid iD: <https://orcid.org/0009-0004-0271-459X>

Resumen: Los juegos electrónicos e internet amplían aún más las fronteras y desplazamientos del individuo, ya sean de identidades, sentimientos, afinidades y discursos en nuevas relaciones. Con la mezcla de realidad, simulación y subjetividad tenemos una nueva característica en este individuo que es el jugador o gamer de juegos electrónicos. Con la identidad gamer cada vez más presente, es necesario agudizar la mirada hacia esta dimensión eminente. Con esto se realiza un análisis del juego *Papers, Please* y cómo se comporta el individuo en la zona de cruce o fronteras que proporciona la realidad virtual a través de la creación de un simulacro. ¿Cuáles son las manifestaciones de tu subjetividad que emergen o cambian en estas experiencias?

Palabras-chave: Historia digital. Papers Please. Subjetividad. Jogos Eletrônicos

Introdução: chegando na fronteira

Os avanços tecnológicos das últimas décadas do século XX proporcionaram vários choques de realidades que mudaram diversos paradigmas estruturais que afetaram a humanidade consideravelmente. Vários destes choques se desenvolveram através de relações cada vez mais globalizadas entre as nações e os povos. A cada dia mais pessoas estão interligadas através de redes de informação, redes estas, que podem ser via ondas de rádio ou a cabos que cruzam o globo transmitindo milhares de dados de informações por segundo. Dentro destas redes de informações, é possível se deparar com vários tipos de mídia, sejam no formato de mídias escritas ou no formato audiovisual. Com os avanços tecnológicos, principalmente devido ao desenvolvimento de microchips, estas várias redes de informações estão incorporadas a uma rede digital, que popularmente é conhecida como internet. Através da internet, pessoas, povos e nações se relacionam, trocam experiências e informações em uma velocidade nunca imaginada, sendo possível conhecer, dialogar e visitar lugares sem sair de sua casa, com apenas um clique no seu computador ou utilizando um dispositivo de comunicação móvel, como um celular.

Sendo assim, o aparecimento de um mundo virtual ou simulatório, começa a se criar e a se desenvolver além do mundo real, ou mais precisamente, do mundo físico. Mas a intenção de simular realidades não é algo novo situado apenas nesta era. O ser humano, no decorrer de sua história, buscou criar ambientes que possam ser geridos por determinadas regras, seja para seu controle ou para seu entretenimento, como é possível observar nos jogos e esportes, tanto individuais quanto coletivos. Devemos então, voltar a atenção a esses pontos importantes que estão presentes no passado e na atualidade, e se estas regiões de fronteira tanto virtuais quanto

reais possam levar a perceber uma nova representação em sujeitos que estão cada vez mais inseridos nesses meios.

Para corroborar com essa análise que a simulação na rede proporciona, a esta zona transitória destas regiões que representam fronteiras reais e virtuais. Será discorrido sobre este caráter simulatório dos jogos, sendo o enfoque principal o jogo eletrônico chamado “Papers, Please”. Jogo de criação independente, que simula ao jogador estar no papel de atuação de um funcionário de um posto de fronteira em um país fictício situado no leste europeu. Com isso pode ser possível analisar determinados pontos de subjetividade que as simulações dos jogos eletrônicos proporcionam. Quais seriam estes pontos? Primeiramente, a relação da tecnologia e a virtualização/simulação através dos jogos eletrônicos, situados quase em sua totalidade na rede, que representam uma determinada simulação de uma situação dada como histórica ou uma situação contemporânea. E posteriormente, como estas relações, acarretam ao sujeito em alguma forma de manifestação, de identificação e de práticas ao se relacionar com a pluralidade da sociedade que habita. Para isso, pode-se analisar as considerações feitas pelos jogadores ao jogo em sua página de venda e das comunidades nas redes sociais nas quais o jogo é discutido.

Atualizando a contextualização do passaporte

Após o final da Segunda Guerra Mundial, os primeiros computadores desenvolvidos detinham usos restritamente militares, passaram também, a adentrar as relações civis como de pesquisas universitárias e, com isso, surgiram as primeiras cadeias de redes de comunicações e informações entre universidades e grupos de pesquisa. Esse desenvolvimento se deu em uma era em que determinadas informações apresentavam valores vitais para as nações e a quem as obtivesse, este período popularmente conhecido como Guerra Fria, onde as zonas de influências ao redor do globo eram disputadas por dois grandes blocos econômicos/ideológicos (Hobsbawn, 1995, p. 224) despontando, principalmente, na disputa sobre a influência dos países pós-coloniais, chamados na época de Terceiro Mundo. Uma estabilidade, entre os dois blocos ideológicos, foi atingida após a crise econômica ocorrida no início da década de 1970 (Hobsbawn, 1995, p. 225). Pouco antes disso, duas décadas antes em 1950 com a *pop art* (Sevcenko, 2001, p. 88), ocorreu o desenvolvimento maciço de uma cultura juvenil, ou a

definição de assim por dizer da cultura jovem². A cultura jovem acabou se tornando predominante nos países com economias desenvolvidas (Hobsbawn, 1995, p. 320). Com isto, esta cultura jovem, acabou sendo incorporada pelas mídias de massa, apresentando-se como uma das marcas nos anos intermediários da Guerra Fria, devido as suas mensagens humanitárias, de sacrifícios, de liberdade de escolhas, se desprendendo das concepções de governo e do Estado e ampliando para além da dualidade ideológica que compunha o período (Sevcenko, 2001, p. 86-87). Acarretando várias mudanças sociais e, também, alterações como é possível perceber na transfiguração do caráter de população rural para uma população mais urbana em vários países, até mesmo os países considerados de economia periférica (Hobsbawn, 1995, p. 285). A aparente estabilidade na disputa entre os blocos ideológicos foi regida internamente por mudanças sociais, proporcionando uma mutação no desenvolvimento tecnológico³. Com isso, a partir da década de 1960 com a criação e utilização dos primeiros microchips, e assim, juntamente com o desenvolvimento do protocolo TCP/IP⁴.

Devemos então, considerar que esses movimentos que estão cada vez mais integrados em redes e com o início da implementação de satélites para comunicação (Baudrillard, 1991, p. 51). Junto com uma nova realidade política, que se iniciava desde 1970, com a retração dos Estados em suas ações sociais e uma desregulamentação do mercado, culminando estabelecimento dos governos neoliberais na década de 1980 (Anderson, 1995, p. 11), onde a industrialização partiu para outros países, de mão de obra mais barata ou terceirizada, deixando esses países de industrialização antiga com uma crise de operariado fabril (Hobsbawn, 1995, p. 297). Operário este, que acabou substituído por outro tipo de operário, que tende a ser mais dinâmico e integrado agora, ao setor de serviços e estar adaptado a trabalhar em várias instâncias e diferentes empregos, estando à deriva, como Richard Sennet explica no capítulo de mesma denominação (Sennet, 2009). Esta mudança nos padrões de pensar e agir, corroboraram para o desenvolvimento mais integrado de uma cultura de massa, alavancada com o rápido

² Entendemos, então, a cultura jovem como um atributo partilhado, sendo que pode ser através de vários artefatos simbólicos com identificações particulares a determinadas pessoas ou grupo de indivíduos (McQuail, 2003, p. 94-95).

³ Ao comentar em *A Era dos Extremos* (1995), Hobsbawn afirma que jovens, estudantes e professores constituíam um novo fator que buscava mudanças sociais e que estes também estavam muito mais adaptados a configurações de pensamento e relações transnacionais com a rapidez e a facilidade que detinham já com o contato com as tecnologias (p. 292).

⁴ Esta experiência do TPC/IP proporcionou a unificação e vários tipos de redes eletrônicas, ou seja, a anexação de várias fronteiras que antes poderiam estar semi-isoladas, ou assim por dizer, impedidas pela discrepância das relações de mídias, além da dinâmica e maior velocidade de trocas de informações (Castels, 1999, p. 91).

desenvolvimento de novas tecnologias comandadas pelas lógicas do mercado, com as transmissões de imagens, sons e comunicações a nível imediato, tornando assim, não mais tão atraente a ação de ir a encontros, estádios de esportes e manter relações sociais em locais públicos ou em grupos sindicais, assim, essas ações passaram a serem substituídas por outras formas, que poderiam ser mais atraentes ao operário passar seu tempo (Hobsbawn, 1995, p. 301). Com isso, a cultura de massa, começa a apresentar uma maior variedade de identidades, principalmente a partir do final da década de 1980, com a queda do muro de Berlim, a vitória do bloco capitalista sobre o bloco socialista, e a nova onda de globalização, podendo ser representada fisicamente pelas cidades globais (Sassen, 2016, p.18), a partir da década de 1990. Onde ocorre, por fim, a completa satelização do globo terrestre, consolidando assim as redes de comunicações e consumo.

Mas nem tudo gerou algo extremamente positivo, o país que por fim acabou detendo a hegemonia da grande parte deste sistema e da indústria cultural de consumo, passando por crises internas (Harvey, 2013, p. 23) e externas, que porventura eram reflexos do fim da União Soviética (Hobsbawn, 1995, p. 476). Sendo que, essas crises acabaram por financiar um tipo de terapia, através da mídia principalmente, que tinha o propósito de aliviar essa própria pressão deste sistema (Sevcenko, 2001, p. 88). Uma das representações desta indústria cultural foi o cinema, com seus *blockbusters*⁵ e com isso, posteriormente, os jogos eletrônicos, que, no seu início, detinham premissas e concepções muito simplistas, e com o passar do tempo foram se desenvolvendo e incorporando também situações e relações com a qual sociedade proporcionava o entretenimento como as outras mídias (Jameson, 2007, p.75).

Com a chegada do novo milênio, os anos 2000, e a consolidação da internet, as sociedades começaram a interagir com a fronteira do virtual. Salas de bate papo, conversas por e-mail, voz, facilidade de criar vídeo conferências e, principalmente, as relações criadas por jogos eletrônicos, que agora são *online*, que podem ser considerados os pioneiros nas relações de redes sociais, hoje tão popularmente conhecidas no mundo virtual. Essa fronteira fluida que é o virtual, qual pode apresentar um indivíduo, agora, já muito diferente aquele do começo das primeiras integrações de rede, ocorridas na década de 1950. Diferença nas suas identidades adquiridas no decorrer da sua vida, na sua consciência de si para com os outros. Identidades,

⁵ Blockbuster é um termo originário das bombas usadas durante a Segunda Guerra, o termo significa “arrasa quarteirões” foi incorporado a mídias, sejam filmes, músicas e livros ou outros produtos que pretendem ou alcançam um grande sucesso comercial e de público. Cambridge Dictionary. Disponível em: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/blockbuster> Acesso em: 02 mar. 2024.

práticas e relações as quais são sempre potencializadas a cada crise desse sistema real, crises essas, que podem ser através das mudanças das fronteiras físicas, correspondendo um novo tipo de regionalismo e ocupações territoriais (Harvey, 2013, p. 34-35) e movimentos de deslocamentos, sendo de caráter de expulsões ou migratórios (Sassen, 2016, p. 67). Acabam sendo, por conseguinte, refletidas na virtualidade dos jogos eletrônicos e que, suas simulações proporcionam, sendo assim absorvidas pelos jogadores e reproduzidas de alguma maneira pelos mesmos.

Check in teórico e metodológico

Para que possamos entender o campo da subjetividade, identidade e simulação/virtualidade devemos então, abarcar fundamentalmente três elementos teóricos que devem ser propostos, os quais são intercalados por uma definição sobre a posição de transição do indivíduo, através da percepção do homem descartável.

Primeiramente, é necessário compreender que o ambiente virtual, seja ele na modalidade de hipertextos ou na modalidade de simulações e virtualizações, apresenta um caráter novo, em especial para a historiografia, pois “Agora se trata de novas modalidades de construção, publicação e recepção dos discursos históricos” (Chartier, 2004 *apud* Chartier, 2010, p. 59). E com isso também uma nova abordagem da história⁶, pois, como aponta Chartier, existe uma mudança nos três dispositivos clássicos da prova da história (a nota, a referência, a citação) (Chartier, 2010, p. 60).

Esta perceptível mudança nos leva à investigação de outras formas de se entender o período histórico atual e suas particularidades, sendo uma delas, a virtualização⁷ através do caráter da simulação⁸. É possível então, se servir da definição de Jean Baudrillard, que emprega, como exemplo, as representações de imagens de divindades⁹, para compreender estas simulações através das virtualizações da sociedade tornando esta um simulacro.

⁶ O leitor pode, agora, ter contato direto com as fontes e documentos utilizados pelo autor/historiador tendo oportunidade até de refazer os percursos da pesquisa. (CHARTIER, 2010, p. 60)

⁷ É possível afirmar que o virtual sempre esteve presente no “real”, pois na forma de comunicação e de trocas, isto já acontecia há muito tempo e o que ocorre agora, nos tempos da nova comunicação eletrônica, é a construção da realidade virtual. (CASTELLS, 1999, p. 459)

⁸ Para Pierre Levy, as simulações podem servir para testar fenômenos e situações de variações imagináveis, para se pensar uma conjuntura, conhecer melhor objetos e explicar universos que podem ser fictícios de forma lúdica. (LEVY, 1999, p. 69)

⁹ Compreender essas imagens de divindades religiosas como as noções de família, mãe e pai como afirmam Deleuze e Guattari e também ao mencionar Foucault, com a ideia da produção de trabalho ou de desejos, que rompe o mundo da representação, produzindo assim, cortes e furos que atravessam para todas as direções. Em uma

Assim é a simulação, naquilo que se opõe à representação. Esta parte do princípio de equivalência do signo e do real (mesmo se esta equivalência é utópica, é um axioma fundamental). A simulação parte, ao contrário da utopia, do princípio de equivalência, parte da negação radical do signo como valor, parte do signo como reversão e aniquilamento de toda a referência. Enquanto que a representação tenta absorver a simulação interpretando-a como falsa representação, a simulação envolve todo o próprio edifício da representação como simulacro (Baudrillard, 1991, p. 13).

Com isso, o simulacro apresenta diferentes categorias dentro dessas representações, sendo que cada um demonstra características diferentes na abordagem das informações entre o real e o imaginário.¹⁰ Capitalizando em uma produção desenfreada do real e das referências, sendo paralela aquela da produção material, se aproximando e se afastando da representação, criando assim, um ambiente de cruzamentos ou de fronteiras o qual, o simulacro se instala. Desenvolvendo assim, a simulação na etapa que se apresenta hoje, no sentido de ser uma estratégia do real, o desenvolvimento do hiper-real (Baudrillard, 1991, p. 14). Sob esse aspecto, a questão do hiper-real pode ser trabalhada juntamente com as propriedades que são apresentadas nos jogos, não apenas em jogos eletrônicos, mas em todos os jogos da humanidade sejam estes de características mais físicas, como futebol, mas também os que trabalham o intelecto, como o xadrez, pois partindo da definição que os jogos são:

uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida cotidiana” (Huizinga, 2007, p. 24).

Esta consciência da diferença da vida cotidiana acabou sendo suprimida pela aplicabilidade das ações da virtualidade e do hiper-real, as quais não precisam necessariamente de uma alta tecnologia para serem estimuladas ou utilizadas¹¹ já que, devido a sua popularidade, os jogos acabaram sendo igualmente absorvidos pelas culturas e, por consequência, pelas culturas de massas. Todavia, com o desenvolvimento desta nova sociedade, baseada cada vez mais em interligações e em redes eletrônicas, no final do século XX, é

imensa toalha de sombra estendida debaixo da representação (Deleuze; Guattari, 2004, p. 312). Podemos entender que esta toalha de sombra, citada por Foucault, que está debaixo da representação pode ser parte da simulação se aproximando e afastando da representação simultaneamente.

¹⁰ São apresentadas quatro fases, que representam o desenvolvimento e os domínios dos signos através das aparências e interpretações da realidade (Baudrillard, 1991, p. 13)

¹¹ Por exemplo, a utilização do xadrez para se trabalhar a intelectualidade e as noções de estratégias do indivíduo em um determinado campo que atua.

percebível uma diminuição dos limites de tempo e espaço e um aumento dos sentimentos, as quais essas simulações virtuais proporcionam¹², acarretados pelos processos de gamificação, cada dia mais presentes. A gamificação¹³ pode ser considerada por duas formas, a primeira com caráter persuasivo, que estimula a competição apresentando, também, sistemas de pontuação e de recompensas; a segunda forma é mais voltada à educação na perspectiva da interação, construção, sistematização e conquistas através de determinados empoderamentos.

Essas ações e interiorizações ocasionadas por estas novas formas de agir proporcionam novos meios de interpretações e reinterpretações da subjetividade do indivíduo. A influência na subjetividade através da hiper-realidade apresenta-se cada vez mais cedo para o sujeito, em suas relações, superando a posição com característica mais passiva e receptora que a televisão proporcionava¹⁴, para uma interação a mais entre a passividade e ação do simulacro devido à iminência de aparelhos eletrônicos em diferentes ações do dia a dia, que acabam acarretando um caráter até pedagógico. Então, assim como a emissão da fala, das ações, das reações, a subjetividade circula entre os vários conjuntos sociais:

ela é essencialmente social, e assumida e vivida por indivíduo sem suas existências particulares. O modo pelo qual os indivíduos vivem essa subjetividade oscila entre dois extremos: uma relação de alienação e opressão, na qual o indivíduo se submete à subjetividade tal como recebe, ou uma relação de expressão e de criação, na qual o indivíduo se reapropria dos componentes da subjetividade, produzindo um processo que eu chamaria de singularização (Guattari; Rolnik, 1996, p. 33).

Adentrando na questão de que não existe também uma subjetividade que seja de um tipo recipiente, que apenas acumule várias informações e coisas exteriores sejam da mídia, então o indivíduo:

¹² Apesar de criticar algumas posições de Baudrillard, é possível mencionar, Byung-Chul Han, filósofo natural da Coreia do Sul, em sua obra *Sociedade do Cansaço* (2015) apresenta que estamos além da sociedade disciplinar, apresentada por Foucault e adentrando na sociedade do desempenho, estimulada por “dopings” de estímulos e aprimoramentos cognitivos. Podemos ver isso até em momentos de lazer proporcionados pela mídia de massa através da cada vez maior tendência de incorporar o cinema de tecnologia 3D ou em aplicativos para smartphones que lhe oferecem recompensas por contabilizar e cronometrar seu caminho em um exercício físico ou até mesmo em ler um livro.

¹³ A gamificação, segundo Ziechermann e Linder (2010), se classifica em usar processos, ações, interações, mecânicas dos games em ambientes, situações e contextos de não jogos, sendo assim, ser possível estimular e engajar os indivíduos.

¹⁴ Guattari utiliza de exemplo as crianças que passam maior tempo em frente da televisão absorvendo imagens, palavras e significações, como isso, relacionando-as e modelizando-as a sua subjetivação juntamente com da presença dos outros personagens que influenciam o seu território doméstico, como pais, irmãos e etc. (Guattari; Rolnik, 1996, p. 32).

está na encruzilhada de múltiplos componentes de subjetividade. Entre esses componentes alguns são inconscientes. Outros são mais do domínio do corpo, território no qual nos sentimos bem. Outros são mais do domínio daquilo que os sociólogos americanos chamam de “grupos primários” (o clã, o bando, a turma, etc). Outros, ainda são do domínio da produção de poder: situam-se em relação à lei, a polícia, etc. (Guattari; Rolnik, 1996, p. 34).

Então a subjetividade está no entrecruzamento das determinações de várias espécies, sendo estas coletivas ou não, não apenas sociais, mas também, econômicas, tecnológicas e de mídia (Guattari; Rolnik, 1996, p. 34). Nestes entrecruzamentos destas identidades do indivíduo, sabemos que ele não é mais aquele sujeito centrado, na concepção iluminista, o qual carregava sua identidade desde seu nascimento até a sua morte, o indivíduo está descentrado com identidades abertas¹⁵. Com o sujeito descentrado, situado no que pode ser considerado uma zona de fronteira ou entrecruzamentos, faz a busca da sua identidade através de alguns pontos de referência ou pontos de identificação, os quais podem ser grupos étnicos, costumes, noção de nacionalidade¹⁶ e, principalmente, de ideologias¹⁷ que podemos entender como “[...] *as ideias e crenças que ajudam a legitimar os interesses de um grupo ou classe dominante, mediante sobretudo a distorção e a simulação*” (Eagleton, 1997, p. 39). Esta busca de direção nestes entrecruzamentos pode levar uma ressurgência de uma ilusão retrospectiva:

porque hay una gran diferencia entre una conciencia de pertenencia étnica resultante de una historia, de una costumbre y acompañada de una forma de derecho, y la recuperación de esa “identidad” como efecto de resistencia a la desintegración de las relaciones em el régimen industrial ya los efectos de desigualdades incommensurables producidas por um derecho que no “se da” ya siquiera por el representante de um interes comum, cualquiera que sea, sino que administra abiertamente los asuntos em el nivel de um economicismo internacionalista abstracto (Ogilvie, 2013 p. 84).

Devido a isso, podemos então, perceber através destas relações da criação da subjetividade que nos atinge através da mídia, família e todos os outros equipamentos que nos rodeiam:

¹⁵ É possível observar os cinco grandes avanços nos pensamentos das ciências humanas que contribuíram para compreender estas rupturas do indivíduo, na metade do século XX, no subcapítulo com o título de “Descentrando o sujeito” (Hall, 2015, p. 22-28).

¹⁶ Como afirma Hall as questões de identidade nacionais nunca foram totalmente “puras”, muito menos subordinam as outras formas de diferença, mas tem um caráter de “costurar” as diferenças em uma única identidade (Hall, 2015, p. 38).

¹⁷ A questão da definição da ideologia, que pode ser um dos elementos mais imprecisos das ciências sociais (Heywood, 2010, p. 18).

Não são apenas ideias; não são a transmissão de significações através de enunciados significantes; nem são modelos de identidade ou identificações como polos maternos, paterno, etc. São, mais essencialmente, sistemas de conexão direta, entre, de um lado, as grandes máquinas produtoras e de controle social e, de outro, as instâncias psíquicas, a maneira de perceber o mundo... (Guattari; Rolnik, 1996, p. 67).

Podemos considerar que existe uma tendência tanto na virtualidade provocada pelo simulacro, já exercida pela subjetividade, mas que através desta cultura de gamificação, nos leva a concepção da criação de uma nova interpretação para os conceitos de um *Pária*¹⁸, *Pöbel*¹⁹ e as *Población Chatarras*.

la poblaciones excedentarias, tanto em el interior de sus fronteras (homosexuales, drogadictos) como em el exterior (África, Ásia, etc.). En América latina se designa a esas poblaciones que no entran em los planes nacionales e internacionales de producción e intercambio com el nombre evocador de “población chatarra”, desecho, resíduo, no outra cosa que el populacho, Pöbel, de los Principios de la filosofía del derecho. La producción moderna del hombre desechable (Ogilvie, 2013, p. 74).

Sendo este o último termo, homem descartável, transita entre essas concepções da identidade, da subjetividade e da virtualidade. Sabemos que esta concepção não é apenas exclusividade desta nova era de redes eletrônicas. Mas é possível reconsiderá-la e observar como ela se dá entre essas interações criadas pela simulação do jogo eletrônico e atinge o simulacro das representações. Para isso serão averiguadas as análises dos usuários na página do jogo na plataforma/rede social o qual este é vendido. Para perceber através destas narrativas criadas pelos usuários quais são as suas motivações, traços de deslocamento da identidade do sujeito e como a subjetividade capitalística se manifesta, que acabam descrevendo a representação dos seus sentimentos, mesmo que estes sentimentos sejam gerados de uma simulação.

¹⁸ Derivado de um termo “emprestado” erroneamente pelos ingleses, um pária é alguém de uma casta inferior. Porém, na atualidade, é alguém de casta inferior em uma sociedade sem castas, sendo membro de um grupo que é inevitavelmente comparado a outro grupo diferente, e este possivelmente o grupo dominador, que lhe dá a legitimação da figura de ser um pária ou não (VARIKAS, 2014, p. 83).

¹⁹ É uma grande massa de indivíduo, que se mantém a um nível de subsistência, necessário a uma sociedade pois desprovido de percepções do seu direito, leis, honestidade entre outras coisas conduz a uma exploração e a facilidade de concentrar a riqueza a poucas mãos (OGILVIE, 2013, p. 70).

Documentos, por favor

Lançado em 2013, para a plataforma *Steam*²⁰, o jogo eletrônico *Papers, Please*²¹, apresenta ao jogador um mundo distópico localizado em meados da década de 1980, no final da Guerra Fria, representando também, além do país fictício chamado Arstotzka que tem suas fronteiras novamente abertas para entrada de imigrantes e cidadãos que estavam em outros países. O jogador está no papel de um trabalhador que atua como fiscal desta fronteira, trabalho que foi ganho através de um prêmio sorteado pela loteria nacional do país fictício, com este trabalho ele deve sustentar e dar conforto a sua família. A partir daí, o jogador deve conferir os documentos dos imigrantes e cidadãos que se apresentam para adentrar o país, conferindo inúmeras exigências que vão aumentando conforme a trama do jogo progride, pois, devido a uma conspiração interna do país, e também guerras e conflitos com outros países vizinhos. Tudo isso, informado pelo jornal estatal do game que aparenta manter o monopólio das informações colocando em um jogador em maiores dilemas que vão além dos simples problemas da fronteira, em que trabalha. Criado independentemente por Lucas Pope, o qual desenvolveu sem o vultoso investimento e crivo de uma produtora de renome, *Papers Please* acabou se tornando um grande sucesso, vencendo até mesmo o BAFTA²² de jogo independente do ano de 2013. Com isso levando uma nova onda e tendências de jogos, que simulam literalmente o trabalho cotidiano de pessoas normais e sendo até produzido um curta metragem sobre a história do jogo. Na plataforma *Steam* é um dos jogos com recorde de análises e avaliações positivas de usuários²³, que acabou despertando interesse como uma fonte também relevante para se entender os motivos um simulador de burocracia, como é chamado, se tornou um sucesso e quais sentimentos provocam.

Para se compreender estas situações de sentimento, proporcionado através das análises dos usuários que jogaram *Papers, Please* primeiramente devemos esclarecer por que foi

²⁰ Steam é uma plataforma de compra, venda e troca de jogos eletrônicos, com características de redes sociais detém em média por dia entre 10 milhões a 16 milhões de jogadores online. Seu endereço eletrônico está disponível em: <http://store.steampowered.com/>. Acesso em: 02 mar. 2024.

²¹ Devido ao caráter imagético do jogo fica recomendado ver o seu vídeo de promoção na sua página oficial de venda da plataforma *Steam*. Disponível em: http://store.steampowered.com/app/239030/Papers_Please/. Acesso em: 02 mar. 2024.

²² O “British Academy of Film and Television Arts” premiou Lucas Pope com o prêmio de jogo independente do ano e melhor jogo de estratégia e simulação de 2014. Disponível em: <http://awards.bafta.org/keyword-search?keywords=lucas+pope>. Acesso em: 02 mar. 2024.

²³ É possível ver todas as análises e ainda classificá-las por línguas, mais comentadas, recomendadas e data http://steamcommunity.com/app/239030/reviews/?browsefilter=toprated&snr=1_5_reviews_. Acesso em: 02 mar 2024.

considerado observar estas análises. Inicialmente, compreendemos que a comunidade do jogo tem um fórum²⁴ atuante com mais de 200 tópicos de discussão ativos. Dentre as análises dos jogadores, até o momento existem um total de mais de 67 mil análises, dentre as quais 65 mil são positivas e apenas 1878 são negativas. Por isso que ao observar as relações dos discursos provindos na página de análises, que podem ser compreendidas de uma maneira que estes discursos expressam como o jogador se sentiu após ter participado da experiência de simulação, e quais as considerações que ele tirou daquelas representações no simulacro. Ao considerar que o jogador se propôs a escrever uma avaliação positiva ou negativa da experiência e, com isso, recomendá-la para outros usuários da plataforma *Steam* demonstra que não contente em apenas viver aquele simulacro, o jogador precisou externá-lo através de um discurso que ocorre na encruzilhada ou a zona de fronteira entre as suas concepções e subjetividades da sua vida no mundo físico com as suas ações, concepções e o encontro da sua subjetividade com aquela situação que a simulação promoveu²⁵. Com isso serão tratadas análises dos usuários anteriores a 2018 e comparadas com análises feitas após o ano de 2021. Os links para o acesso direto das análises dos usuários serão colocados nas notas de rodapé para que o leitor possa ter contato direto com a fonte utilizada.

A maioria das análises termina com a frase “*Glória a Arstotzka!*” frase recorrente dentro do jogo, representando a propaganda política nacionalista de regimes totalitários ou ditatoriais, hoje podem ser representados por várias questões de propaganda e publicidade das empresas. Como o jogo, aparentemente, representa um país de ideologia socialista ou um país dentro da famosa “cortina de ferro”, como já foi mencionada esta primeira análise coloca uma indagação diferente.

²⁴ Estas discussões além de gerar conteúdo para o mesmo jogo como um universo para o mesmo, os jogadores fazem vídeos contando suas experiências através do jogo, os usuários buscam situar o país fictício onde se passa o game em algum lugar no leste europeu, até mesmo argumentam como seria se Donald Trump, ex-presidente dos EUA agiria jogando o game. Disponível em: <https://steamcommunity.com/app/239030/discussions/0/133255810024066097/> Acesso em: 02 mar 2024.

²⁵ Serão utilizadas análises em português e também em inglês, mantendo a língua nativa das mesmas, a ortografia correta ou incorreta e a utilização de emoticons para não mude o sentido com a tradução.

Papers, Please é um exercício mental, um ensaio sobre política, sociedade e modelo econômico. Você é o único que sustenta sua família e recebe por quantos passaportes carimbar, por quanto produzir. Uma crítica subjetiva sobre nosso modelo econômico (e, ironicamente, muitas - ou todas - fábricas de componentes de computadores funcionam desse mesmo modo). Você pode mudar a vida de algum, como juntar uma família que a política separou ou pode seguir as regras do sistema e manter essa família separada. Basta um simples carimbo, uma - nem tão - simples decisão. O que não é muito diferente do nosso dia-a-dia, mas não nos damos conta disso. Você pode ter passado anos treinando seu cérebro para reagir mais rápido contra tiros inimigos, ataques de exércitos rivais ou mesmo peças de quebra-cabeça caindo do céu, mas garanto que nunca esteve preparado para a atenção que Papers, Please exige²⁶.

Ao perceber outras nuances que caminham de encontro para o seu cotidiano e, também a similaridade das ações ocorridas do jogo com a sua vida física ou “real” e o sistema de trabalhos e produções, com o pseudônimo de Suzano, ele apresenta também, o peso que as decisões tomadas na virtualidade podem causar um impacto, sobretudo na sua consciência fora do jogo. Já a próxima análise, de outro usuário, coloca em evidência a questão de ser um simulador:

Papers, Please é uma espécie de "simulador de trabalho burocrático", colocando o jogador no controle de um agente da fronteira da Arstotzka, um território fictício da União Soviética. Você deverá analisar passaportes e outros documentos de cada uma das pessoas que tentam entrar no país. Você deverá prestar atenção a todos os detalhes, evitando liberar a passagem de pessoas com documentos irregulares ou terroristas que pretendem atrapalhar a paz da nação. Além disso, você também deve gerenciar os gastos da sua residência, tentando equilibrar o orçamento e assegurar o bem-estar da sua família. Papers, Please é um exercício mental, um ensaio sobre política, sociedade e modelo econômico²⁷.

Nestas duas análises é possível perceber como se trata a subjetividade e as concepções do sujeito, o qual está inserido em todo esse processo, buscando as referências do seu passado e sua vida, através de questões da sua construção múltiplas de identidade (Hall, 2015, p. 56), pois as primeiras análises ao fazerem referência ao trabalho burocrático e mostrar que isto não é exclusividade de um regime ideológico ou de outro, utilizando de exemplo até na produção de maquinários de informática e na sua maneira de gerir o seu lar com seus familiares e entes queridos (Guattari; Rolnik, 1996, p. 27). Sendo assim, uma maneira de se exercer o poder e controle para manter uma supremacia na produção e na modelização através de uma biopolítica ou o desenvolvimento de uma bioeconomia (Ogilvie, 2013, p 111-112).

²⁶Análise do usuário disponível em: <http://steamcommunity.com/profiles/76561198062281852/recommended/239030/>. Acesso em: 02 mar. 2024.

²⁷Análise do usuário disponível em: <http://steamcommunity.com/id/chronoeg/recommended/239030/>. Acesso em: 02 mar. 2024.

Esta percepção de um trabalho extremamente burocrático, que toma decisões que precisam ser desconsideradas o lado humano (moral e ético) ou utilizando-se do caráter que estão cumprindo ordens e regras, são recorrentes na história recente da humanidade, podemos indagar que o jogo eletrônico através de regras impostas nas suas mecânicas, as utilize para fazer o jogador “terminá-lo”²⁸. Com isso também é possível perceber a transfiguração contrária desse movimento de fronteira ou entrecruzamentos da relação da vida real do usuário com a sua experiência simulada do jogo, que por sua vez, acabou conseguindo compreender o papel burocrático exercido pelo fiscal de documentos do aeroporto

Two years ago I was detained on my way into America. I was taken away from the line, seperated from my passport and dumped in a bleak empty room filled with lines of chairs and people in various states of distress.[...]. Occasionally an agent would appear at the back of the room and give passports to some of the people waiting, who left quickly and quietly.[...].After about half an hour I was called through into the back room. There I was told to sit down in front of a man called Keane, on a desk filled with papers. Keane never looked at me. He asked where I was going and why I was going there. When I said I was visiting my girlfriend he leered and asked me if it was "true love". When I asked him whether I'd been pulled out of the line for a reason or if it was a random check, he told me it "wasn't random". When I asked him if I would make my flight in 20 minutes, he told me that it depended how fast I could run.Eventually Keane gave me my passport back and told me to "lift my heels up". I missed my flight by minutes. I waited for an hour for the next flight and then another hour on the plane for it to take off.This game made me feel sorry for Keane²⁹.

A análise seguinte tem o ponto principal em argumentar que a sua família que vive dentro do regime/sistema, que seria considerado o correto, dentro da segurança do seu país ou do seu local comum também se torna um ponto de dilema, problematizações e descartável dentro desse sistema representado pela da simulação. Ironicamente, esta análise está marcada para ser banida pelo moderador caso o usuário não a modifique, a justificativa para o banimento seria por violar termos de serviço do *Steam*.

²⁸ Logicamente, é preciso deixar claro, que o jogo não faz apologia a nenhum tipo de regime totalitário de qualquer ideologia apenas transpassa essa mecânica simulatória.

²⁹Análise do usuário disponível em <http://steamcommunity.com/id/cthulhunest/recommended/239030/> Acesso em: 02 mar. 2024.

Few jobs are more soul-sucking than sitting at a cramped desk and shuffling paperwork for hours on end. Now imagine doing that in an Eastern Bloc country during the height of the Cold War, with low pay, bleak conditions and the constant threat of being fired - or worse - if you screw up. Tedious, boring and stressful. Ideal subject matter for a video game, no?[...]but it's truly a game about freedom, power and how fleeting and illusory each can be.[...]Every new day adds new rules to follow and new layers of complexity, from making sure applicants' vaccinations are up to date to applying a draconian extra level of inspection for citizens of a rival nation. And every time you let mess up, you lose the money you'd have earned for properly processing that batch of paperwork.[...]To give the game a sense of grim consequence, your wages are tallied up at the end of each day, from which you must pay for rent, food, heat and medicine for your family. There's almost never enough money for everything... do you let your family go hungry in order to keep the heat on? When both your wife and son are sick and you can only afford medicine for one, who gets it? Despite the retro-flavoured visuals, the act of shuffling virtual papers is actually surprisingly tactile, and spotting a discrepancy and slamming the "denied" stamp down on a person's passport imparts an odd thrill of power.[...] Do you let a man's pleading wife into the country, even though her paperwork isn't valid and the money it will cost you may mean you can't feed your family that night? Do you deny passage to the man who you suspect is a human trafficker, even though all his documents are in order? Who is behind the enigmatic organization that wants to overthrow the government, and do you dare get involved with their cause?With a deluge of big-budget, high-profile games on the horizon, it might be easy to overlook a quiet, unusual game like Papers, Please. But don't do that, comrade. The consequences would be dire³⁰.

Completando uma última análise antes de 2018 que apresenta o relato de um usuário que criou percepção da simulação indo até contra determinadas regras do jogo, mas representou também, posições nestas situações:

Deixei passar uma *striper* que prometeu me dar. Rejeitei uns tios pra ganhar um extra do guarda. Deixei passar uns travecos porque esqueci de conferir o sexo. Prendi um ex-jogador de futebol do meu time por conta de um documento falso. Matei a sogra de frio. Rejeitei uma gorda procurada pela polícia. Terminei preso por receber suborno de um grupo separatista³¹.

Iniciando com as análises mais atuais depois de 2022 com esta análise é possível perceber que o usuário de forma irônica, carregada de fatores ideológicos, analisa todo o simulacro do jogo com suas nuances e disputa até entre os países vizinhos e as situações internas do país fictício do jogador.

³⁰Análise do usuário disponível em: <http://steamcommunity.com/id/ownosourus/recommended/239030/> Acesso em: 02 mar. 2024.

³¹Análise do usuário disponível em: <http://steamcommunity.com/id/vercettistate/recommended/239030/> Acesso em: 02 mar. 2024.

Arstotizika é um país liberal, político e rico. Os trabalhadores que tentam ganhar sua vida honestamente são recompensados por uma grande quantia em dinheiro, semelhante a cidadãos de classe S1, afinal o país é comunista. Artotzikanos estão acostumados a comerem bombas no café da manhã que são entregues ainda frescas por kolechianos revoltados com o resultado da guerra dos 6 anos, pois Grestin se tornou alvo de disputa pelos dois países e você como tal, foi selecionado para ajudar a evitar os problemas de contrabando, roubo e invasões presentes no local. Porém, quando um destes lhe entregar a bomba, não dê ouvidos ao guarda e corte os fios em ordem decrescente, pois isto desbloqueará em um final secreto que lhe dará uma conquista por isto. Seu trabalho começa na fronteira de Grestin Leste com a possível divisão da Grestin oeste, nos mesmos moldes do muro patriótico de Berlim. Periodicamente um inspetor irá aparecer, você deve entregar a ele os documentos entregues pelo misterioso agente da EZIC sem hesitar, pois estará fazendo o certo e será recompensado por isto. Também quando avistar um carro vindo na direção de seu posto, lembre-se de colocar o poster de futebol pendurado na parede antes que o oficial venha a até sua cabine, pois ele gosta muito do time de futebol local e lhe molhará a mão com alguma graninha por lembrar dos velhos tempos.

Conforme os dias se passam, ao chegar na semana do dia 30, o ar pode soar um pouco fascista, mas lembre-se que as rigorosas fronteiras burocráticas são assim pois o país é maravilhoso demais para simplesmente permitir imigrantes do lado ocidental sem que estes trabalhem para o grande áve estado. Muitos artotizikanos odeiam Obristão, pois o país deles está decadente enquanto as cidades artotizikanas permanecem seguras e estáveis, mas são frequentemente inundadas por uma desova dessas pessoas que roubam os empregos das pessoas, por isto, ao se encontrar com jorji após o dia 11, cheque o seu peso no cartão complementar e aponte a discrepância, em seguida após uma revista não hesite em detê-lo. Se deixa-lo molhar a sua mão - Afinal um pouco de corrupção é bom - não hesite em reprova-lo posteriormente todas as vezes que ele reaparecer, pois não queremos amizade com obristaneses (Já pensou? morar em PObristão, no meio de toda aquela guerra política com ataques terroristas e mercados negros de prostituição e drogas crescentes!?). Bom, espero que siga as minhas recomendações, você será um excelente agente e proletariado da classe trabalhadora, Ahh e já ia me esquecendo, aceite os presentes entregues pela EZIC no processo, afinal seria um desperdício jogar dinheiro fora. Gloria a Artotizka!³²

O fator ideológico está presente também nesta análise mais direta também:

Jogo e o autor estão redondamente errados sobre Comunismo, obras como essa espalham mais ainda esse erro criando esse "senso comum" que na verdade é só ideologia da classe dominante.

Estudem antes de fazer uma ♥♥♥♥♥ igual essa³³.

Seguida por uma que retorna a ideia nacionalista e xenófoba trazendo de volta o conceito de pessoas descartáveis: *“O jogo te faz odiar estrangeiros e ser nacionalista. Nota 10/10, Glória à Arstotzka!”*³⁴. Como esta, que além de usar o seu papel na fronteira o jogador também

³² Análise do usuário disponível em: <https://steamcommunity.com/id/nooperz/recommended/239030/> Acesso em: 02 mar. 2024

³³ Análise do usuário disponível em: <https://steamcommunity.com/id/leoalemax/recommended/239030/> Acesso em: 02 mar. 2024

³⁴ Análise do usuário disponível em: <https://steamcommunity.com/id/samuraixyz/recommended/239030/> Acesso em: 02 mar. 2024

fez escolhas de deixar seus familiares também para a morte: “*mucho pika, deixei meu tio e minha sogra morrerem só pra ter menos despesas*”³⁵.

Também compreendida nesta análise a qual o jogador tentou seguir o ritmo de trabalho do jogo e mesmo assim não foi sucedido observou seus familiares do games e ele mesmo sendo como descartáveis:

dia 1 - trabalhei para pagar o aluguel, comida e conforto - sobrou 5 dinheiros.
dia 2 - trabalhei para pagar o aluguel apenas - sem comida, sem conforto, sem dinheiro.
dia 3 - trabalhei para pagar o aluguel apenas - família doente, sem comida, sem remédio, sem conforto, sem dinheiro.
dia 4 - minha família morreu, e fui preso.

O cerne das análises dos usuários se compreende na percepção do conceito de um homem ou ser humano descartável³⁶, sendo que este se transforma em uma massa de inutilizáveis (Ogilvie, 2013, p. 110) esta transformação atinge até aquele mesmo a que carimba e “julga” quem deve entrar ou não em seu país, que o faz em apenas uma interação automática como dirigir um carro (Guattari; Rolnik, 1996, p. 31-32) se constituindo assim em uma peça da engrenagem de todo esse sistema³⁷. Quando não consegue mais aplicar suas leis, modos ou exigências de maneira correta, ou apresenta novas concepções subjetivas nas questões morais de escolha que o jogo proporciona, também vira descartável, com isso, o jogo, consegue trabalhar os sentimentos, identidades e etc. Fazendo o jogador ou indivíduo que participa desta simulação, situar-se ao mesmo tempo dos dois lados do posto da fronteira como se aquele, que se situa na frente de seu gabinete esperando o visto, não fosse mais que um mero reflexo dele mesmo. A simulação o afasta e o aproxima da realidade, fazendo-o indagar sobre determinadas concepções históricas, definições morais, sentimentos e pluralidades.

³⁵ Análise do usuário disponível em: <https://steamcommunity.com/profiles/76561199017980940/recommended/239030/> Acesso em: 02 mar. 2024

³⁶No prefácio do livro *El Hombre Desechable*, Etienne Balibar comenta que este conceito do “homem descartável” é um passo a mais na relação do conceito de “homem supérfluo” citado por Hannah Arendt (OGILVIE, 2013, p. 19)

³⁷ É possível perceber que essa noção de dentes de engrenagem ou peças de engrenagem de um sistema, é muitas vezes utilizada como a desculpa justificar o cumprimento de determinadas ordens que poderiam afetar o julgamento moral do indivíduo, deixando o mesmo com impersonalidade como afirma Hannah Arendt no capítulo *Responsabilidade moral sob a ditadura*. (ARENT, 2004)

Aguardando o visto

Com isso podemos então considerar que, ao trazer uma mescla de elementos, signos e representações históricas, de identidades e de sentimentos o jogo eletrônico *Papers, Please*, assim como outros grandes jogos, podem minimamente trabalhar com as relações subjetividade, consciência histórica através de uma ação neste território de fronteira que são as percepções criadas pela simulação, gerando assim um simulacro no indivíduo com as suas representações. Pois, a cada ano se investe mais nesse mercado de produção de sentidos que são os jogos, e o retorno em termos de capital monetário é enorme, ultrapassando até mesmo a tão consagrada indústria cinematográfica³⁸, inclusive novas concepções de esportes, os *E-sports*, como hoje são chamados os campeonatos de jogos eletrônicos, que reúnem milhares espectadores pelo mundo e que oferecem milhões em prêmios³⁹, e também, estão começando a tomar espaços na grade de programação de canais de esportes convencionais ou tradicionais. Ou novas possibilidades de empregos e de exploração do trabalho como as *gold farms*⁴⁰ na China. *Papers Please* é um pequeno exemplo dos muitos que podem ser desdobrados nessa fronteira ainda pouca explorada no terreno da historiografia. Pois os jogos eletrônicos, games e essa cultura de gamificação já estão presentes faz mais de trinta anos e impulsionada agora com a internet sacramentou de vez, sua posição no complexo debate pós-estruturalista e no uso de novas tecnologias para o ensino.

Referências

ANDERSON, P. O balanço do neoliberalismo In: SANDER, Emir; GENTILI, Pablo (orgs.). **Pós-neoliberalismo: as políticas sociais e o Estado democrático**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1995, p. 9-23.

ARENDDT, H. **Responsabilidade e Julgamento**. Tradução: Rosaura Eichenberg. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

³⁸ Neste artigo da BBC, é argumentado a equivalência e importância cultural dos jogos eletrônicos e seu peso no mercado atual, sendo mais lucrativo que a indústria do cinema e da música. Disponível em: <http://www.bbc.co.uk/newsbeat/article/30439126/video-games-need-same-cultural-status-as-tv-and-film>. Acesso em: 02 mar. 2024.

³⁹ Equipe Brasileira de jogo online ganha um dos maiores prêmios da história. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/esports/103186-maior-conquista-brasil-video-games-rende-r-1-7-milhao-cs-go.htm>. Acesso em: 02 mar. 2024.

⁴⁰ Prisioneiros na China são usados para encontrar itens raros em jogo online para revende-los por dinheiro real. Disponível em: <https://www.theguardian.com/world/2011/may/25/china-prisoners-internet-gaming-scam>. Acesso em: 02 mar. 2024.

- BAUDRILLARD, J. **Simulacros e simulação**. Tradução: Maria João Costa Pereira. Lisboa: Relógio d'Água, 1991.
- CASTELLS, M. **A Sociedade em Rede**. Tradução: Roneide Majer. São Paulo: Paz e Terra, 1999.
- CHARTIER, R. **A história ou a leitura do tempo**. Tradução: Cristina Antunes. 2. ed. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2010.
- DELEUZE, G; GUATTARI, F. **O Anti-Édipo capitalismo e esquizofrenia**. Tradução Joana Moraes Varela, Manuel Maria Carrilho. Lisboa: Assírio& Alvin, 2004.
- EAGLETON, T. **Ideologia: Uma Introdução**. Tradução: Silvana Vieira. São Paulo: Editora Boitempo, 1997.
- GUATTARI, F; ROLNIK, S. **Micropolítica: Cartografias do desejo**. 4. ed. Petrópolis: Vozes, 1996.
- HALL, S. **A identidade cultural na pós modernidade**. 12. ed. Tradução: Tomaz Tadeu da Silva, Guacira Lopes Touro. Rio de Janeiro: Lamparina, 2015.
- HAN, B. **Sociedade do Cansaço**. Tradução: Enio Paulo Giachini. Petrópolis: Vozes, 2015.
- HARVEY, D. **O novo imperialismo**. Tradução: Adail Sobraf, Maria Stela Gonçalves. 7. Ed. São Paulo: Edições Loyola, 2013.
- HEYWOOD, A. **Ideologias Políticas: do liberalismo ao fascismo**. São Paulo: Ática, 2010.
- HOBBSAWM, E. **A Era dos Extremos: O breve século XX**. Tradução: Marcos Santarrita; Revisão técnica Maria Célia Paoli. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.
- HUIZINGA, J. **Homo Ludens**. 4ª ed. Tradução: João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva S.A. 2007.
- JAMESON, F. **Pós- Modernismo: A lógica cultural do capitalismo tardio**. São Paulo: Ática, 2007.
- LEVY, P. **Cibercultura**. Tradução: Carlos Irineu Costa. São Paulo: 34 Editora, 1999.
- McQUAIL, D. **Teoria da comunicação de massas**. Tradução: Carlos de Jesus. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2003.
- OGILVIE, B. **El hombre desechable. Ensayo sobre el exterminismo y la violencia extrema**. 1. ed. Buenos Aires: Nueva Visión, 2013.
- SASSEN, S. **Expulsões: brutalidade e complexidade na economia global**. Tradução: Angélica Freitas. 1ª Ed. Rio de Janeiro/ São Paulo; Paz e Terra, 2016.
- SEVCENKO, N. **A corrida para o século XXI: no loop da montanha-russa**. coordenação Laura de Mello e Souza, Lilia Moritz Schwarcz. São Paulo: Companhia das Letras, 2001.
- SENNET, R. **A corrosão do caráter: as conseqüências pessoais do trabalho no novo capitalismo**. Tradução Marcos Santarrita. 14ª Ed. Rio de Janeiro: Record, 2009.
- VARIKAS, E. **A escória do mundo: figuras do pária**. Tradução: Nair Fonseca, João Alexandre Peschanski. 1.ed. São Paulo: Editora Unesp, 2014.
- ZICHERMANN, G.; LINDER, J. **Game-based marketing: inspire customer loyalty through rewards, challenges, and contests**. Wiley, 2010.

Recebido em: 30 de abril de 2024

Aceito em: 13 de julho de 2024
