



RUDY MICHEL PINHEIRO KUFFNER

**VÍDEO GAME E A CULTURA CONTEMPORÂNEA:
MAX PAYNE E O SONHO AMERICANO**

São Borja

2017

RUDY MICHEL PINHEIRO KUFFNER

**VÍDEO GAME E A CULTURA CONTEMPORÂNEA:
MAX PAYNE E O SONHO AMERICANO**

Monografia apresentada à Universidade Federal do Pampa – UNIPAMPA, sob orientação da Professora Dr^a Mara Regina Rodrigues Ribeiro, como requisito parcial para obtenção do bacharelado em Jornalismo.

São Borja

2017

Universidade Federal do Pampa
Curso de Comunicação social – Jornalismo

A Comissão Examinadora abaixo assinada aprova a Monografia

**VIDEO GAME E A CULTURA CONTEMPORÂNEA
MAX PAYNE E O SONHO AMERICANO**

Elaborada por

Rudy Michel Pinheiro Kuffner

Comissão Examinadora



Prof. Mara Regina Ribeiro (UNIPAMPA)

Orientador



Prof. Leandro Ramires Comasseto (UNIPAMPA)



Prof. Alexandre Augusti (UNIPAMPA)

São Borja, 04 de Dezembro de 2017.

Dedico este trabalho a todas as pessoas que assim como eu viveram suas vidas jogando um bom game. Aos meus pais, que sempre me deram as melhores condições que puderam e dedico a minha namorada, que me ajudou intensamente a fazer este trabalho e que está sempre tentando me ajudar a manter aquele brilho nos olhos que tinha quando criança, o que realmente quero manter para o resto da minha vida.

Agradeço a todos que confiaram em mim, para a escrita deste trabalho e principalmente a meus pais, por nunca me deixarem desistir das coisas. Agradeço a minha professora, por ter sempre confiado em mim para a escrita deste trabalho e agradeço a minha namorada, por sempre me oferecer mais amor do que eu jamais poderia imaginar ganhar um dia.

“A melhor maneira de se viver é como uma criança”
Sakata Gintoki

RESUMO

O presente trabalho tem como objeto de pesquisa o vídeo game, compreendido como um produto de mídia, buscando problematizar o discurso que os mesmos materializam como narrativas que sustentam o ato de jogar. Têm-se como princípio as discussões sobre cultura. O objetivo é fazer uma leitura de como o game “Max Payne” transmite a um modo de vida contemporâneo centrado em um ideal construído pela sociedade americana nominado de sonho americano, este caracterizado como uma vida perfeita, de conquistas materiais principalmente. Tem como metodologia de análise o método de Diane Rose, que permite estabelecer uma relação entre a imagem em movimento e um conteúdo de amostragem previamente selecionado.

Palavras-Chave: Cultura, Game, Max Payne, sonho americano.

ABSTRACT

The present work has the object of research the video game, understood as a media product and search to problematize the speech that the same materialize as narratives that sustain the act of playing. Discussions on culture are as a principle. The goal is to make a reading of how the game Max Payne, transmits to a contemporary way of life centered on an ideal built by the American society nominated of American dream, this characterized like a perfect life, of material conquests mainly. It has as methodology of analysis the method of Diane Rose that allows to establish a relation between the moving image and a previously selected sampling content

Keywords: Culture, Game, Max Payne, american dream.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Caracterização do sonho - Cena 01	26
Figura 2 - Caracterização do sonho - Cena 02	26
Figura 3 - Caracterização do sonho - Cena 03	27
Figura 4 - Caracterização do sonho - Cena 04	28
Figura 5 - Queda do sonho - Cena 01	29
Figura 6 - Queda do sonho - Cena 02	29
Figura 7 - Queda do sonho - cena 03	30
Figura 8 - Queda do sonho - Cena 04	31
Figura 9 - Queda do sonho - Cena 05	32
Figura 10 - Queda do sonho - Cena 06	32
Figura 11 - Queda do sonho - Cena 07	33
Figura 12 - Contextualizando o cenário - cena 01	34
Figura 13 - Contextualizando o cenário - Cena 02	35
Figura 14 - Contextualizando o cenário - Cena 03	35
Figura 15 - Contextualizando o cenário - Cena 04	36
Figura 16 - Contextualizando o cenário - Cena 05	37
Figura 17 - Contextualizando o cenário - Cena 06	37
Figura 18 - Contextualizando o cenário - Cena 07	38
Figura 19 - Contextualizando o cenário - Cena 08	39
Figura 20 - Tristeza - Cena 01	40
Figura 21 - Tristeza - Cena 02	40
Figura 22 - Tristeza - Cena 03	41
Figura 23 - Tristeza - Cena 04	42
Figura 24 - Tristeza - Cena 05	43
Figura 25 - Tristeza - Cena 06	44
Figura 26 - Tristeza - Cena 07	44
Figura 27 - Tristeza - Cena 08	45
Figura 28 - Tristeza - Cena 09	46
Figura 29 - Tristeza - Cena 10	46
Figura 30 - Tristeza - Cena 11	47
Figura 31 - Tristeza - Cena 12	48
Figura 32 - Tristeza - Cena 13	48
Figura 33 - Tristeza - Cena 14	49
Figura 34 - Telas de quit game – tristeza - Cena 01	50
Figura 35 - Telas de quit game – tristeza - Cena 02	51
Figura 36 - Telas de quit game – tristeza - Cena 03	51
Figura 37 - Telas de quit game – tristeza - Cena 04	52
Figura 38 - Determinação - Cena 01	53
Figura 39 - Determinação - Cena 02	53
Figura 40 - Determinação - Cena 03	54
Figura 41 - Determinação - Cena 04	55
Figura 42 - Determinação - Cena 05	55
Figura 43 - Determinação - Cena 06	56

Figura 44 - Determinação - Cena 07	56
Figura 45 - Determinação - Cena 08	57
Figura 46 - Determinação - Cena 09	58
Figura 47 - Determinação - Cena 10	58
Figura 48 - Determinação - Cena 11	59
Figura 49 - Determinação - Cena 12	60
Figura 50 - Telas de quit game – determinação - Cena 01	60
Figura 51 - Telas de quit game – determinação - Cena 02.....	61
Figura 52 - Telas de quit game – determinação - Cena 03.....	62
Figura 53 - Telas de quit game – determinação - Cena 04.....	62

SUMÁRIO

1. Introdução.....	12
2. Cultura, mídia e o Game.....	18
3. A evolução dos games.....	21
4. Análise do Game.....	25
4.1 Caracterização do game	25
4.1.1 Caracterização do sonho.....	26
4.1.2 A queda do sonho	28
4.2 Contextualizando o cenário	33
4.2.1 Tristeza	39
4.3.1 Determinação	52
4.3.2 Telas de quit game - determinação	60
5 Considerações Finais.....	64
Referências:	66

Introdução

Os videogames ou jogos eletrônicos são um produto de mídia que vem crescendo, desenvolvendo-se e se popularizando de maneira considerável com o passar dos anos. Logo, sua influência na construção de identidade de seus jogadores ou de sua própria visão sobre determinados pontos da cultura contemporânea são peças fundamentais para o desenvolvimento de opiniões da *comunidade gamer*.

A proposta deste trabalho é uma análise de como o jogo eletrônico Max Payne apresenta a ideia de “sonho americano”, que consiste no modo de vida identificado com a cultura da sociedade norte-americana, valendo-se da narrativa, técnica e cenográfica que compõe a lógica do game. Para tanto, utiliza-se o conceito de cultura e produto de mídia e de como isto se relaciona com a criação e transmissão dos valores de uma sociedade como um padrão de vida.

Será usado o modelo de análise de imagem em movimento de Diana Rose, para colocar em um mesmo raciocínio lógico o enredo, a cenografia e o conjunto de ideias do game. São poucos os estudos no âmbito acadêmico que contemplam estes aspectos, com especificação em comunicação e games.

A pergunta norteadora do estudo foi: como jogos eletrônicos, sendo produtos de mídia, contribuem para o reforço de aspectos culturais hegemônicos de determinadas sociedades? O que levou ao seguinte objetivo geral: analisar a narrativa do game “Max Payne”, estabelecendo relações com o idealismo difundido no modo de vida do *sonho americano*. E como objetivos específicos: caracterizar o protagonista e o enredo dentro da ação narrativa que contém o jogo; explicitar os elementos caracterizadores do ideal do *sonho americano* a partir do desenrolar da trama; indicar a relação entre elementos técnicos e cenográficos que comportam uma impressão de sucesso e/ou fracasso relacionado ao modo de vida americano.

A pesquisa relacionada a videogames no campo da comunicação é um tipo de estudo que pode ser realizada de uma maneira mais ampla, visto que é um produto de mídia no qual já tem público, tão ou mais considerável que o do cinema. A indústria de games mobiliza quantidades de público e dinheiro incrivelmente grandes como, por exemplo, *Grand Theft*

*Auto V*¹ (2013) ou *GTA V*, o game que mais acumulou mais vendas nas primeiras 24 horas de lançamento; sendo o produto de entretenimento que arrecadou um bilhão de dólares mais rápido; e, *trailer* de game de ação e aventura mais visto. Em números, atualmente *Grand Theft Auto V* acumulou a quantia de aproximadamente três bilhões de dólares. Comparando com ao cinema, o filme que mais arrecadou foi *Avatar*² (2009), juntando cerca de 2,7 bilhões de dólares até o ano de 2017. Logo, uma pesquisa relacionada a esta temática e com as questões culturais trabalhadas nesse universo, tem sua importância no âmbito acadêmico, pois um número considerável de pessoas está utilizando deste produto de mídia e, por conseguinte, recebendo as ideias expostas neles.

Games são uma das mídias que mais vem crescendo ao decorrer dos anos, alcançando pessoas de todas as idades. O pesquisador do presente trabalho também foi uma dessas pessoas e se despontou por esta pesquisa por se interessar pelos estudos da área da comunicação e por ser ávido consumidor desta mídia. As questões predominantes do presente trabalho consistem em questionar como o produto de mídia dos games consegue contribuir para reforçar preposições ideológicas e culturais de sociedades mais específicas, sendo mais preciso, formulando uma análise do game “Max Payne” e sua relação ao modo de vida conhecido como sonho americano.

Detalhando o protagonista do game, o enredo e a ação narrativa do jogo, explicitando também os elementos que caracterizam o ideal do *sonho americano* a partir do desenvolvimento da narrativa do jogo e relacionando todos os elementos cenográficos que comportam o estágio de conquista ou perda dentro do conceito. A análise será feita a partir da leitura de cenas específicas do game, como momentos em que o mesmo demonstra relações com o sonho americano, ou acontecimentos que demonstrem o sentimento do protagonista a acontecimentos relacionados.

O presente trabalho tem como principal metodologia a ser aplicada uma adaptação da análise de imagem em movimento de Diana Rose do livro “Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som – Martin W. Bauer e George Gaskell”. A metodologia da pesquisa consiste em uma análise de conteúdo conciliado entre a situação cultural no qual o game é apresentado e

¹ Game de ação e aventura desenvolvido pela Rockstar North e publicado pela Rockstar Games, lançado em 17 de setembro de 2013, atualmente está disponível para as plataformas de Playstation 3, Playstation 4, Xbox One, Xbox 360 e Microsoft Windows. (Wikipédia)

² Filme de ficção científica dirigido por James Cameron, lançado em 18 de dezembro de 2009 nos cinemas. (Wikipédia)

como isto é desenvolvido concomitante à própria narrativa e desenrolar do game em si. Sendo assim, se fez um percurso metodológico com intuito de obter o resultado entre a cooperação destes dois conteúdos. Assim confirmado por Rose (2000, p.344):

[...]a questão, então, é ser o mais explícito possível, a respeito dos recursos que foram empregados pelos vários modos de translação e simplificação. Bernstein (1995) sugeriu que nós chamássemos o texto de “L1” (o L está por linguagem), e o referencial de codificação “L2”. O resultado da análise é, então, uma interação entre L1 e L2.

Também será analisada, neste contexto, a cenografia do game, pois segundo Rose é uma parte que agrega ao conteúdo do game:

As disposições de ânimo e a expressão de desconformidade podem também ser representadas através da iluminação e da música, através de outros efeitos. Fotografias sombreadas implicam algo perigoso que deve ser ocultado e música misteriosa contrasta com o tom alegre da maioria da música na televisão. (ROSE, 2000, p.349)

Diane Rose indica uma lista de passos da análise de textos audiovisuais - listados abaixo. Para este estudo foram usados o 1, 2, 3, sendo estes escolhidos por facilitarem a busca de sentidos que demonstrem como o jogador pode ver a concepção do game sobre o fato do sonho americano e sobre como pode ser visto a ideia se sua queda:

Passos na análise de textos audiovisuais:

1. Escolher um referencial teórico e aplica-lo ao objeto empírico.
2. Selecionar um referencial de amostragem – com base no tempo ou no conteúdo.
3. Selecionar um meio de identificar o objeto empírico no referencial de amostragem.
4. Construir regras para a transcrição do conjunto das informações – visuais e verbais.
5. Desenvolver um referencial de codificação baseado na análise teórica e na leitura preliminar do conjunto de dados: que inclua regras para a análise, tanto do material visual, como do verbal; que contenha a possibilidade de desconfirmar a teoria; que inclua a análise da estrutura narrativa e do contexto, bem como das categorias semânticas.
6. Aplicar o referencial de codificação aos dados, transcritos em uma forma condizente com a translação numérica.
7. Construir tabelas de frequências para as unidades de análise, visuais e verbais
8. Aplicar estatísticas simples, quando apropriadas.
9. Selecionar citações ilustrativas que complementem a análise numérica. (ROSE, 2000 p. 362)

Resumindo, o game será analisado através de cenas que demonstrem alguma relação com a ideia de sonho americano, buscando entender o como o jogo leva o jogador a chegar naquela cena em específico. Colocando em passos simples, primeiro será feita uma caracterização de como a ideia de sonho é retratada através de cenas da narrativa do game e depois serão analisadas cenas que demonstrem um sentimento relacionado ao sonho, e o que pode fazer o jogador chegar a certas conclusões, variando de jogador para jogador.

1. A história do modo de vida ocidental

Para poder comparar a história do game “Max Payne” com o modo de vida americano é preciso compreender em uma perspectiva histórica elementos basilares do modo de vida ocidental, até o que mais tarde seria a base sólida para a criação do chamado “sonho americano”.

O modo de vida ocidental tem sua base como principal mancal a sociedade romana, e, por conseguinte, a cultura grega. Tendo em vista que todo o modo de vida romano teve as raízes na Grécia, logo após Roma dominar a Grécia a aproximadamente dois mil e cem anos atrás. A sociedade grega é conhecida por ser o berço da filosofia e democracia, e estes hábitos serviram como inspiração para os pioneiros da então nova sociedade “greco-romana”, que absorveram costumes e pensamentos de outros povos e acabaram adaptando-os para a sua própria cultura.

Dos múltiplos pontos criados pela sociedade romana na antiguidade, alguns deles são citados por Fabrizio Colonna³ que estava conversando com Cosimo Rucellai⁴ de como era o sistema romano, lhe é perguntado o que ele mais ressalta da sociedade romana e de como ele vê o que seria mais justo e bom para todos, Colonna afirma:

Homenagear e premiar as *virtú*, não desprezar a pobreza, estimar os modos e as ordens da disciplina militar, obrigar os cidadãos a amar-se uns aos outros, a viver sem seitas (partidos), a estimar menos o privado que o público, e outras coisas semelhantes que facilmente poderiam ser seguidas nestes tempos. Modos dos quais não é difícil persuadir, desde que neles se medite bastante e se ingresse com os devidos meios, porque neles se mostra tanto a verdade, que qualquer engenho

³ Fabrizio Colonna foi um homem amigo de Maquiavel que nasceu em Roma e viveu entre 1460 e 1520. Este era fascinado pelas legiões romanas e pela disciplina na qual ela era tomada.

⁴ Cosimo Rucellai era um homem amigo de Maquiavel que fazia discussões da qual ele participava, em que debatiam sobre filosofia, literatura e política, morreu jovem em 1519 e sua data de nascimento é desconhecida.

comum tem capacidade para tanto; e quem ordena tais coisas planta árvores, sob cuja sombra fica-se mais feliz e alegre do que sob esta. (MAQUIAVEL, 2006, p.9)

Com esta citação, *Colonna* afirma que o modo de vida romano é o sistema que ele julga ser o mais justo para todos os cidadãos, pois afirma que é um modo que visa à vida boa e justa para todos os integrantes da sociedade romana.

A sociedade romana tinha conceitos de moral baseados nos direitos criados por *Ulpianus*⁵, que eram tidos como direitos dos cidadãos, no qual consistia que os homens eram livres para viver da maneira como quiserem, mas sem usar de hábitos que firam o direito de outros de sua sociedade e de outros povos. Por isso *Colonna* segue com seu pensamento, explicando o porquê deste modo de vida, isto é, o modo de vida nefasto ou “mau” que era o do hábito da guerra, o que não poderia ser tido como verdadeiramente bom. Corroborando assim com o sistema romano de vida honesta, ele afirma:

[...] sendo esta uma arte da qual os homens de qualquer tempo não podem viver honestamente, só pode ela ser usada como arte por uma república ou por um reino; e estes, quando bem-ordenados, jamais consentiram que nenhum cidadão ou súdito seu fizesse da guerra arte; e nenhum homem bom jamais a exerceu como arte particular sua. Porque nunca será julgado bom quem exerça algo que, para ser-lhe útil a qualquer tempo, o obrigue ser rapace, fraudulento, violento e a ter muitas qualidades que, necessariamente, o façam não bom; e não podem ser diferentes os homens que a usam por arte, sejam eles grandes ou pequenos, porque essa arte não os sustenta na paz; donde são obrigados a pensar que não há paz, ou a aproveitar-se à larga nos tempos de guerra, para que na paz possam sustentar-se. (MAQUIAVEL, 2006, p.11)

Usando estas afirmações, pode se chegar à conclusão de que a sociedade ocidental tem em suas raízes mais profundas o conceito de honestidade, pois eram punidos aqueles que não seguissem essas normas e ferissem o bem de todos, já que o principal objetivo da sociedade romana era uma civilização justa para todos os cidadãos e aqueles que não seguiam essas normas, não podiam ser considerados justos.

Tendo em mente todo o conceito de vida, moral, e costumes romanos, este tipo de sociedade foi moldado através das eras, para ser o modo de como as civilizações podem chegar aos padrões de vida no qual todos os indivíduos podem ter sua “arte” como foi afirmado por *Colonna*, que é a vida equitativa para todos os habitantes da civilização qualquer ela que seja. Desde que seu modo de vida não fira ou obstrua o modo de vida do outro.

⁵ Antigo jurista romano que criou a base fundamental dos direitos romanos sendo eles: “Tais são os preceitos do direito: viver honestamente, não ofender ninguém, dar a cada um o que lhe pertence” (no original: “Juris Praecepta Sunt haec: Honestae Vivere, Alterum Non Laedere, Suum Cuique Tribuere”) (WIKIPÉDIA)

Outro grande fato que ajudou a lapidar os valores romanos foi a base da moral judaico-cristã, quando esta foi adaptada em Roma como religião oficial da cidade-estado, em 380dc. Assim, junto com os direitos criados pela sociedade romana, e o efeito moral criado pelo Cristianismo, nasceu o modo de vida mais justo e honesto da história antiga.

O estilo da sociedade romana foi o modo mais aceitável criado na antiguidade, sendo espalhado através do tempo para outros países da Europa. E conseqüentemente, para alguns lugares do mundo.

Como exemplo pode se tirar o Japão, um dos países mais desenvolvidos de toda Ásia, que depois de ter recebido grande influência do Catolicismo Romano, teve de maneira indireta sua sociedade construída com os valores europeus, por mais que o país seja em sua maioria budista hoje em dia. Sua base de valores tem em grande parte da sua história raízes na sociedade Católica Romana, e o principal fator da chegada dos valores romanos no Japão foi quando navegadores portugueses atracaram em Tanegashima, no ano de 1543. Este foi o primeiro contato do Japão com a cultura ocidental do planeta, que séculos mais tarde iria mudar o modo de vida japonês para o tipo de sociedade com práticas e morais mais romanos e cristãos.

Como foi dito, algumas das civilizações do mundo receberam grande influência de Roma, e logo os costumes romanos chegaram também na América. Quando a Inglaterra começou a colonizar os Estados Unidos da América, a nação estadunidense começou também a receber influência da moral cristã, dos costumes e direitos romanos.

Com o passar do tempo o modo de vida dos Estados Unidos foi sendo criado e compartilhado por todos os cidadãos, tanto que este padrão de vida ganhou um nome, o chamado *American Dream*, o “Sonho Americano”. O sonho Americano consiste em sua forma mais básica no *ethos* americano, ou seja, o que os americanos acreditam ser a vida perfeita.

Esse conceito foi criado após um longo tempo e sofreu alterações com o passar dos anos. O sonho americano foi citado pela primeira vez no livro “The Epic Of America” de James Truslow Adams, em 1931, quando os Estados Unidos da América estavam sofrendo com os efeitos da catástrofe econômica que havia surgido no país, período conhecido como A Grande Depressão. Adams usou esse discurso para tentar motivar o povo a continuar

acreditando em ter uma vida honesta e que se todos trabalhassem juntos certamente conseguiriam superar a crise e conquistar o seu bom modo de viver.

Com o passar do tempo, o sonho americano foi se tornando o padrão da vida perfeita, o *ethos* americano, que consiste em algo semelhante a uma boa casa, uma boa família e um bom emprego. Mesmo com ligeiras alterações feitas por determinadas pessoas através das épocas, este segue como o conceito mais básico e primordial do *American way of life*.

Além desta leitura do modo de vida americano, o sonho americano pode ser dito ainda como um instrumento motivacional para os cidadãos americanos, de que se eles lutarem com determinação podem alcançar tudo o que quiserem, exatamente o primeiro conceito que Adams deu quando o criou na década de 30. Como é confirmado por MICHELS (sem ano): “[...] ‘o sonho americano’ é a crença da sociedade dos americanos dos EUA que cada indivíduo pode, através de trabalho duro e determinação mental, conquistar tudo.”⁶

Como o sonho americano é algo subjetivo, cabe a cada cidadão decidir qual seria o seu sonho, mas sempre com o intuito de obter sucesso, para poder ilustrar o sonho americano, Cullen (2003) refere-se a Henry David Thoreau, que diz: “Eu aprendi isso, ao menos, da minha experiência: que se alguém avança confiantemente na direção dos seus sonhos, e se dedica a viver a vida que ele imaginou, ele vai encontrar com um sucesso inesperado em horas comuns⁷.”

Em conclusão, pode-se afirmar que o sonho americano provém de valores morais construídos através do tempo e de influência dos moldes romanos. Criando sua própria sociedade “greco-romana” na América, porém, com objetivos levemente diferentes dos que eram os da sociedade romana, mas mantendo o cerne romano da vida justa, e de dar valor à dedicação e trabalho árduo de todos os cidadãos.

2. Cultura, mídia e o Game

Os games, como produto de mídia, têm poder de construir opiniões sobre determinados pontos da vida humana, isso sendo levado para o público. Esses games, segundo Williams (2006, p.3):

⁶ No original: “[...]“the American Dream” is the belief of the US-American Society that each individual can, through hard working and strength of mind, achieve everything.”

⁷ Horas comuns aqui é interpretado no sentido de não estar em momentos confortáveis. No original: “I have learned this, at least, from my experiment: that if one advances confidently in the direction of his dreams, and endeavors to live the life he has imagined, he will meet with a success unexpected in common hours.”

Os jogos serão "usados" pelos jogadores e terão "efeitos" neles. Cada um será positivo e negativo, e devemos ter o cuidado de manter nossa própria bagagem ideológica fora de nossas teorias e métodos. Mas as perguntas devem ser abordadas porque o público e os líderes políticos querem respostas. Eles estão chegando à conclusão de que essas coisas lhes importam em suas muito reais vidas diárias.⁸

Com isto, Williams (2006) quis dizer que as pessoas já não estão apenas jogando games simples como eram os de fliperama e estão começando a jogar games com narrativas e conceitos filosóficos e sociais que se encaixam dentro da própria história, como é o caso de grande parte das franquias “Silent Hill”⁹, “Braid”¹⁰ ou “Life is Strange”¹¹.

Na sociedade contemporânea existem normas que a mídia transmite de acordo com a cultura do público, propagando assim tipos de discursos e opiniões, segundo Kellner (2009, p. 9): “Há uma cultura veiculada pela mídia cujas imagens, sons e espetáculos ajudam a urdir o tecido da vida cotidiana, dominando o tempo de lazer, modelando opiniões políticas e comportamentos sociais, e fornecendo o material com que as pessoas forjam sua identidade”. O autor se refere a isso como a poderosa máquina de fabricação de opiniões e hábitos que é transmitida através da mídia, isto é, do produto da mídia até chegar ao consumidor.

Os games, como produtos de mídia, levam essas opiniões através de narrativas e personagens que fornecem para a sociedade modelos de vida ou personalidade o que é confirmado por Kellner (2009, p. 9): “As narrativas e as imagens veiculadas pela mídia fornecem os símbolos, os mitos e os recursos que ajudam a constituir uma cultura comum para a maioria dos indivíduos em muitas regiões do mundo de hoje”.

⁸ No original: “Games will be “used” by players and will have “effects” on them. Each will be both positive and negative, and we must be careful to keep our own ideological baggage out of our theories and methods. But the questions must be addressed because the public and policy makers want answers. They are coming to the realization that these things matter to them in their very real daily lives.”

⁹ Franquia de games no estilo terror e sobrevivência, possui um conjunto de 8 games principais, o primeiro game foi lançado em 1999 para o Sony Playstation. Silent Hill tem como uma das marcas monstros diferentes para cada um dos personagens da história e quase todos eles possuem uma metáfora do porque o monstro ter aquela forma e agir de determinada maneira. Até a própria cidade de Silent Hill assume diferentes aspectos no game para diferentes pessoas, baseando-se na mente da personagem. (WIKIPÉDIA)

¹⁰ Braid é um game de plataforma e puzzle (quebra-cabeças), lançado em agosto de 2008. Braid usa em absolutamente todos os aspectos a mecânica, a narrativa, os quebra-cabeças, todos os elementos de um produto de mídia para poder contar a história da personagem. (WIKIPÉDIA)

¹¹ Game dividido em episódios e classificado como aventura, sendo o primeiro episódio lançado em janeiro de 2015. O game conta como é a experiência dos jovens americanos quando estão na universidade e como é tratada a vivência e corte de laços dos seres humanos uns com os outros, a partir de um universo mais fantástico. (WIKIPÉDIA)

Somando estes dois fatores - games e produção de mídia - obtém-se o resultado de games baseados em conceitos sociológicos, ou seja, que tratam de histórias com verossimilhança, na qual sempre haverá um fundo de realidade, apenas transpondo os personagens reais para os ficcionais. Este tipo de conteúdo, como todos os conteúdos comerciais, tem origem industrial, ou seja, é feito para vender, tendo em mente toda a lógica das produções mercantis do mundo. Assim como confirma Kellner (2001, p.9):

A cultura da mídia é industrial; organiza-se com base no modelo de produção de massa e é produzida para a massa de acordo com tipos de (gêneros), segundo fórmulas, códigos e normas convencionais. É, portanto, uma forma de cultura comercial, e seus produtos são mercadorias que tentam atrair o lucro privado produzido por empresas gigantescas que estão interessadas na acumulação de capital. A cultura da mídia almeja grande audiência; por isso, deve ser eco de assuntos e preocupações atuais, sendo extremamente tópica e apresentando dados hieroglíficos da vida social contemporânea.

Os games enquanto uma produção de mídia relativamente nova em comparação com as outras, já que tem cerca de 30 anos que os games se popularizam ao redor do globo, têm como grande avanço utilizar as tecnologias mais avançadas para atrair a população e fazer novos consumidores. Kellner (2001 p. 10) diz que:

A cultura da mídia é também uma cultura *high-tech*, que explora a tecnologia mais avançada. É um setor vibrante da economia, um dos mais lucrativos, e está atingindo dimensões globais. Por isso, é um modo de tecnocultura que mescla cultura e tecnologia em novas formas e configurações, produzindo novos tipos de sociedade em que mídia e tecnologia se tornam princípios organizadores.

Assim, até na parte estética do negócio, os games levam certa vantagem em relação aos outros produtos de mídia, pois as principais empresas do *mundo gamer* sempre estão em constante pesquisa para poder lançar seus games com maior capacidade gráfica e tecnológica possível, tornando-se uma experiência quase que romântica para os jogadores como confirmado por Kellner (2001, p.11): “O entretenimento oferecido por esses meios frequentemente é agradabilíssimo e utiliza instrumentos visuais e auditivos, usando o espetáculo para seduzir o público e levá-lo a identificar-se com certas opiniões, atitudes, sentimentos e disposições”.

O conceito de cultura pode ser muito variável, mas segundo Kellner (2001, p.11) “a cultura em seu mais amplo, é uma forma de atividade que implica alto grau de participação,

na qual as pessoas criam sociedades e identidades, A cultura modela os indivíduos, evidenciando e cultivando suas potencialidades e capacidades de fala, ação e criatividade.” A palavra cultura, por possuir uma semântica muito ampla, varia os resultados, pois cada lugar tem sua própria cultura; mas não é errado afirmar que o lado ocidental do planeta tenha um conceito básico misto que une todos eles: a base da vida honesta de Roma e a base do “sonho americano”.

Para poder conciliar o modo de vida da sociedade ocidental, a ideia de sonho americano e os videogames é necessário contar as transformações que esta mídia foi sofrendo ao longo do tempo até chegar à época atual e associar com o game objeto de pesquisa.

3. A evolução dos games

Conforme o tempo foi passando e a tecnologia avançando, os games foram ganhando aspectos melhorados nos quesitos técnicos (gráficos, jogabilidade, controles, mecânicas) até chegar a idade atual da 8ª geração. Neste item serão contadas as transformações e principais criações de games em cada década desde a sua criação até a era atual.

Anos 50 – Na década de 50 nasceram os primeiros protótipos do que seriam os videogames, nesta época tinham sido criados aparelhos para melhorar o desempenho escolar, porém era muito difícil o manuseio e o financiamento da equipe operária. O desenvolvimento destes equipamentos ficou limitado a demonstrações da interação homem – máquina. Como essas demonstrações não eram documentadas, não há como se afirmar qual foi realmente o primeiro game criado, mas o primeiro game de grande importância é o “Tennis for Two”, de 1958, criado por William Higinbotham para ser usado nas visitas do Laboratório Nacional de Brookhaven. Esse é o principal game da história, em termos de criação. Consistia em uma partida de tênis, com duas barras, uma em cada canto da tela e uma pequena no meio simbolizando a bola que era rebatida pelas das pontas simbolizando um jogo de tênis.

Anos 60 – Nos anos 60, o instituto de Tecnologia de Massachusetts possuía um computador que permitia aos estudantes criarem ferramentas de programação e também jogos leves. Com este novo equipamento, em 1961, Steve Russell e seus colegas criaram “Spacewar!”, um dos primeiros jogos de tiro da história, uma batalha entre naves espaciais. O game foi finalizado em 1962 e foi um dos primeiros a ter distribuição nacional, vindo como

programa de teste com um dos computadores da época, assim chegando a outras universidades servindo como inspiração para a criação de outros games.

Anos 70 – Nesta década foi criado o “Odyssey 100”, o primeiro console que podia ser conectado a uma televisão, sendo lançado no mercado pela Magnavox, uma das filiais da Philips. Nesta mesma época, Nolan Bushnell funda a *Atari*, umas das empresas responsáveis por popularizar os videogames, com o seu famoso “Pong”, game similar ao “Tennis for Two”. Em março de 1978, a *Nintendo* lança no mercado um fliperama chamado “Computer Othello”, adentrando também ao mercado de games. Dois lançamentos aumentam a popularidade da mídia emergente dos games, “Space Invaders” importado pela Midway Games e desenvolvido pela Taito e “Football” do Atari. Esses games quebram recordes de vendas, formando o que é considerada a primeira geração de consoles.

Anos 80 – No começo da década, a Sega lança o *SG-1000*, seu primeiro console no mercado, junto com “Monaco GP”. O “Space Invaders” é lançado para *Atari 2600* fazendo o console explodir em vendas. A *Namco* lança “Pac-Man”, o fliperama mais famoso de todos os tempos, chegando as 300 mil unidades em todo o globo.

Em 1981, Shigeru Miyamoto cria “Donkey Kong”, um dos precursores dos chamados jogos de plataformas, também responsável por popularizar a *Nintendo*. Em 1983, entrando na “era oito bits”, a *Nintendo* lança ao mercado o “Famicom (Family Computer)”, conhecido depois na América do norte como “NES” (Nintendo Entertainment System), e anos mais tarde, no Brasil, apelidado de “Nintendinho”. Esse console é considerado um dos mais importantes da história dos videogames por tirar a indústria da baixa que havia sofrido, foi para este console que foi lançado “Super Mario Bros”, talvez o personagem mais icônico da história dos games, por sua fama e pelo que representou na época, sendo responsável por gravar a indústria dos games na história a partir daquele momento.

Também neste ano, nasce a franquia “Bomberman” uma das mais famosas do Nintendinho, que também ajudou a consolidar o console no mercado. Em 1985, também foi lançado o grande sucesso “Duck Hunt”, um jogo de caça a patos, jogado através de uma pistola eletrônica criada especialmente para estes tipos de atividade, em que se mirava diretamente na televisão, mais especificamente no pato, para poder caçá-lo e assim fazer pontos. Caracterizando os primórdios da interação homem-máquina, também proporcionando algo que remeteria a experiência de realidade virtual nas décadas seguintes. Foi nesse ano que a Konami, uma das empresas mais famosas que existem, criou clássicos como “Vampire

Killer”, a fonte de inspiração para a famosa série “Castlevania”, e também criou “Metal Gear” uma das franquias mais famosas até hoje. A Nintendo segue fazendo sucesso com os games “Kid Icarus”, “The Legend of Zelda”, “Metroid”, enquanto a SEGA e a Atari não conseguiram criar algo a altura para concorrer.

Uma das séries de jogos criadas em 1988 foi “Fighting Street (Street Fighter)”, cujo lançamento não foi muito bem recebido, porém anos mais tarde com “Street Fighter II”, o jogo se torna um sucesso de vendas. Neste ano também foi criado o famoso “Tetris”, jogo de encaixar peças, para fazer pontos, que foi o precursor de diversos jogos de quebra-cabeças.

Para poder competir com a Nintendo, a SEGA lança o “Mega Drive”. Em 1989, a Nintendo lança o “Game Boy”, um dos primeiros portáteis do mercado, que seria o responsável pela criação das gerações futuras de portáteis. O console era em preto e branco e vinha com um cartucho de “Tetris”.

Anos 90 – Em 1990, a Nintendo lança o “Super Famicom” (Super Nes) dando início a “era 16 bits”, vendendo junto com o console o game “Super Mario World”. Em 1991, a SEGA lança ao mercado “Sonic the Hedgehog”, game mais importante da sua história. Em 1993, a Panasonic lança o primeiro console 32 bits da história, o *3DO*, com um dos seus enormes sucessos como “Road Rash”. A Nintendo e a SEGA lançam seus principais consoles de 64 bits, “Project Reality” e “Sega Saturn”. Adentrando a era 64 bits, a Midway lança o primeiro “Mortal Kombat”, um dos mais famosos games de luta até hoje.

Em dezembro de 1994, a Sony entra no mercado com o *PlayStation*. Foi nesta geração que começaram os jogos com mais realismo, em modelos 3D. Estão entre os lançamentos mais famosos desta geração: “Tomb Raider”, “Final Fantasy VII”, “Silent Hill”, “Resident Evil”, “Crash Bandicoot”, entre outros títulos. A Nintendo possui no mercado agora para competir com a Sony o *Nintendo 64*, perdendo um pouco dos seus desenvolvedores, mas ainda assim garantindo o segundo lugar no mercado com 33 milhões de cópias vendidas.

Anos 2000 – Inicia-se a era 128 bits com o lançamento do *SEGA Dreamcast*, que até vendeu inicialmente bem, porém os números despencaram quando a *Sony* lançou o *Playstation 2*, no ano 2000. A partir de agora a *SEGA* começa só a produzir jogos e abandona o *SEGA Dreamcast*. O *PlayStation 2*, da *Sony*, explode em vendas e se torna o console mais vendido da história. O console possuía suporte para os jogos do ancestral, fazendo os games do *PlayStation* terem mais vida útil, e tendo seus próprios games exclusivos como “God of

War” e “Shadow of the Colossus”. A *Nintendo* lança o “Gamecube”, em 2001, o console vendeu bem, mas nada comparado ao Playstation 2. Em 2001, um novo concorrente surge: a *Microsoft*, com o *Xbox*, que vinha com um disco interno que servia para guardar os games no próprio console, e também dispunha dos melhores conversores dos games, se tornando assim o segundo console mais popular da época.

Em 2001, para o Playstation 2, também foi lançado o jogo “Max Payne”, o objeto desta pesquisa. A partir daqui, será relatado com mais detalhes sobre o game pesquisado, não sendo mais contadas as evoluções que ocorreram com o mercado de jogos eletrônicos ao passar dos anos até a época atual.

“Max Payne” é um jogo de ação desenvolvido pela *Remedy Entertainment*, lançado para os computadores em julho de 2001 e adaptado para o Sony Playstation 2, em 2002. O game utiliza elementos *neo-noir* para contar sua história e narrar o jogo em si. A história de “Max Payne” é a de um homem que afirma ter conquistado o “sonho americano”, um bom emprego, uma boa casa e uma boa família. Porém, Max, por problemas internos, tem sua família assassinada e tempos depois sua reputação destruída, após uma tentativa de descobrir quem estava por trás dos assassinatos. Assim inicia a caça de Max para chegar ao assassino de sua família. (WIKIPÉDIA)

A leitura que pode ser feita deste game consiste no que o “sonho americano” representa para todos os indivíduos da sociedade americana: “uma vida perfeita”. Como afirma Kellner (2001, p.10), “numa cultura contemporânea dominada pela mídia, os meios dominantes de informação e entretenimento são uma fonte profunda e muitas vezes não percebida de pedagogia cultural: contribuem para nos ensinar como nos comportar e o que pensar e sentir, em que acreditar, o que temer e desejar – e o que não”.

Assim, Kellner diz que a mídia de maneira indireta ajuda na construção das personalidades e identidades das pessoas tanto quanto na vida em sociedade. Assim dito por ele próprio: “[...] a maneira de como ela (mídia) molda a vida diária, influenciando o modo como as pessoas pensam e se comportam, como se veem e veem os outros e como constroem sua própria identidade” (2001:10). De toda forma, o game ainda consegue passar a sua cultura-mor, ou seja, o desejo de um americano a recuperar aquilo que perdeu.

Mesmo assim, estas produções carregam certos tipos de discursos que moldam a população da *comunidade gamer*, por este motivo, devem ser estudados com mais cautela e atenção. Como Kellner afirma,

[...] os textos da cultura da mídia não são simples veículos de uma ideologia dominante nem entretenimento puro e inocente. Ao contrário, são produções complexas que incorporam discursos sociais e políticos cuja análise e interpretação exigem métodos de leitura e críticas capazes de articular sua inserção na economia política, nas relações sociais e no meio político em que são criados, veiculados e recebidos (KELLNER, 2001: 13).

4. Análise do Game

Neste capítulo serão feitas leituras de cenas do game, que revelam sentimentos e emoções que transmitem a ideia do que acontece com o sujeito que alcança o sonho e de quando este perde o mesmo.

Esta parte será dividida em três, sendo a primeira de caracterização, que terá como função elencar os elementos essenciais para a leitura das partes seguintes. A segunda parte consiste em cenas do game que demonstram a tristeza do protagonista após ter perdido o sonho americano. A terceira parte mostrará cenas que demonstram o sentimento de determinação do protagonista, utilizado para tentar realizar sua vingança e conseguir assim seguir em frente com sua vida.

4.1 Caracterização do game

Esta parte tem como objetivo caracterizar determinados elementos do game, que se fazem importantes a compreensão total do mesmo. Esta parte será subdividida em três : caracterização do sonho americano; elementos transmitidos através do game para a compreensão da ideia em que consiste o sonho. A queda do sonho; onde será mostrado de que maneira é tratada a ideia de perda do sonho através do game e no que isso resultará na narrativa. E a contextualização do cenário; onde serão mostradas as condições e lugares que envolvem a narrativa do jogo.

4.1.1 Caracterização do sonho

O sonho americano, por mais que tenha suas variantes, ainda assim tem um mote dentro de certo padrão. Em “Max Payne” tem-se os elementos caracterizadores do sonho americano. Certas partes do jogo tentam caracterizar o cenário envolvendo o protagonista.



Figura 1 - Caracterização do sonho - Cena 01



Figura 2 - Caracterização do sonho - Cena 02

Estas duas cenas mostram um dos elementos mais básicos e amplos do sonho americano: uma boa casa. Desde as primeiras vezes em que o termo *American Dream* foi dito, a ideia de se ter uma casa era algo considerado consolidado, pois os cidadãos americanos compartilhavam do sentimento de possuírem uma casa consideravelmente boa, nem muito luxuosa, nem muito pobre, apenas uma boa casa onde poderiam viver em paz e harmonia. Esta cena foi colocada por revelar como a casa de Max é, notando-se assim que não é algo muito esplendoroso para os padrões de vida americanos.



Figura 3 - Caracterização do sonho - Cena 03

Neste diálogo é demonstrado outro dos elementos caracterizadores do sonho americano: um bom emprego. Revela-se como era a vida diária de Max, sendo um policial do departamento de polícia de Nova Iorque. Um fato que mostra que a base dos americanos sempre foi conquistar as coisas através de trabalho duro e esforço, o que levaria a uma boa vida. Nota-se que desde os primórdios, a ideia do sonho nunca foi de não trabalhar, sempre foi de ter um trabalho honesto, para todos os indivíduos poderem viver em harmonia.

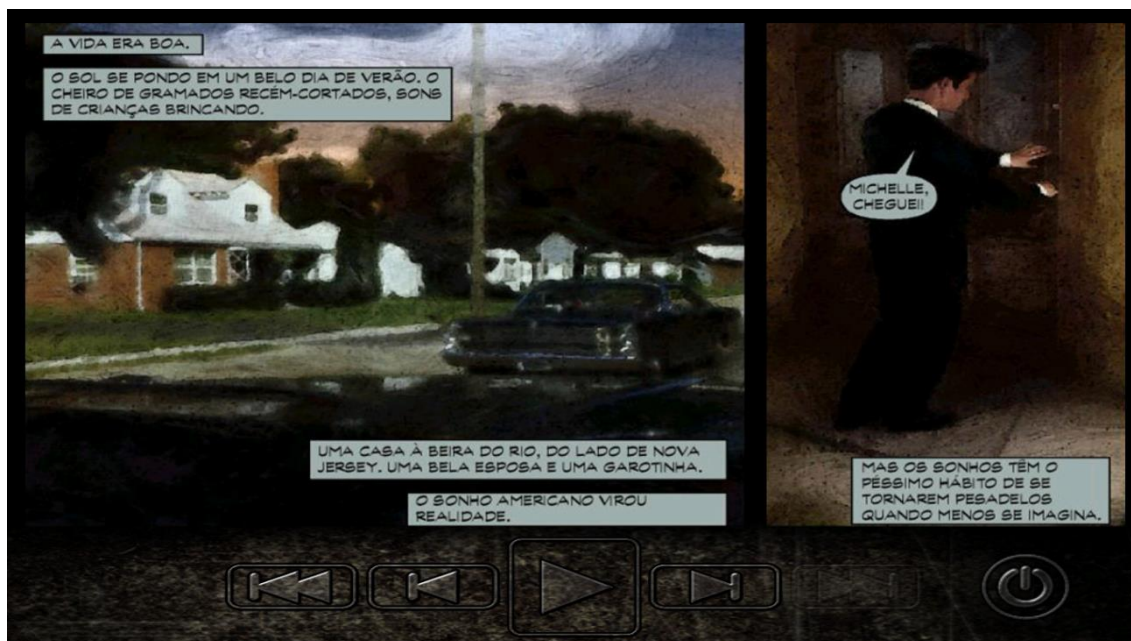


Figura 4 - Caracterização do sonho - Cena 04

Nesta parte, Max chega em casa após um dia de trabalho para encontrar sua esposa e filha, mostrando assim a outra grande característica do sonho americano: uma família. Demonstrando assim que o sonho da população americana é constituir família para viver bem. Mais especificamente nesta cena, todos os elementos caracterizadores do sonho são mostrados, o que também exhibe a felicidade e a satisfação de Max ao ver toda a sua vida nos encaixes do sonho.

4.1.2 A queda do sonho

A partir deste ponto será mostrado como funciona, no game, a queda do sonho americano e no que isso irá suceder na vida de Max; ainda se explica, de maneira superficial, os acontecimentos da narrativa do game que se mostram importantes e necessários para o entendimento do contexto no qual o personagem se encontra.



Figura 5 - Queda do sonho - Cena 01

Nesta cena mostra-se como a perspectiva de vida de Max altera de uma hora pra outra. Faz-se necessário destacar a ambiguidade de narração de Max, porque anteriormente ele destacava o sol se pondo com beleza e nesta se mostra totalmente mais pesado e angustiado em relação a sua visão do astro.

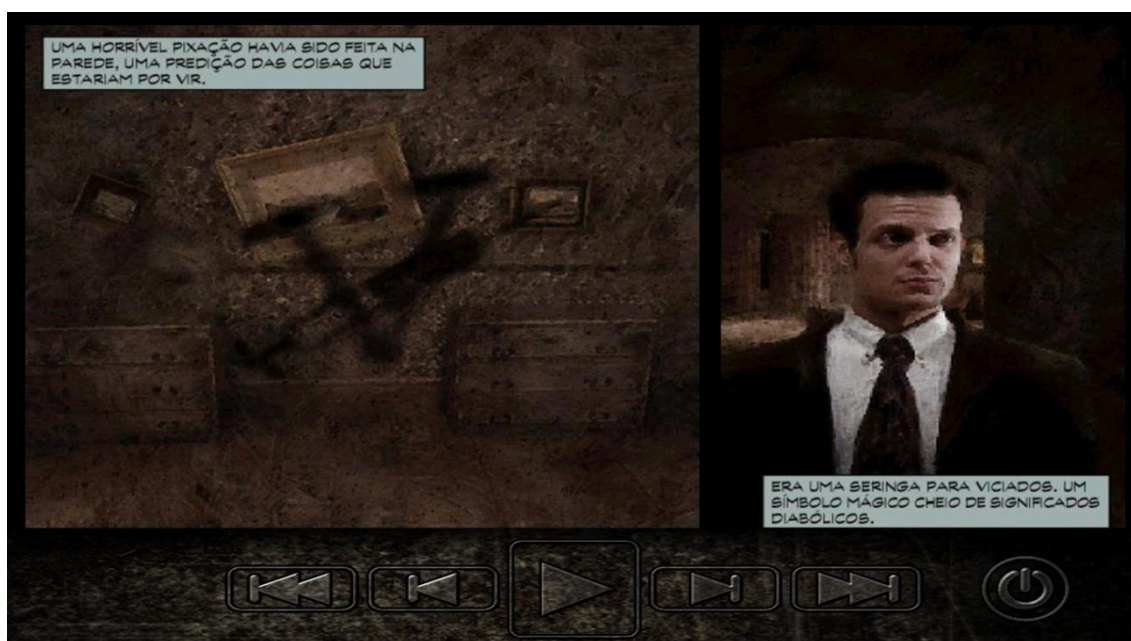


Figura 6 - Queda do sonho - Cena 02

Esta imagem segue exatamente após a anterior, Max entra em sua casa e encontra essa marca na parede. A partir deste ponto o game começa a contar como as coisas na vida de Max

foram sendo alteradas, no que, como ele mesmo descreve, dava para saber que não estaria acontecendo algo bom. Um prelúdio do mal que o iria atingir.



Figura 7 - Queda do sonho - cena 03

Max está no segundo andar de sua casa e entra no quarto de sua filha, o encontrando todo bagunçado e percebe que ela havia sido assassinada. A partir de então, o game passa a mostrar os elementos que vão tirando de Max o chamado sonho americano. É válido destacar que, mesmo com as limitações técnicas da época, o game ainda conseguiu fazer uma cena perturbadora, pois se trata da existência de um cadáver de uma criança quase exposto no cenário - completado por uma trilha sonora infantil ao fundo. Esse momento deixa a situação muito mais aterrorizante e demonstra as viradas que estavam acontecendo na vida de Max.

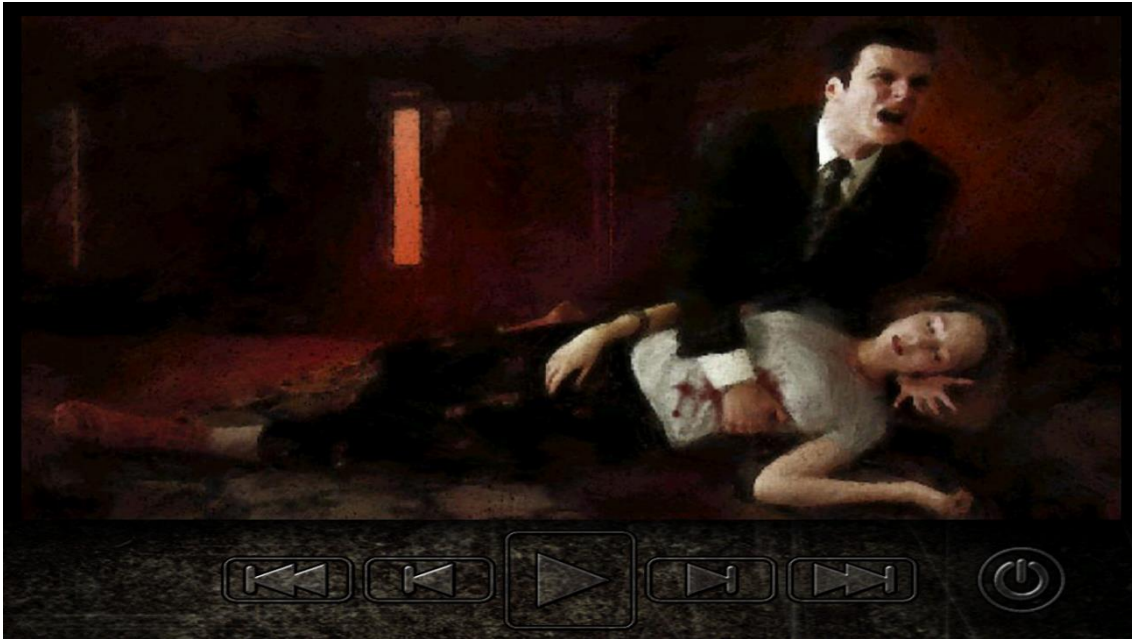


Figura 8 - Queda do sonho - Cena 04

Neste momento, Max entra no seu quarto já praticamente prevendo o que tinha acontecido, pois esta cena acontece não muito depois da anterior, onde Max encontrou sua filha falecida. No quarto ele encontra sua esposa assassinada em cima da cama. Esta cena se torna o final do ponto de virada, marcando a perda de uma das características do sonho americano. Max acaba de perder sua família, da qual se deduzia que ele tinha muita afeição, porque daqui para a frente ele sentirá esta perda muito mais do que as outras, sendo perturbado por este acontecimento por todo o decorrer do game. A partir deste ponto, o game começa demonstrar que a vida de Max está desmoronando pouco a pouco e que ele não tem noção de como isto aconteceu, do porquê e de como irá encarar esta situação.

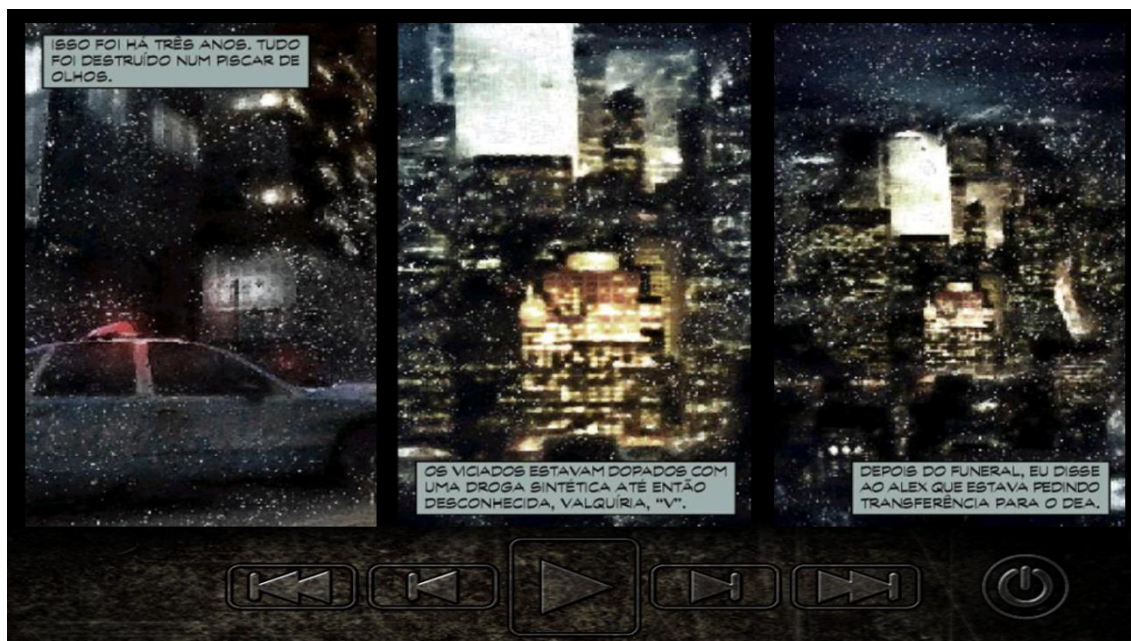


Figura 9 - Queda do sonho - Cena 05

Nesta cena, Max mostra que levou três anos para conseguir qualquer pista sobre o que aconteceu à sua família, demonstrando, mais uma vez, que ele realmente tinha perdido tudo. Aqui, especificamente, no contexto geral, Max ainda não tinha perdido seu emprego.



Figura 10 - Queda do sonho - Cena 06

Nesta ação, Max está em um banco, ele havia ido para o metrô encontrar seu amigo Alex e acaba se envolvendo em um assalto a banco. Nesta passagem, Max sente que já começa a se complicar pelo seu envolvimento com o crime organizado, na tentativa de

descobrir informações sobre os viciados que invadiram sua casa e assassinaram sua família. Vale citar que Max ainda não tinha perdido seu emprego, mas logo mais a frente, perderá seu amigo Alex e será incriminado por isso, assim realmente perdendo tudo na vida, pois já havia perdido sua família, agora perdendo seu emprego, e como era acusado de um crime, não poderia voltar pra casa.



Figura 11 - Queda do sonho - Cena 07

Nesta tela, Max está vendo o noticiário onde a recebe a informação de que foi acusado do assassinato de seu colega Alex, e que toda a força policial da cidade de Nova Iorque estava atrás dele. Comprovando a ideia de que Max perdeu seu emprego da pior maneira que podia acontecer: sendo acusado do crime de assassinato de um colega da polícia. Agora, além de perder seu trabalho, é perseguido por ser considerado um criminoso perigoso. Nesse momento, Max tinha que lidar com mais problemas: estava perseguindo a família criminosa que traficava a droga para os viciados que invadiram a sua casa e assassinaram a sua família; além disso, tinha que ficar escondido, evitando ser pego pela polícia.

4.2 Contextualizando o cenário

Para um melhor envolvimento e entendimento de todas as cenas e tudo o que elas representam, se faz necessário a utilização de imagens para exibir o local e as condições onde

o game ocorre. Sendo assim, nesta parte serão mostradas cenas do jogo onde poderá ser observado o contexto do universo onde Max Payne é inserido, este composto por lugares que são reais, como a cidade, mas também um cenário que é composto por sentimentos, um cenário abstrato, caracterizador de uma atmosfera.



Figura 12 - Contextualizando o cenário - cena 01

Esta imagem foi retirada do menu principal do game, onde se mostra uma tela que representa um pouco do universo do jogo, como o metrô e os prédios mais ao fundo. O principal ponto a ser destacado é que desde que se tem contato com o jogo, ele demonstra que será levado a uma narrativa mais densa, pois a imagem em tom mais escuro e o som melancólico nesta parte já revelam isso. Vale destacar que no menu principal também se revela que o ambiente onde ocorrerá o jogo é uma metrópole e é inverno, pois há grandes edifícios e neve na cena. A ideia por trás do ambiente no frio e no inverno se vale ao fato da dificuldade que esta estação apresenta, pois a sua conotação demonstra que a própria natureza não se desenvolve sob estas condições. O game escolhendo passar a narrativa no inverno, mais precisamente em uma nevasca, passa a confirmar com este aspecto que Max terá mais dificuldades sob estas condições.

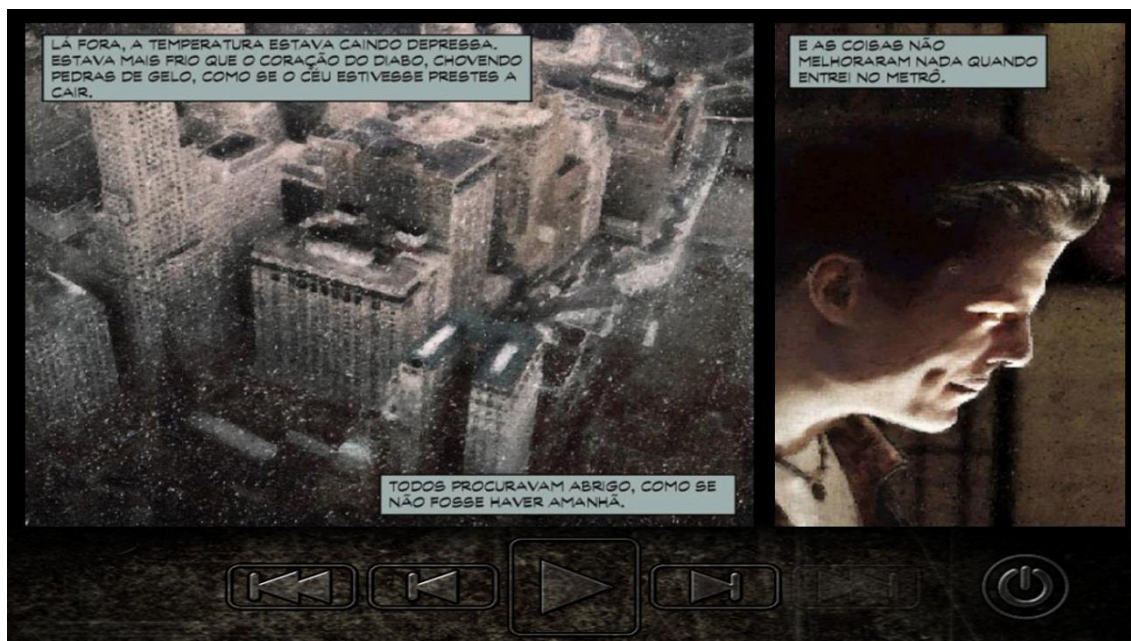


Figura 13 - Contextualizando o cenário - Cena 02

Aqui demonstra-se o que foi mencionado antes: uma cidade grande sob uma forte tempestade de neve. Vale destacar que Max faz uma observação de que seria uma tempestade muito intensa, assim dificultando mais a sua busca.

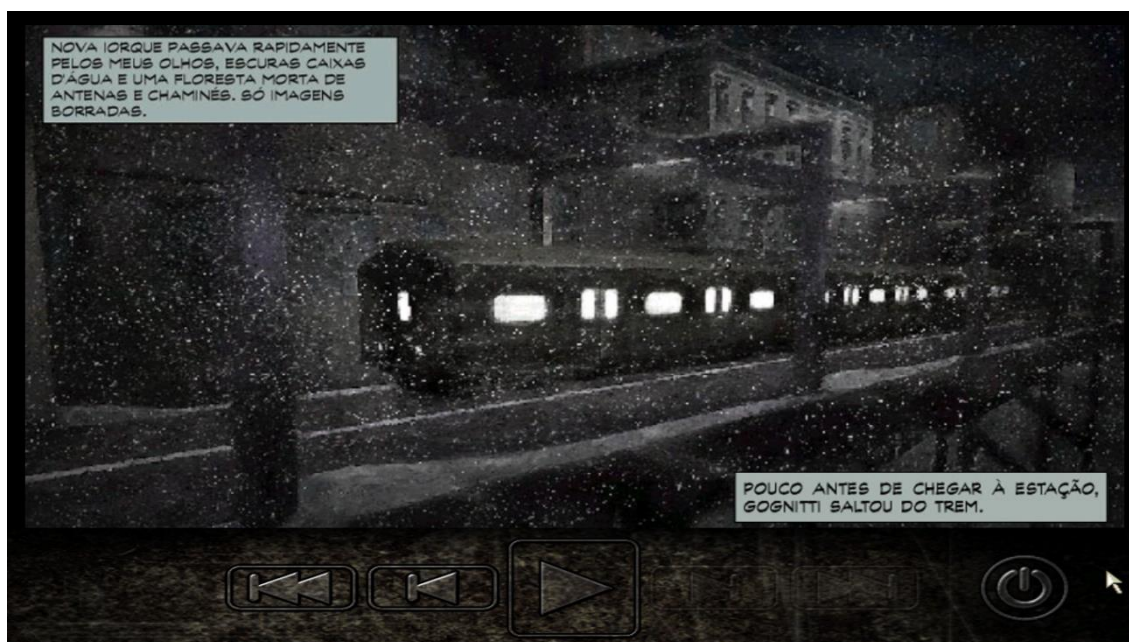


Figura 14 - Contextualizando o cenário - Cena 03

Aqui Max está em cima de um trem em movimento e observa a cidade ao seu redor. Ele caracteriza a cidade como um ambiente extremamente depressivo e melancólico, apenas

edifícios cinzentos sem vida ou qualquer tipo de animação. Revelando assim, que o ambiente em qual o jogo passa não é dos mais acolhedores e animados.



Figura 15 - Contextualizando o cenário - Cena 04

Nesta cena, Max está passando pelo estacionamento de um edifício, onde mais afastado existe esta pequena localidade: um beco entre os prédios com uma quadra de basquetebol, grafites nas paredes e alguns bancos. Esta cena foi escolhida porque consegue transmitir elementos característicos da cidade de Nova Iorque, e que mesmo com as limitações gráficas da época, o game consegue fazer o jogador sentir que está inserido na cidade.



Figura 16 - Contextualizando o cenário - Cena 05

Nesta cena, novamente Max mostra que sua visão sobre a cidade é de um lugar amedrontador, e ele novamente a configura como um lugar cruel, reforçando a ideia para o jogador que a cidade não é um lugar acolhedor.

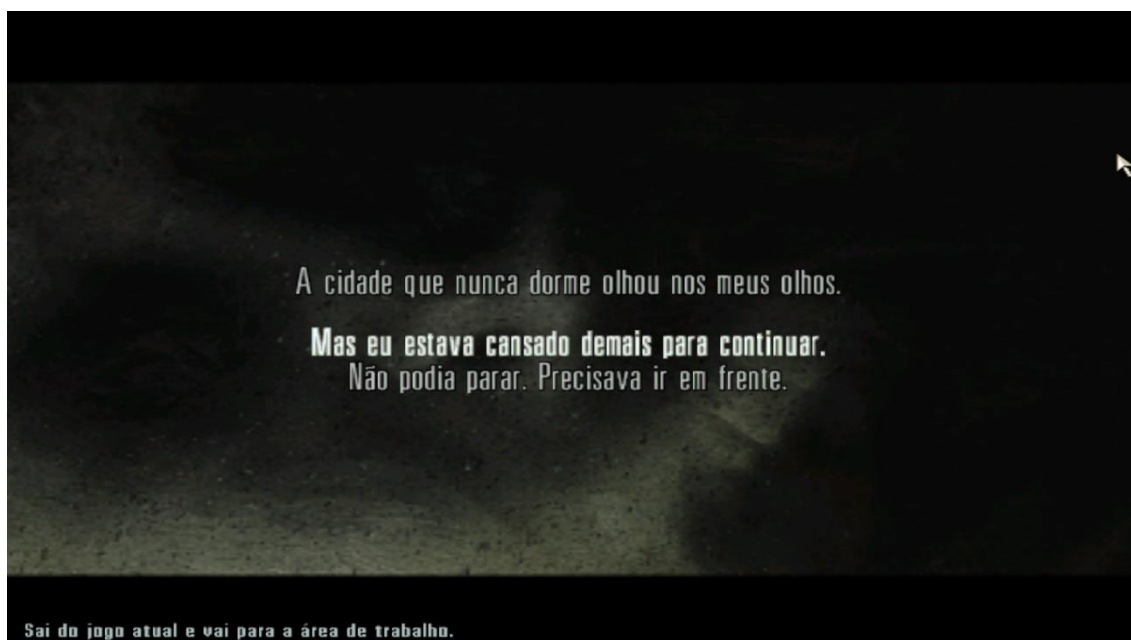


Figura 17 - Contextualizando o cenário - Cena 06

Esta é uma das telas de *quit game* que podem ser consideradas como umas das que caracterizam a cidade. Ela leva a entender que a cidade é um lugar ameaçador e que despeja

sobre o protagonista uma carga de pressão psicológica sobre suas ações. Sob esta perspectiva, entende-se que Max se sente encurralado pela cidade, e que por ela ser a cidade que nunca dorme, ela está sempre o vigiando.

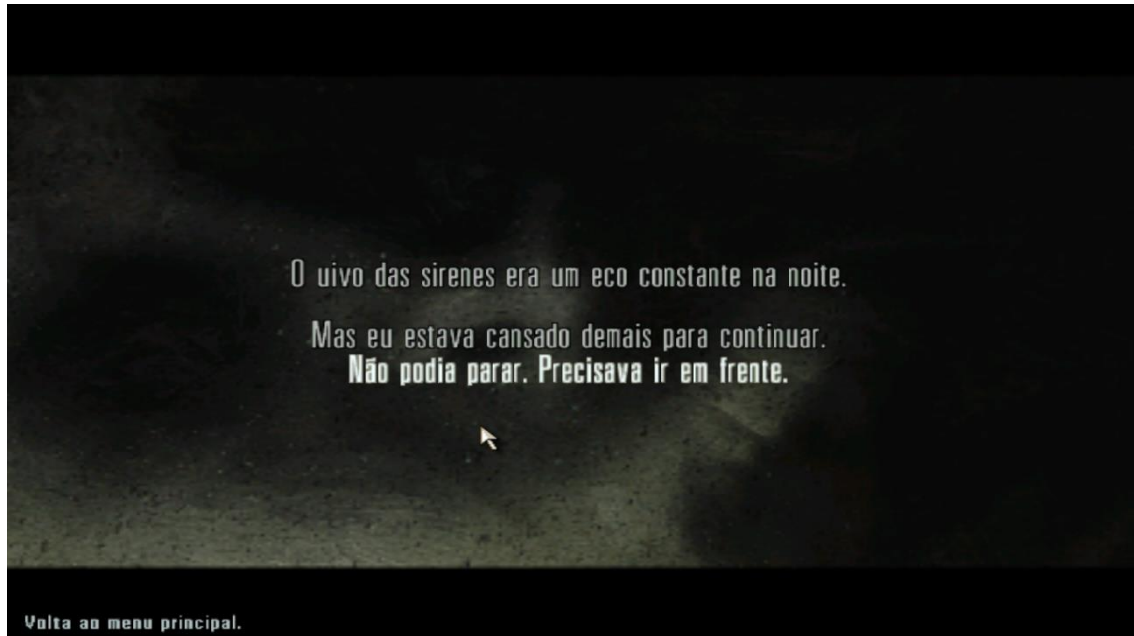


Figura 18 - Contextualizando o cenário - Cena 07

Nesta tela de *quit game* é demonstrado que a polícia estava em peso atrás de Max, e como se trata de um eco, ela dá a entender que nunca se sabe onde realmente o perigo se encontra, pois o barulho das sirenes pode estar vindo de qualquer lugar, fazendo da cidade assim um lugar onde Max nunca realmente poderia se sentir seguro. E por ser constante, significa que não havia sossego em momento algum.

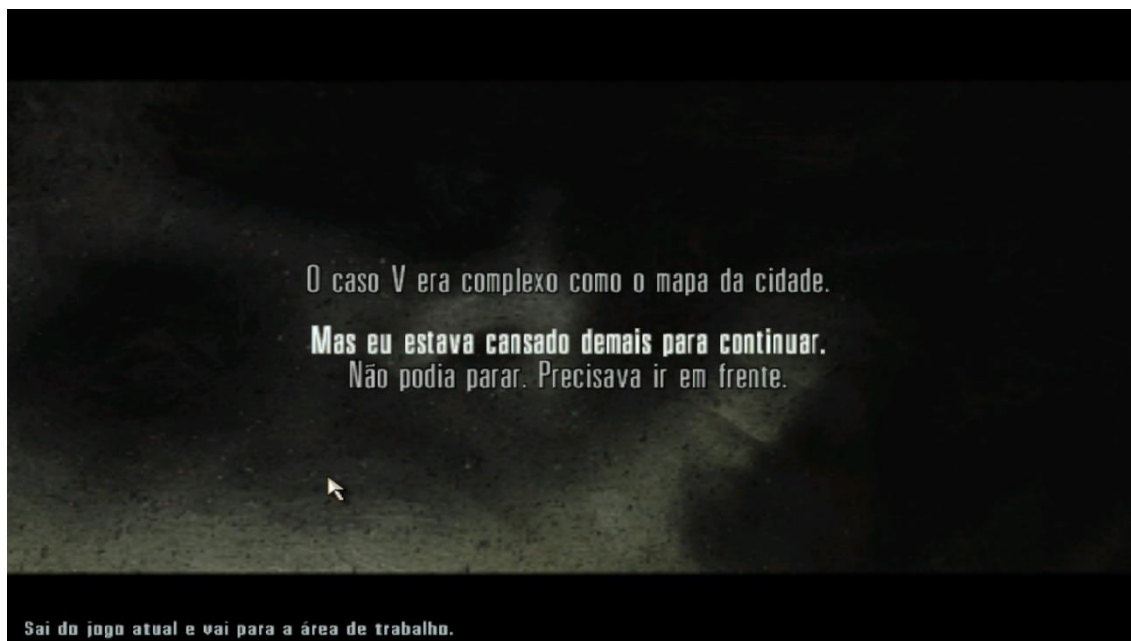


Figura 19 - Contextualizando o cenário - Cena 08

Nesta tela, o game dá a entender que a cidade é um local onde facilmente a pessoa pode se perder, pois um mapa complexo torna uma cidade com muitos riscos, caso se tenha a ideia de explorá-la. Max compara o caso em que trabalha à cidade, demonstrando que ambos possuem muitos riscos se fossem investidos esforços maiores em descobrir maiores detalhes sobre cada, pois cada um possui muitos meios de fazer a pessoa chegar a pontos com os quais não se adequam aos desejados: a cidade tendo ruas e avenidas mais complicadas de serem acessadas e o caso pistas mais difíceis de serem conseguidas ou de levarem aos verdadeiros responsáveis.

4.2.1 Tristeza

A tristeza demonstrada através de todo o game pela perda do sonho e a destruição de tudo o que Max construiu ao longo de sua vida junto com sua esposa Michelle. Praticamente em todo o game teremos cenas ou momentos específicos para lembrar a tristeza de Max, ela é tamanha que a partir de certo momento o jogador também começa a sentir essa tristeza.

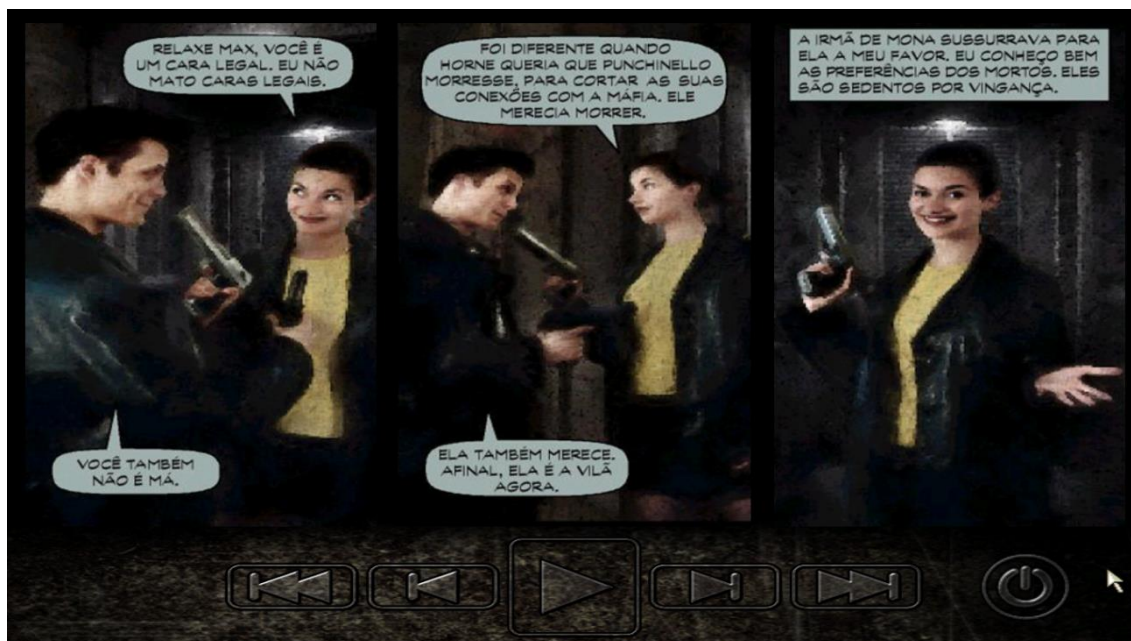


Figura 20 - Tristeza - Cena 01

Neste diálogo, Max sugere que se sente perseguido pelos mortos, pois ainda não tinha conseguido vingar o assassinato da sua família.



Figura 21 - Tristeza - Cena 02

Ao ver a irmã de Mona morta em cima da cama, Max se lembra da morte da sua esposa, pois a cena é praticamente a mesma, fazendo ele sentir como se nunca se livraria

daquele tormento de ter perdido sua esposa. Essa cena também denota a sua tristeza por ter que rever de novo uma mulher morta em cima da cama.



Figura 22 - Tristeza - Cena 03

Neste acontecimento, Max ouve pelo rádio que é o principal suspeito de ter matado seu amigo Alex, e que toda a polícia estava se mobilizando para ir atrás dele. O ponto é que Max já tem que lidar com o peso da morte de sua família caindo sobre ele e agora ainda é perseguido pela polícia, dando a sensação de que todas as coisas construídas ao longo de sua vida desmoronam umas atrás das outras.



Figura 23 - Tristeza - Cena 04

Aqui Max se sente aliviado e ao mesmo tempo condenado. Sua dor e tristeza podiam ser vingadas sem total sentimento de culpa por estar “fazendo algo errado”, e que a partir deste estaria totalmente preso a ela. E até a voz de sua consciência, que aparentemente estava questionando a realização da sua vingança, estava dizendo para ele que seu plano podia ser concretizado. Ele ainda se sentia triste por ter perdido sua família e agora se sente condenado a sua vingança.



Figura 24 - Tristeza - Cena 05

Esta cena é o primeiro pesadelo que Max sofre durante o jogo. No sonho, seus sentimentos de culpa, angústia e tristeza são totalmente maximizados e ele se sente totalmente encurralado por eles, denotando assim sua infinita tristeza pelo que lhe aconteceu.

Como jogador experiente, o pesquisador observa que é extremamente perturbador jogar e passar por esse cenário do jogo, tendo em vista os sons (o choro do bebê que deve ser seguido para se passar de fase e a música de ninar que fica tocando) e movimentos de câmera que ocorrem, e, além de tudo, o contexto da situação em que Max é inserido.



Figura 25 - Tristeza - Cena 06

Este é o segundo pesadelo de Max no jogo. Além de ser mais perturbador que o primeiro, a culpa e a tristeza de Max estão ainda mais afloradas, a ponto de as coisas começarem a praticamente jogar na cara dele a culpa que ele sente. Observa-se que os cubos de letras perto do berço da filha de Max, quando ele se aproxima, começam a se mover e formam a palavra *dead* (morto, em inglês), deixando mais evidente a culpa e tristeza de Max nesta cena.



Figura 26 - Tristeza - Cena 07

A tristeza de Max ao ver Mona morrer demonstra que ele se importava com ela e que novamente ele não pode proteger alguém que era importante pra ele.



Figura 27 - Tristeza - Cena 08

Esta cena demonstra sentidos mais abstratos de tristeza. A tristeza de Max está sendo justaposta com a pior tempestade de neve da história da cidade de Nova Iorque, criando uma correlação entre o mau tempo e a situação da vida de Max. É também nesta cena que se reforça a ideia de que foi Max que assassinou seu parceiro Alex, mais uma vez tudo indo de mal a pior, pois nem o clima está facilitando a busca de Max pelos responsáveis pela destruição de sua vida.



Figura 28 - Tristeza - Cena 09

Cena sequente à anterior, em que Max se aproxima do corpo da irmã de Mona e relembra toda a tristeza de ter perdido sua família. Dá pra ver na expressão e na fala dele a sua dor não diminuiu nada e parece estar só aumentando, pois ele está ficando encurralado. E ao ver o corpo de Mona sente de novo toda a enorme tristeza e angústia que sentiu ao ver a sua esposa falecida na cama.

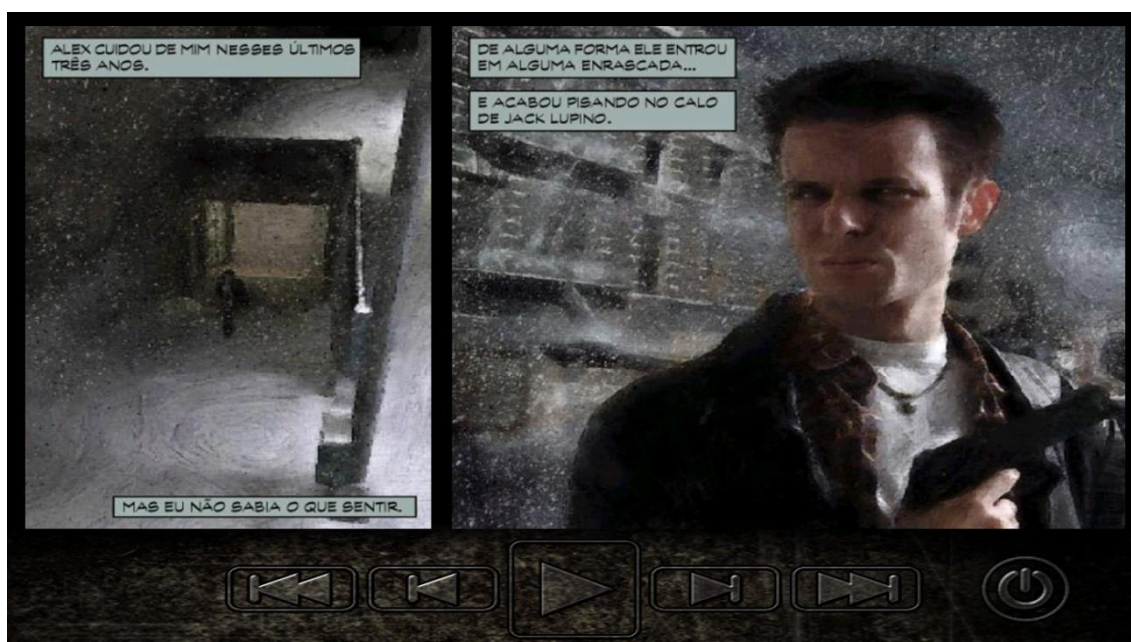


Figura 29 - Tristeza - Cena 10

Nesta tela, Max perde seu amigo Alex, que tinha conseguido infiltrá-lo no caso Valkyria, para poder descobrir os responsáveis da destruição de sua família. Esta cena demonstra que tudo ainda está desmoronando na vida de Max, pois ele continua perdendo tudo o que lhe é importante.



Figura 30 - Tristeza - Cena 11

Nesta ação, Max está andando nos telhados de New York, indo atrás de um bandido que pode lhe dar pistas sobre o paradeiro dos responsáveis que destruíram sua vida. Esta cena foi escolhida pela sensação de sufocamento e encurralamento que ela transmite, pois é um ambiente alto e sombrio, que tem uma iluminação escassa e pelas paredes dos prédios serem grandes e próximas. Essa cena mantém assim a ideia de que nada está sendo fácil para Max.

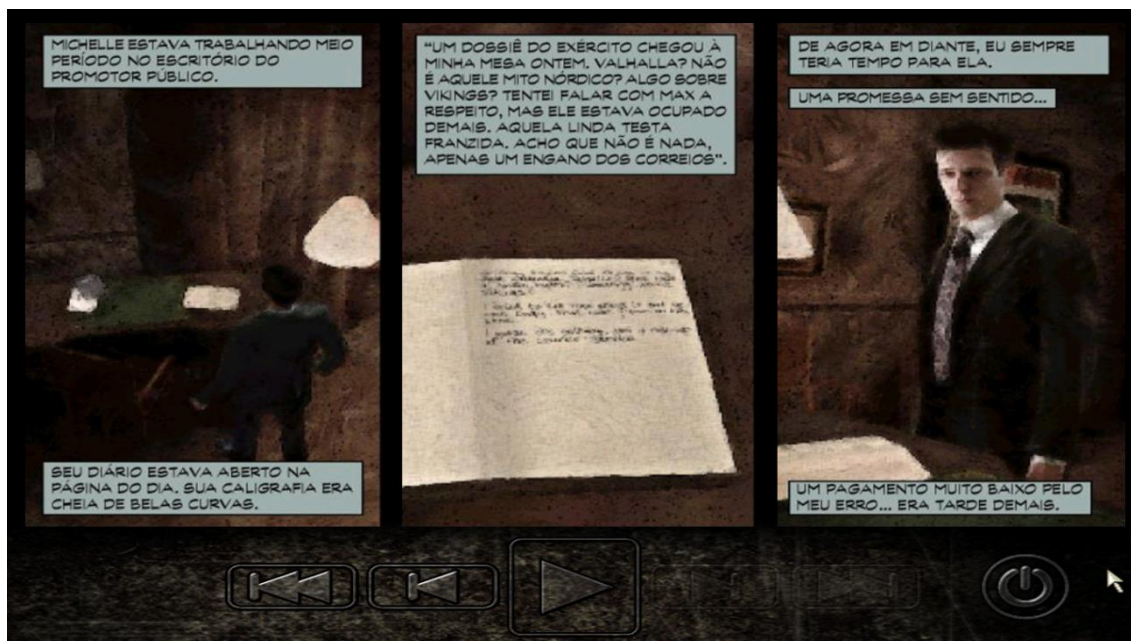


Figura 31 - Tristeza - Cena 12

Nesta cena, Max lê o diário de sua esposa, onde ela relata que tentou falar sobre algo, mas ele estava ocupado demais. Aqui Max diz que dali em diante teria sempre tempo pra ela, fazendo uma promessa vazia sobre algo que não podia mais ser cumprido. Sua expressão é triste e angustiada, fazendo-o assim relembrar sua sensação de culpa pelo ocorrido.

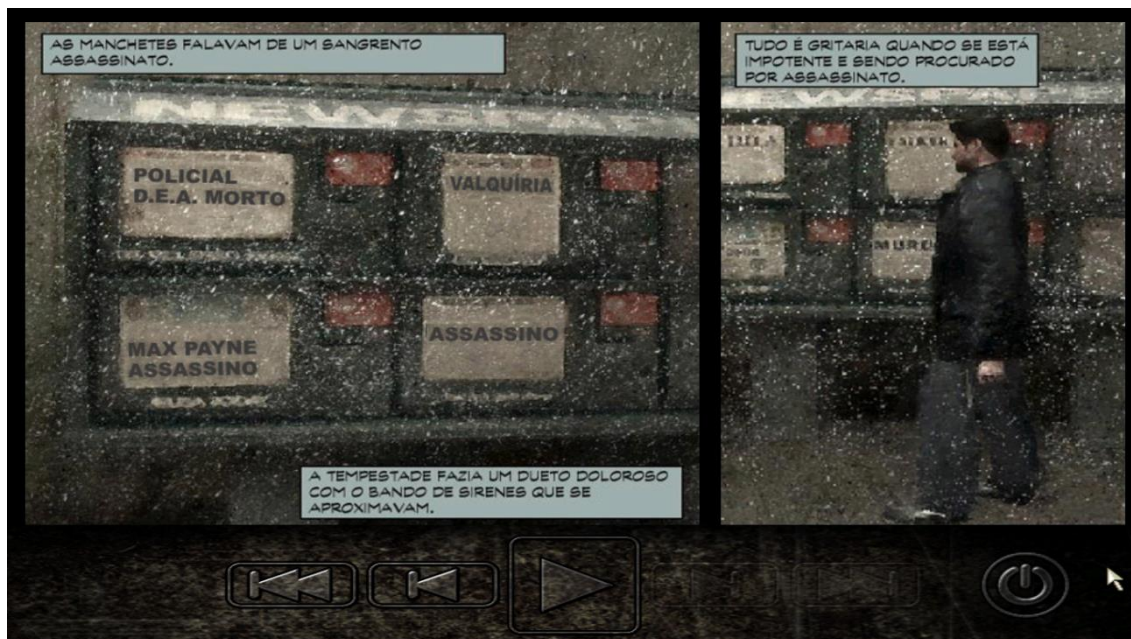


Figura 32 - Tristeza - Cena 13

Max está andando na neve indo ao local onde se encontram os responsáveis pelo assassinato de sua família, além disso, ele está sendo perseguido pela polícia. Ele passa por uma banca de jornal em que as principais manchetes são sobre a sua situação. A cena contrasta a pior tempestade de neve da cidade, com barulho de sirenes de polícia indo atrás de Max, até que ele avista jornais contando que é acusado do crime de ter matado seu parceiro na polícia. Max se sente impotente e debilitado por estar agravando seus problemas mais e mais de tal maneira que não parece estar indo rumo a uma solução, mostrando ainda enorme tristeza e angústia pela situação.



Figura 33 - Tristeza - Cena 14

Max entra em um prédio qualquer buscando pistas dos responsáveis pelo assassinato de sua família, até que ele chega ao banheiro desse prédio, onde encontra diversos dependentes químicos. A cena denota que Max está cercado de coisas que transmitem tristeza. Atente-se que o indivíduo está sempre de costas, e tendo alucinações, demonstrando assim a perturbação que envolve a atmosfera que Max está inserido.

4.2.2 Telas de quit game – tristeza

As seguintes telas são tiradas do menu de acesso do próprio jogo, mais precisamente quando se pretende deixar o jogo para voltar a área de trabalho do computador. Até neste

momento, o game tenta mostrar os sentimentos de Max e sua situação. A cada vez que se abre a tela de sair, o jogo mostra uma frase de Max seguida das opções seguintes. “Mas eu estava cansado demais para continuar” – que significa sair do jogo – e a opção “Não podia parar. Precisava ir em frente” – que significa voltar ao menu do jogo para seguir jogando. Foram escolhidas para o jogo falas de Max que se encaixam muito bem com as duas opções que o jogador pode escolher, só que dependendo da opção da diferentes conotações. A primeira escolha dá uma sensação de tristeza e impotência por não conseguir seguir em frente. A segunda demonstra determinação por querer ir em frente. A variedade de frases de abertura deixam ainda mais contundente o sentimento em cada uma das opções, por exemplo, nesta:

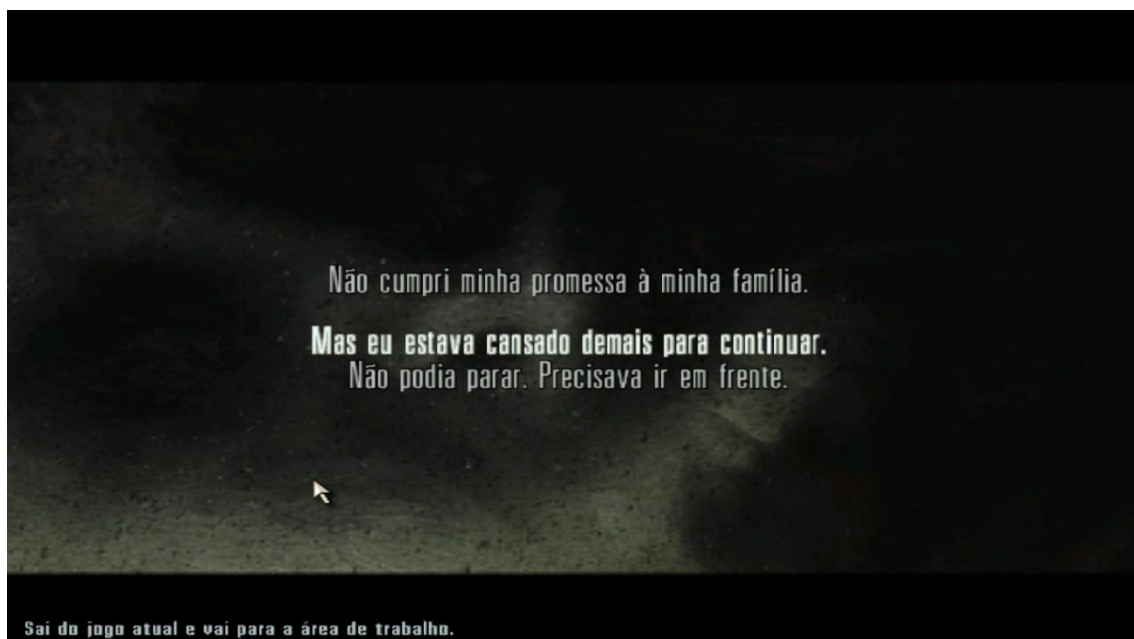


Figura 34 - Telas de quit game – tristeza - Cena 01

A frase por si só já demonstra muita tristeza de Max, por se sentir culpado por não ter cumprido a promessa a sua família de encontrar os responsáveis do seu assassinato, porém este sentimento de culpa, tristeza e angústia se agrava muito mais se for feita a primeira escolha (sair do jogo), pois se soma o sentimento de tristeza da primeira frase com a sensação de impotência da primeira opção.

A mesma ideia de dor de perda da família é reforçada em uma das telas seguintes.

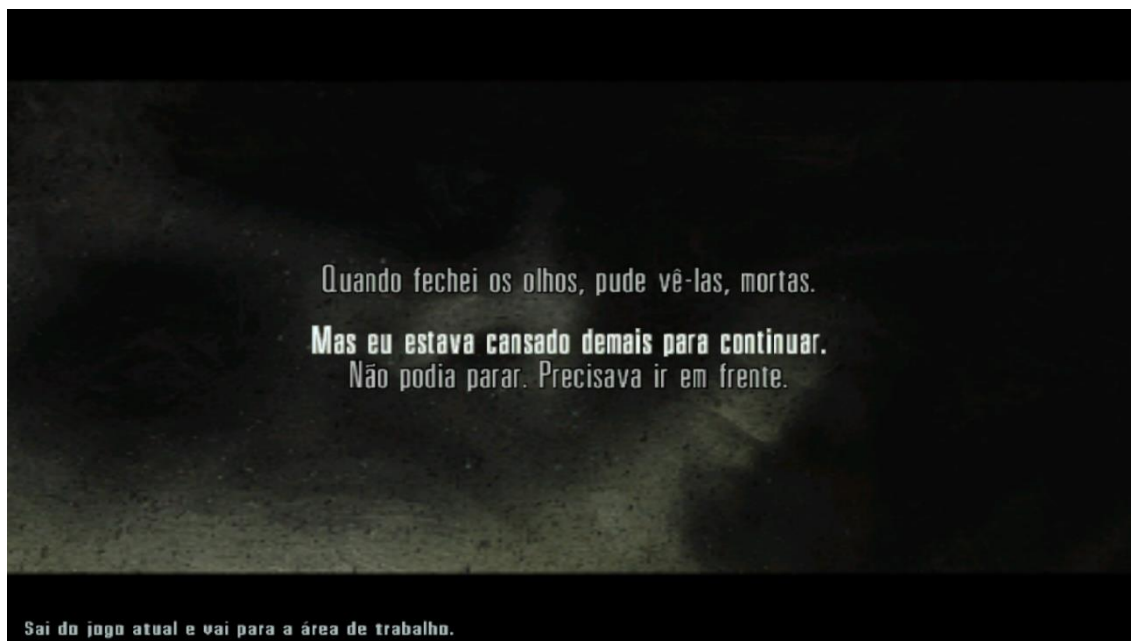


Figura 35 - Telas de quit game – tristeza - Cena 02

Esta tela transmite a ideia de que Max tem pesadelos com a morte de sua família, e se agrava com a primeira opção. Além de estar tendo pesadelos com sua família ainda se sente impotente para continuar a busca pelos responsáveis.

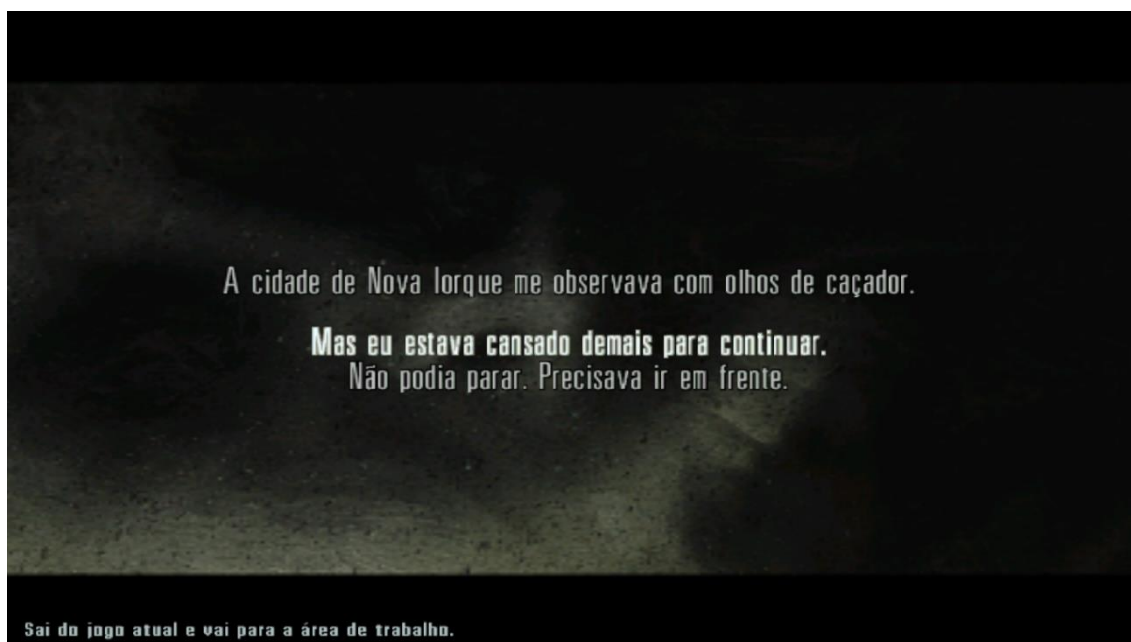


Figura 36 - Telas de quit game – tristeza - Cena 03

Nesta tela Max passa a sensação de estar se sentindo sufocado e pressionado pela sua condição, e que a ideia da cidade o observar com olhos de caçador o faz se sentir como se

fosse uma presa prestes a ser abatida. Seguindo assim a ideia de se sentir fracassado pela sua condição e, em maior instância, um fracasso agravado caso não consiga cumprir seu objetivo.

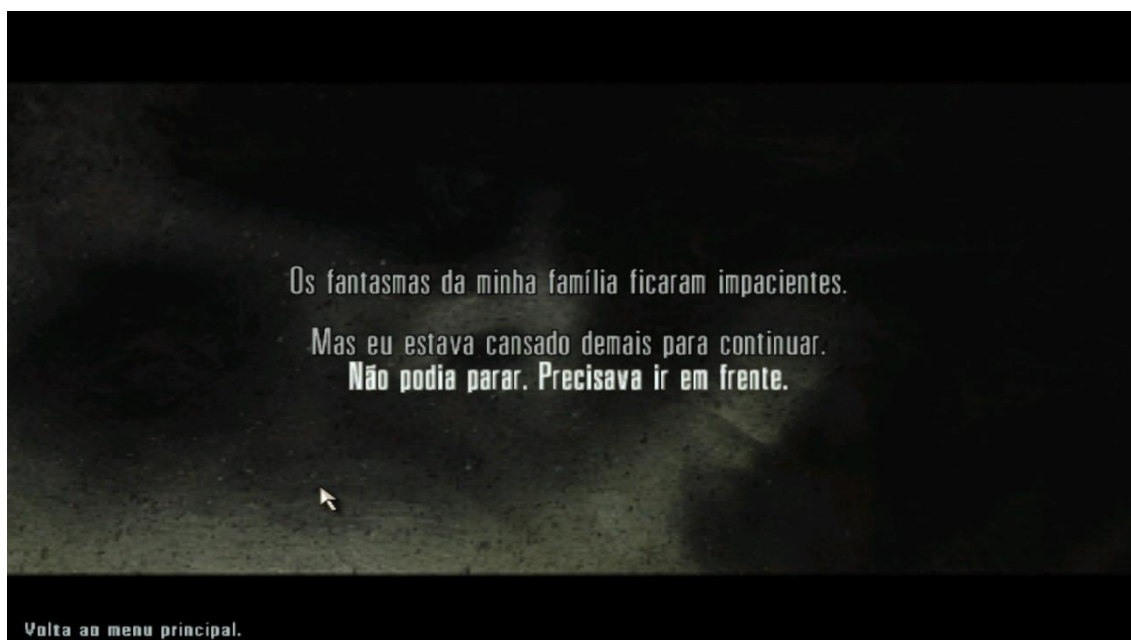


Figura 37 - Telas de quit game – tristeza - Cena 04

Nesta tela o jogo demonstra que Max se sente sufocado agora pelos “fantasmas” de sua esposa e filha, fazendo se sentir culpado e impotente por não vingá-las. O sentimento de perseguição neste caso é a própria mente de Max latejando a situação na sua cabeça. Este sentimento pode ser forjado por um pensamento aproximado de “elas estariam com vergonha de você”, também passando a ideia de que Max decepcionou novamente a sua família pela sua incapacidade de cumprir seu objetivo.

Existem outras telas de quit game com sensação de tristeza, que não foram elencadas aqui por serem consideravelmente específicas quanto à narrativa do game, e fugiriam do tema de tristeza pela perda de sua família.

4.3.1 Determinação

Nesta parte será revelado o sentimento de determinação qual o jogo tenta passar através de cenas, que Max está realmente empenhado na sua missão.

Cena 01 –

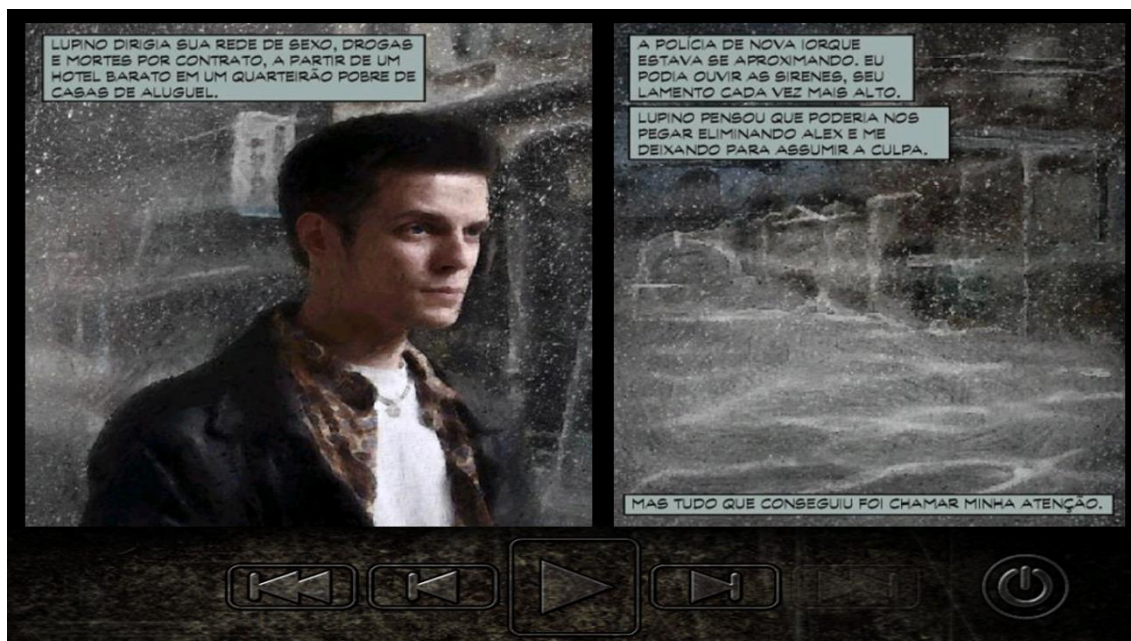


Figura 38 - Determinação - Cena 01

Nesta cena, Max está indo atrás de uma gangue de mafiosos que possuem informações úteis para sua investigação. Esta cena demonstra de forma sutil a determinação de Max por se envolver de forma tão profunda com pessoas perigosas, além de estar sendo procurado pela polícia. Mesmo com todos esses problemas, ele está empenhado em chegar ao final da investigação.

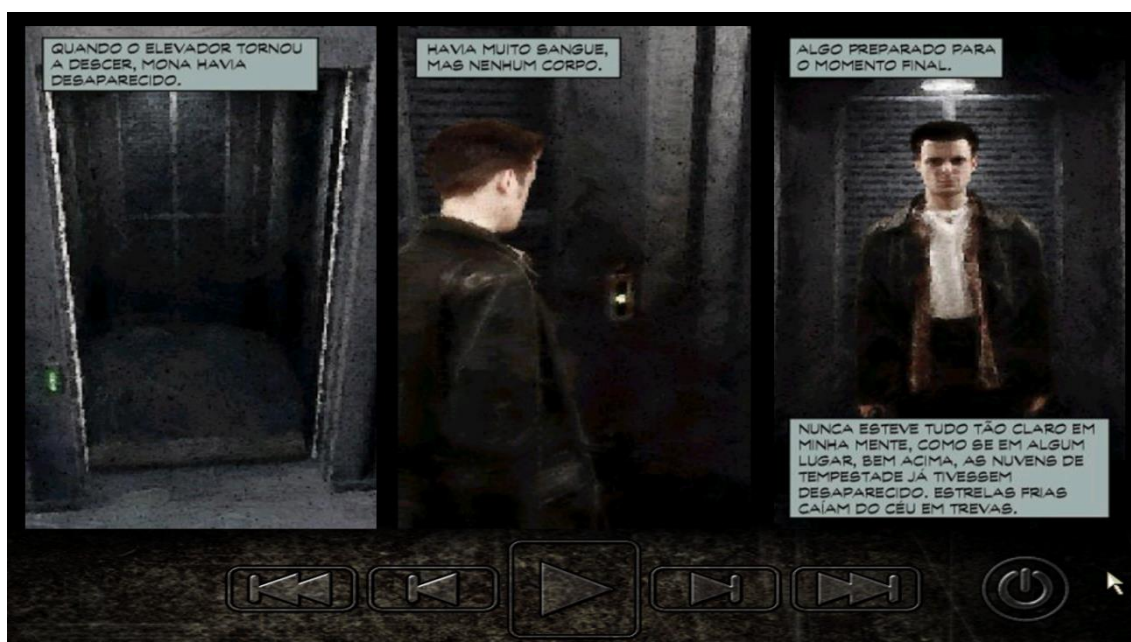


Figura 39 - Determinação - Cena 02

Esta imagem mostra Max chegando ao prédio onde encontrará os responsáveis por tudo o que ocorreu em sua vida. Neste momento, Max fica extasiado com todas as coisas, e pela maneira como qual ele fala, conclui-se que ele finalmente juntou todas as peças, fazendo-o se sentir confiante de que vai chegar ao final do problema logo.

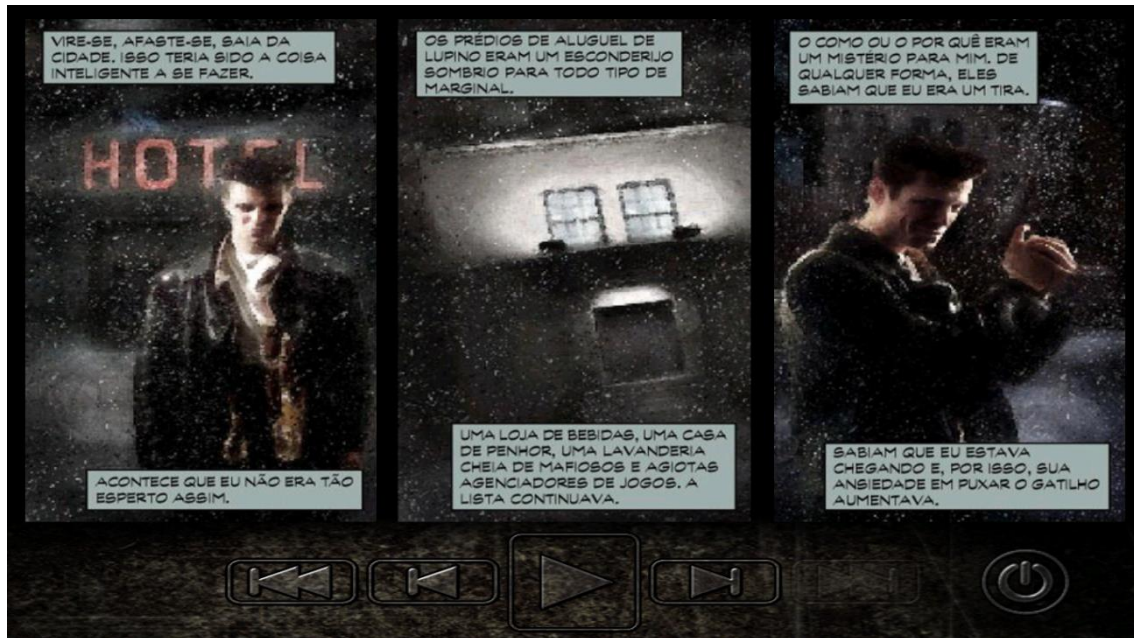


Figura 40 - Determinação - Cena 03

Nesta ação, Max está indo a um hotel atrás de Jack Lupino, seu alvo no momento. Aqui existem dois pontos que revelam a determinação de Max quanto à sua busca, o primeiro seria de que ele em algum momento chegou a conclusão de que a melhor coisa a se fazer seria fugir da cidade, esquecer tudo isso e começar uma nova vida, porém o protagonista vai contra essa ideia resolvendo ir atrás das respostas de todos os acontecimentos. O segundo ponto seria de que Max sabia que Lupino e seus homens sabiam que ele era um policial e que estavam atrás dele, logo, a chance de estarem levando Max para uma emboscada era enorme; mesmo sabendo desse fato, Max se lança na busca de Lupino, demonstrando estar ciente de todos os riscos, mas ainda determinado em sua busca.



Figura 41 - Determinação - Cena 04

Aqui, Max se prepara para o ultimato contra a responsável pela destruição de sua vida; esta cena mostra toda a sua confiança ao saber quem é a culpada e que está indo atrás dela para enfim poder concretizar sua perseguição e finalmente vingar a sua família.



Figura 42 - Determinação - Cena 05



Figura 43 - Determinação - Cena 06

Nesta sequência, Max está chantageando um criminoso que possui informações importantes para sua busca. Aqui se demonstra que Max está realmente disposto a resolver esse caso, pois ele não está medindo esforços para conseguir informações, nem que tenha que quebrar as regras policiais para isso. Vale observar que o próprio protagonista não se vê como um herói e sim como um homem angustiado que busca vingança a qualquer custo.



Figura 44 - Determinação - Cena 07

Aqui, Max está em uma casa de prostituição, propriedade de um dos mafiosos que ele está atrás, esta cena ilustra todo o foco que Max dá a sua missão, pois vai a qualquer lugar que possa ter uma pista sobre as pessoas que busca, não hesitando em procurar nos lugares mais tenebrosos.

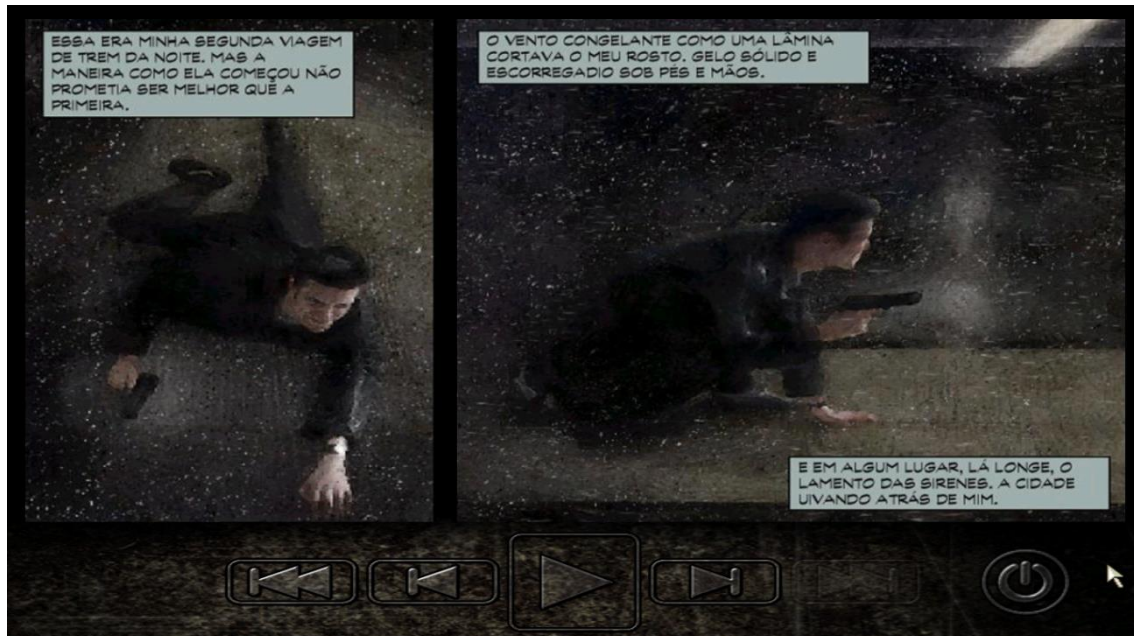


Figura 45 - Determinação - Cena 08

Aqui Max está sobre um trem em movimento, atrás de um membro de uma quadrilha que ele sabe que tem informações sobre o tráfico de drogas. Esta cena reforça a ideia de determinação de Max, pois não está medindo esforços para buscar sua vingança, ele está em cima de um trem em movimento na pior nevasca da história da cidade em busca de um homem perigoso, denotando assim, extremo foco na sua missão, sem se importar com o perigo.



Figura 46 - Determinação - Cena 09

Nesta cena Max está divagando em alguma das ruas da cidade sobre o conceito de vingança, no que ele chega à conclusão de que sempre será algo pessoal. Pela sua aparência em cena e a maneira com que ele fala sobre o assunto, chega-se a conclusão de que ele está realmente focado na sua missão, sem se importar com pormenores.



Figura 47 - Determinação - Cena 10

Nesta tela, Max está no prédio da mulher responsável por todo o mal que ocorreu a ele; ao invadir o computador dela, ele vê todos os detalhes sobre as operações criminosas nas quais ela estava envolvida, sendo assim, uma prova sem tamanho para poder culpar e prender Horne, mas ao invés de usar estes documentos como provas, Max os destrói, mostrando assim que seu comprometimento com sua missão é maior do que o de policial, também reforçando a ideia de que ele não é um herói que faz o que é certo, mas sim um “homem mau”, que está atrás única e exclusivamente de sua vingança, nada mais importa, nem fazer o que é certo e nem fazer o dever de policial, ele apenas está determinado em cometer a sua vingança.

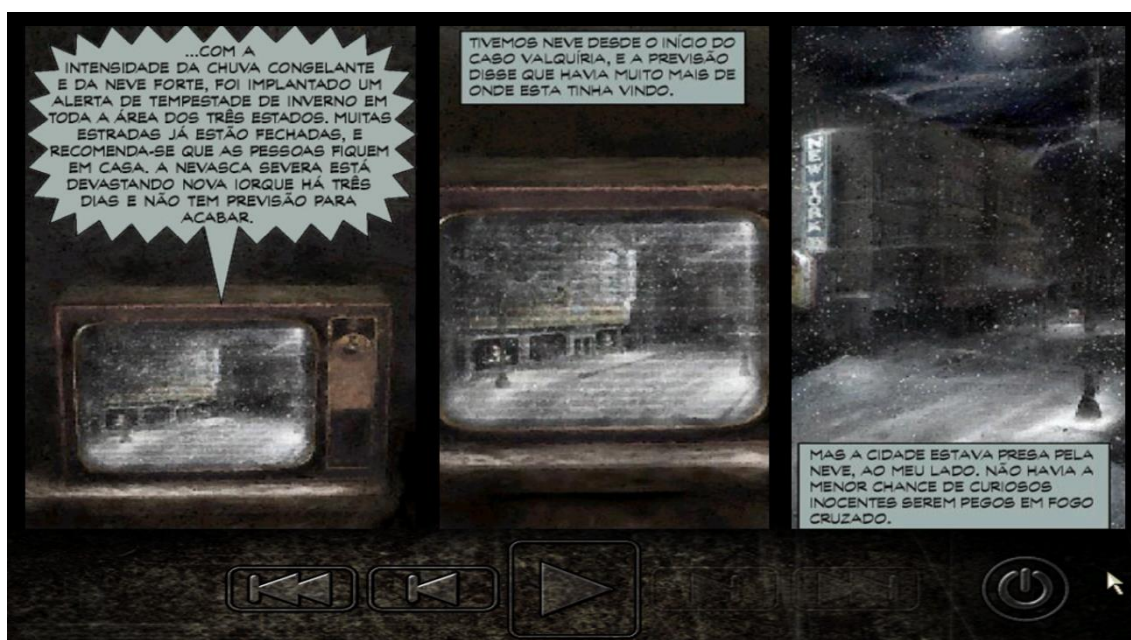


Figura 48 - Determinação - Cena 11

Aqui, Max vê no noticiário que a tempestade de neve está apenas piorando, tornando a sua busca ainda mais difícil, porém, indo de encontro a tudo o que fora proposto no game até agora, Max vê nesse fato uma vantagem, pois não teria que se preocupar com pessoas inocentes que acabariam se envolvendo na perseguição, fazendo assim uma pequena ajuda a Max.

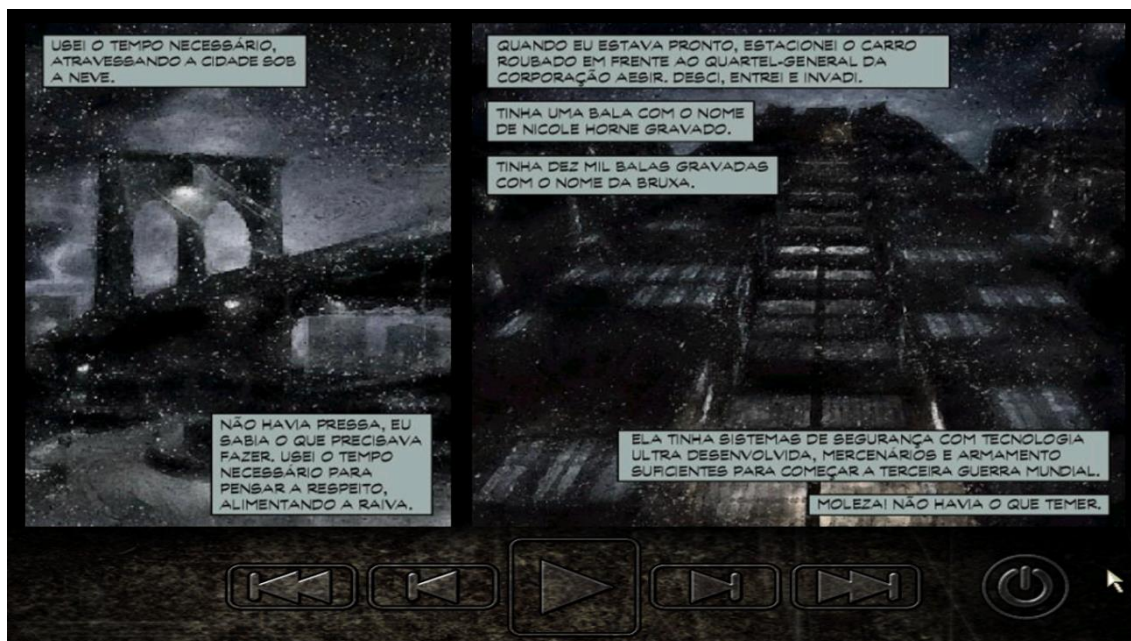


Figura 49 - Determinação - Cena 12

Nesta cena, Max chega ao prédio da mulher que foi responsável por toda a desgraça que aconteceu na sua vida, esta cena reforça a ideia de que Max está pronto para enfrentar qualquer coisa para poder obter sua vingança. Vale lembrar que ele cita todos os armamentos e pessoas que ela tem ao seu dispor para poder enfrentá-lo e, mesmo sabendo disso, ele segue com sua missão, demonstrando não se importar com o perigo que vai correr.

4.3.2 Telas de quit game - determinação

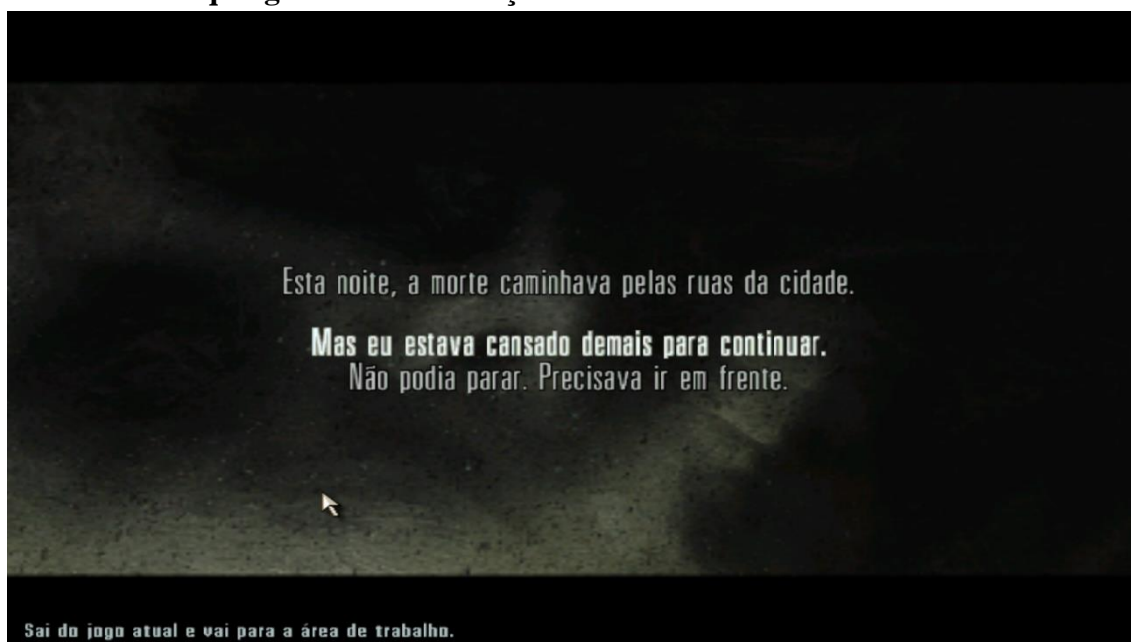


Figura 50 - Telas de quit game – determinação - Cena 01

Esta tela de *quit game* significa que Max está disposto a caçar quem for preciso para sua vingança, e que não medirá esforços para poder conseguir as informações que precisa nem que tenha que ameaçar de morte as pessoas ou até mesmo matá-las, como de fato aconteceu. Vale notar que Max veste um longo casaco preto, que se analisado com esta cena, faz alusão a como é comumente retratada a figura da morte.

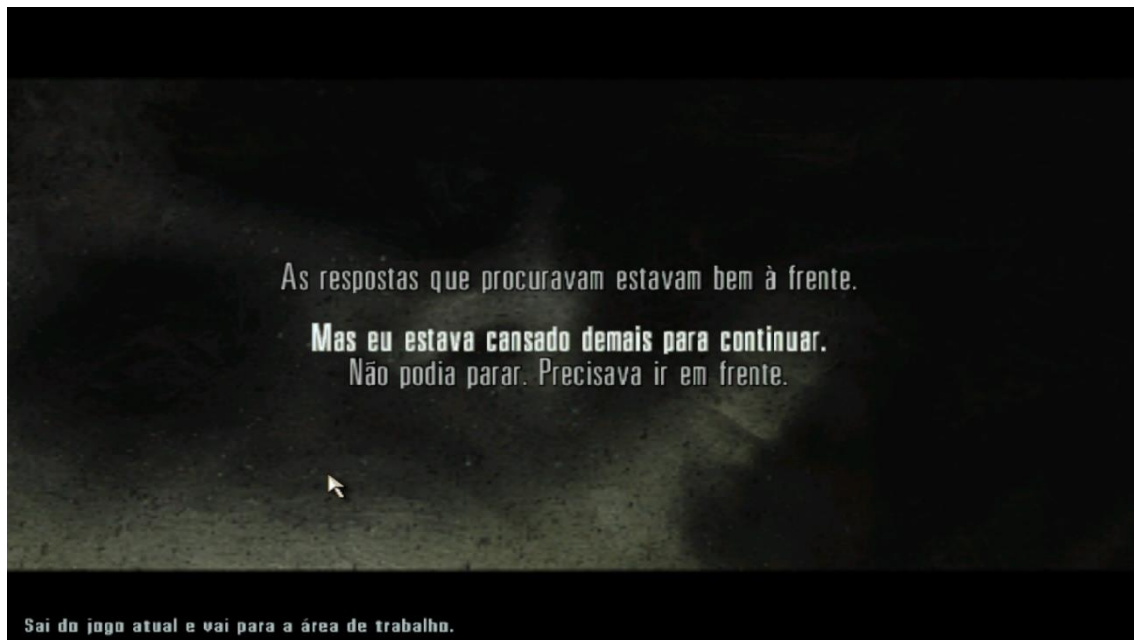


Figura 51 - Telas de quit game – determinação - Cena 02

Esta tela de *quit game* mostra que Max está realmente progredindo na sua investigação, e que está chegando cada vez mais perto das respostas que procura. Outro aspecto a ser destacado é que a determinação do protagonista fica muito mais evidente quando se escolhe a segunda opção do menu de sair do game, isto é, a opção de ficar no game, no qual chega-se a conclusão de que Max está cada vez mais próximo das respostas e não podia parar agora, pois estava chegando aonde queria, denotando assim extrema confiança com o progresso de sua missão.

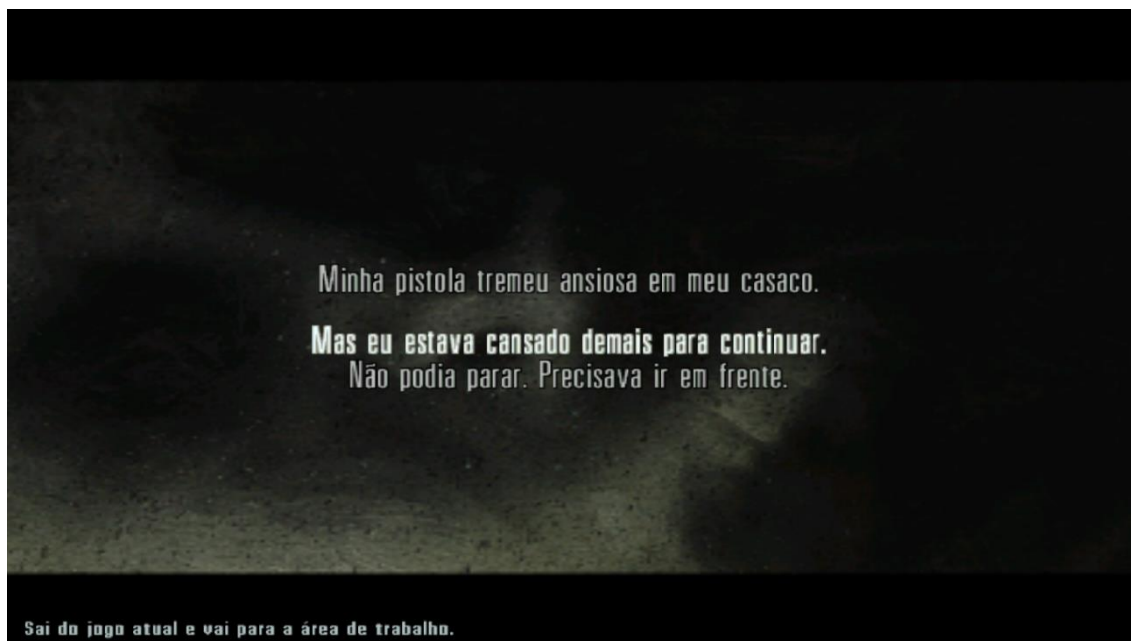


Figura 52 - Telas de quit game – determinação - Cena 03

Esta tela demonstra toda a ansiedade e vontade de Max para poder achar as pessoas que ele estava perseguindo, demonstrando estar com muita pretensão e anseio de encontrar aquelas pessoas para poder obter sua vingança.

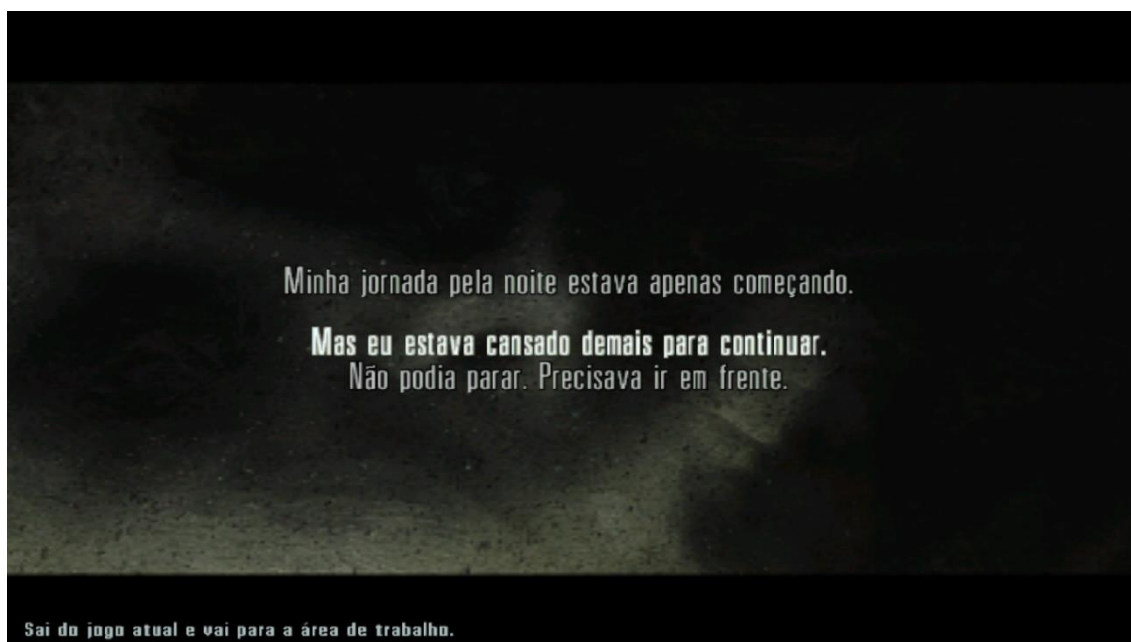


Figura 53 - Telas de quit game – determinação - Cena 04

Esta tela demonstra que Max reconhece que sua jornada será longa e cansativa, mas também que estava realmente disposto a encontrar os culpados pelas suas perdas. Aqui

também fica mais evidente a determinação do protagonista quando se escolhe a opção de ficar no game, deixando bem claro que Max não desistirá de sua busca por vingança.

Da análise detalhada que se encerra, estruturada em caracterização, narrativa, cenários materiais e intangíveis, o nome Max Payne carrega o sentido do sonho americano, porém está focado em demonstrar o que acontece quando tudo começa a dar errado. Há um reforço de uma atmosfera pessimista, pois tudo passa ser escuro e obscuro também. Além disso, tem-se o protagonismo de Max, mas isto ocorre em todos os sentidos, construindo um sentimento de culpa e tristeza pelos fatos ocorridos com a família.

O mais complexo de todos os elementos termina por ser a vingança. Por ela se pode inferir um mecanismo que movimenta a ação dentro da própria narrativa do game e dá sentido a existência do personagem, o colocando em uma jornada na qual desencadeia toda a narrativa do game. A complexidade da trama também é um estímulo ao ato de jogar, colocando o sujeito para decidir se continua ou não relacionando isto a determinação de Max, o que leva a constituição de laços de identidade entre personagem e jogador. A história de Max Payne se mostra envolvente por ser uma trama que vai exatamente contra a ideia de herói e um “final feliz”. A busca de Max revela como toda uma vida pode ter seu curso mudado drasticamente de maneira repentina para algo completamente diferente do que pode ser o esperado.

5 Considerações Finais

Max Payne é um produto capaz de alcançar um número de pessoas bastante abrangente e movimenta uma quantidade de dinheiro muito grande, sendo assim um produto consolidado no mercado. Porém, como produto de mídia, Max Payne é concernido na ideia mais caracterizadora do modo americano de viver. Entretanto, dentro da narrativa do game, este modo de vida é demonstrado de uma maneira às avessas, pois Max no começo da história já conquistou o que ele entende por ser bem sucedido e feliz, porém, no decorrer da história, ele acaba por perder tudo o que compunha o seu sonho americano. A partir daqui podemos chegar a duas conclusões contraditórias. A primeira é a de que esse ciclo de subida ao sucesso pode ser algo perverso, pois o sujeito necessita se dedicar ao máximo para poder conquistar os detalhes do sonho, e assim, chegando a uma das perspectivas nas quais os primórdios do sonho foram construídos, deve-se esforçar e persistir para se chegar ao objetivo final. E o segundo é que isto pode ser lido de uma maneira contrária; não como perverso, mas sim com o intuito de dar uma esperança àqueles que não têm nada, ou que perderam algo que tinham. Seria como dar àqueles que não possuem nada e estão dispostos a se esforçar, dizer-lhes que através de trabalho duro você pode conquistar o que quiser ou caso tenha perdido algo, você sempre poderá recomeçar.

Através do game, o sentimento de culpa e tristeza de Max é demonstrado em sua incapacidade de proteger a sua família, o que ocasionou um desmoronamento de todas as suas conquistas, perdendo tudo e todos que lhe eram importantes. E a partir deste sentimento aflora outro sentimento, o de determinação a encontrar o responsável e buscar justiça através de vingança. Isso se dá através do jogo, por Max se envolver com qualquer pessoa que pode lhe ser útil na sua busca. Ele não mede esforços para conseguir a sua vingança; a partir do ponto em que Max perdeu tudo e decidiu buscar por vingança, dá-se a entender que ele não tem nada a perder ou não se importa com mais nada.

E quando obtém sua vingança, Max se sente com a sensação de dever cumprido, ou pelo menos se conforma que agora está tudo resolvido, e que mesmo não recuperando nada do que perdeu, ele conseguiu punir o responsável pela sua tragédia, fazendo-se sentir em paz consigo mesmo, e que agora pode aceitar qualquer coisa que vá acontecer a ele, por fim, acaba se sentindo um vencedor por conseguir sua vingança.

Em suma, Max Payne mostra um ponto de vista totalmente interessante, pelo fato de sua narrativa ser exatamente o contrário da saga do herói, por começar com tudo e terminar com nada, demonstrando uma controvérsia ao molde de vida que Max tinha, assim, dando a entender que o indivíduo sempre pode recomeçar, seguir em frente ou se estabelecer onde está, isto é, caso ele sinta que está satisfeito no ponto em que está, ali para ele acaba se tornando o seu sonho americano.

Referências:

MAQUIAVEL, Nicolau. **A arte da guerra**. Livraria Martins Fontes Editora Ltda. 2006.

MICHELS, Eva. **What is the American Dream?**. Sem ano. Disponível em <<http://america.day-dreamer.de/dream.htm>> acesso em: 06/12/16

WILLIAMS, Dmitri. **Why Game Studies Now?**. 1.ed.(2006). Disponível em: <<http://dmitriwilliams.com/WhyGameStudies.pdf>> acesso em: 06/12/16

KELLNER, Douglas. **A cultura da mídia**. Editora da universidade do Sagrado Coração. 2001.

GERHARDT, Tatiana Engel .**Métodos de pesquisa**. Editora da UFRGS, 2001. Disponível em: <<http://www.ufrgs.br/cursopgdr/downloadsSerie/derad005.pdf>> acesso em: 06/12/16

CULLEN, Jim. **The American Dream, A short History of an Idea that Shaped a nation**. Oxford University Press, Inc., 2003.

ROSE, Diana. **Análise de imagem em movimento**. BAUER, Martin e GASKELL, George. **Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som: um manual prático**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2002. P. 343-364.

JARVILLEHTO, Petri. **Max Payne**. Desenvolvedora: Remedy Entertainment. Produtora: 3D Realms. Publicada por: Gathering of Developers, 2001.

WIKIPÉDIA. **Grand Theft Auto V**. Sem ano. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Grand_Theft_Auto_V

WIKIPÉDIA. **Silent Hill**. Sem ano. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Silent_Hill

WIKIPÉDIA. **Braid**. Sem ano. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Braid>

WIKIPÉDIA. **Life is Strange**. Sem ano. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Life_Is_Strange

WIKIPÉDIA. **Ulpiano**. Sem ano. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Ulpiano>

WIKIPÉDIA. **Max Payne.** Sem ano. Disponível em:
https://pt.wikipedia.org/wiki/Max_Payne