



<https://doi.org/10.47456/simbitica.v12i2.46352>

## **Sátiras jogáveis: análise da retórica procedural em jogos de charge sobre política**

*Playable Satires: an analysis of procedural rhetoric in political cartoon games*

*Sátiras Jugables: un análisis de la retórica procedural en juegos de caricatura política*

**Eliza Bachega Casadei**

Escola Superior de Propaganda e Marketing

**Mauro Miguel Rodrigues Berimbau**

Escola Superior de Propaganda e Marketing

**Resumo** A partir do pressuposto de que os jogos digitais podem transmitir posicionamentos político-ideológicos não apenas por meio de seu conteúdo ou estilo, mas também por seus elementos mecânicos (regras, sistemas e interações), o objetivo do artigo é analisar, a partir da retórica procedural, alguns jogos de charges políticas lançados recentemente no Brasil. Para isso, utilizaremos a metodologia proposta por Frasca (2003), para observar como as características mecânicas desses jogos se articulam a uma forma de consumo simbólico da política. As análises apontaram que esses jogos exibem uma estética marcada pelo sarcasmo e uma abordagem mecânica que se caracteriza pelo pastiche, desconsiderando aspectos cruciais das potencialidades críticas das mecânicas de jogos.

**Palavras-chave:** Comunicação; Consumo Simbólico; Política; Jogos Eletrônicos.



**Abstract** Assuming that digital games can convey political-ideological positions not only through their content or style but also through their mechanical elements (rules, systems, and interactions), the article aims to analyze, through procedural rhetoric, some recently released political cartoon games in Brazil. For this, we will use the methodology proposed by Frasca (2003) to observe how the mechanical characteristics of these games are articulated with a form of symbolic consumption of politics. The analyses showed that these games display an aesthetic marked by sarcasm and a mechanical approach characterized by pastiche, disregarding crucial aspects of the critical potentialities of game mechanics.

**Palavras-chave:** Communication; Symbolic Consumption; Politics; Electronic Games.

**Resumen** Partiendo del supuesto de que los juegos digitales pueden transmitir posicionamientos político-ideológicos no solo a través de su contenido o estilo, sino también por medio de sus elementos mecánicos (reglas, sistemas e interacciones), el objetivo del artículo es analizar, desde la retórica procedural, algunos juegos tipo caricatura política lanzados recientemente en Brasil. Para ello, utilizaremos la metodología propuesta por Frasca (2003) para observar cómo las características mecánicas de estos juegos se articulan con una forma de consumo simbólico de la política. Los análisis señalaron que estos juegos exhiben una estética marcada por el sarcasmo y un enfoque mecánico caracterizado por el pastiche, desestimando aspectos cruciales de las potencialidades críticas de las mecánicas de los juegos.

**Palavras-chave:** Comunicação; Consumo Simbólico; Política; Videojogos.

*Recebido em 11-10-2024*

*Modificado em 08-04-2025*

*Aceito para publicação em 24-05-2025*

## Introdução

A era em que os videogames eram interpretados como mero entretenimento está extinta. Muito tem sido escrito sobre o potencial político dos jogos como instituidores de cenas de dissenso e de resistência às narrativas hegemônicas (Wenzel, 2006; Torres Parra, 2013; Lima, 2017), bem como, em perspectivas menos otimistas, sobre dimensões políticas anti-lúdicas dos games, como a veiculação de ideais políticos da extrema direita sob narrativas socialmente aceitáveis (Mussa, 2019). Parte-se do pressuposto de que a participação política não está apenas nas instâncias institucionalizadas e de que “os jogos podem atrair a atenção das pessoas que não estão acostumadas com debates políticos ou não costumam ter interesse em acompanhar processos deliberativos na esfera pública” (Silveira, 2009:137). Os jogos podem representar outras formas de participação nas instâncias políticas, no que se refere ao consumo de valores e simbologias relacionadas aos ideais governamentais e às disputas imaginárias sobre projetos de nação. Desde ao menos 2016, os jogos digitais tornaram-se ambiências midiáticas relevantes para as disputas eleitorais no Brasil (Romancini, 2022; Kleina, 2020) e mundialmente (Bossetta, 2019), com a proliferação de jogos que trazem candidatos a cargos políticos como personagens de suas narrativas.

Entre as várias experiências que suportam o potencial político dos games, nos interessa, particularmente, observar uma categoria de jogos que podem ser denominados “jogos charges” — uma vez que dialogam com a tradição mais antiga das charges políticas. Iremos analisar tais jogos não a partir dos conteúdos mediados, das narrativas produzidas ou da estilística utilizada, mas sim, o nosso foco estará na mecânica do jogo como uma plataforma para comunicar pontos de vista políticos. São os elementos da retórica procedural presentes nos jogos analisados que serão o norteador da condução da análise. Como corpus, escolhemos as produções 1) *Kandidatos*<sup>1</sup>; 2) *Kandidatos Kart*<sup>2</sup>; 3) *Bolsonaro Terror do PT*<sup>3</sup>; 4) *Lula Escape da Prisão*<sup>4</sup> e 5) *Punhos de Repúdio*<sup>5</sup>. Esses jogos interseccionam dois assuntos de interesse que serão considerados para a análise: o primeiro, é o fato de serem jogos digitais, o que implica em estratégias particulares de análise; segundo, que podem ser considerados como “charges”, e uma caracterização do gênero nos pode ser útil.

O objetivo do presente artigo é analisar as características mecânicas principais desses jogos e elas se articulam a uma forma de consumo simbólico da política. Ao unir política e entretenimento, essas produções são sintomas importantes de um agir político contemporâneo que une culturas do consumo, entretenimento e formas de

<sup>1</sup> Disponível em <https://store.steampowered.com/app/1395560/Kandidatos>. Acesso em: 09 mai. 2024.

<sup>2</sup> Disponível em [https://store.steampowered.com/app/1415140/Kandidatos\\_Kart](https://store.steampowered.com/app/1415140/Kandidatos_Kart). Acesso em: 09 mai. 2024.

<sup>3</sup> Disponível em [https://play.google.com/store/apps/details?id=com.SadCatGames.TerrorDoPT&hl=pt\\_BR](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.SadCatGames.TerrorDoPT&hl=pt_BR). Acesso em: 09 mai. 2024.

<sup>4</sup> Disponível em <https://lula-escape-da-prisao.softonic.com.br/android>. Acesso em: 09 mai. 2024.

<sup>5</sup> Disponível em [https://store.steampowered.com/app/1425760/Punhos\\_de\\_Repudio/?l=brazilian](https://store.steampowered.com/app/1425760/Punhos_de_Repudio/?l=brazilian). Acesso em: 09 mai. 2024.

atuação na esfera pública. A partir disso, observaremos quais estratégias são utilizadas, nessas produções, para manifestação de ideários políticos e como isso se urde não apenas ao conteúdo, mas sim, à própria jogabilidade e retórica procedural presente nessas produções.

## Os jogos charges

Jogos com temáticas políticas não são uma novidade. Eles fazem parte de um fenômeno que Silveira (2009:133) chama de “game-ativismo” — uma produção midiática que “nasce das possibilidades abertas pela popularização dos games e pelo aumento de seu número de desenvolvedores” e que, para além do entretenimento, “busca desenvolver games para denunciar, apoiar e despertar interesse por determinadas causas e campanhas sociais, políticas ou culturais”. Trata-se de um fenômeno amplo que pode englobar desde jogos educativos (como *Killer Flu*<sup>6</sup>, cujo objetivo é informar sobre como agir em surtos de gripe *Influenza*), jogos de crítica social (como *McDonald's Video Game*<sup>7</sup>, que propõe que os jogadores administrem uma lanchonete da rede, inclusive explorando brutalmente trabalhadores e recursos naturais) até jogos abertamente panfletários, de apoio ou repúdio a uma personalidade política. O game-ativismo “pode ser definido como a utilização do game como mídia para a denúncia de fatos, disseminação de propostas, esclarecimento de cenários futuros e para comunicar os cidadãos e envolvê-los em uma causa política” (Silveira, 2009:138).

Assis (2006) interpreta o fenômeno dentro de um contexto ainda mais amplo dos ativismos lúdico-midiáticos — descritos como táticas de midiatização dos ativismos voltadas para o entretenimento e diversão. Os ativistas apelam para a lógica midiática e para uma espécie de brincadeira com seus alvos (instituições, organismos, personalidades), de maneira a fomentar a emoção como forma de engajamento político.

Como um subgrupo dessas produções, destaca-se os “jogos charges” — produções que estabelecem uma relação interdiscursiva com a tradição mais antiga das charges jornalísticas, posto que acionam conjuntos de tropos estilísticos que, a partir de hipérboles visuais, usam caricaturas para sintetizar de forma simplória situações políticas complicadas a partir de um viés ideológico (Treanor & Mateas, 2009). Embora jogos com temáticas políticas e sociais tenham sido criados desde os primórdios do meio, “nos últimos anos, muitos desenvolvedores estão criando e lançando jogos rapidamente em resposta a eventos atuais”. Assim, ainda que a charge possa ser considerada um gênero jornalístico que não trata somente de temas ligados à política — charge é largamente usada no noticiário esportivo, por exemplo — Treanor e Mateas (2009) propõem que as categorias de caricaturas políticas jornalísticas podem ser traduzidas para o campo dos *newsgames* para ajudar a entender as características do

<sup>6</sup> Disponível em <https://persuasivegames.com/game/killerflu>. Acesso em: 09 mai. 2024.

<sup>7</sup> Disponível em <https://www.crazygames.com/game/mcdonalds>. Acesso em: 09 mai. 2024.

gênero. O jogo charge política, para os autores, portanto, é uma das formas de expressão do *newsgames*. Isso é particularmente relevante posto que, “com um número crescente de pessoas citando a internet como sua principal fonte de notícias, parece que os *newsgames* podem se tornar uma parte importante de como as pessoas compreendem os eventos atuais e podem se elevar a um gênero de videogame importante e expressivo” (Treanor & Mateas, 2009:1).

A memória discursiva é acionada, por esses jogos charges políticos, a partir de signos de fácil identificação e forte carga simbólica. O jogo charge é um jogo sobre o político.

Há uma diferença entre ser sobre política e ser político. A palavra *política* “refere-se ao conjunto de práticas, discursos e instituições que busca estabelecer uma determinada ordem e organizar a convivência humana” (Mouffe, 2013:3). Pelo contrário, Mouffe define o *político* como “a dimensão antagônica que é inerente a todas as sociedades humanas” (Mouffe, 2013:2). O político, então, é algo como a manifestação básica do antagonismo político. As pessoas vivem juntas por causa da política, apesar das suas divergências sobre o político. O conflito incerto e interminável do “político” emerge como o modo dominante da atividade humana e da sua construção de significado.

Os jogos como charge são produtos que são sobre o político, pois determinam um ponto de vista sobre a divergência de opinião sobre a política. A sua intenção é menos de abrir um debate potencialmente promovido pela agência do jogador e mais de impor a visão do produtor sobre um tema, a partir de uma inscrição discursiva na esfera pública.

Trata-se de um fenômeno amplo. Dentre os muitos exemplos disponíveis dos jogos charges, podemos destacar produções ligadas a campanhas em muitos países europeus e nos Estados Unidos — como, por exemplo, o jogo *Tax Invaders*<sup>8</sup>, de 2004, e *Pork Invaders*<sup>9</sup>; a versão de *Super Mario*, criado para apoiar a eleição de Barak Obama, em 2008; e os jogos *Super Klaver*<sup>10</sup> e *Super Gruene*<sup>11</sup>, de 2017 (Bosseta, 2019).

Embora a maior parte das análises neste artigo concentre-se em jogos brasileiros, é importante destacar que produções satíricas e politizadas também têm emergido em contextos latino-americanos, com características semelhantes. Na Argentina, por exemplo, surgiram jogos como *Evita y Perón contra los Gorilas*<sup>12</sup> (2011) desenvolvido durante a *game jam CodeAr*, que apresenta os ex-presidentes argentinos enfrentando opositores caricaturados, em clara alusão às disputas ideológicas entre o peronismo e

<sup>8</sup> Disponível em [https://store.Steampowered.com/app/1205450/Turnip\\_Boy\\_Commits\\_Tax\\_Evasion/](https://store.Steampowered.com/app/1205450/Turnip_Boy_Commits_Tax_Evasion/). Acesso em: 09 mai. 2024.

<sup>9</sup> Disponível em <https://serious.gameclassification.com/EN/games/14561-Pork-Invaders/index.html>. Acesso em: 09 mai. 2024.

<sup>10</sup> Disponível em <https://superklaver.nl/>. Acesso em: 09 mai. 2024.

<sup>11</sup> O jogo foi retirado do ar e não está mais acessível online.

<sup>12</sup> Disponível em <https://pressover.news/articulos/evita-y-peron-contra-los-gorilas/>. Acesso em: 09 mai. 2024.

seus adversários. Ainda na Argentina, mods de jogos populares como *Counter-Strike* circularam com personagens inspirados em figuras como Mauricio Macri, como em *Mauricio Macri P.M. and Ragdoll*<sup>13</sup> (2018). No Chile, durante os protestos de 2019, circularam versões modificadas de *Street Fighter* com personagens baseados em figuras do governo Piñera<sup>14</sup>. Essas produções também operam por meio do reaproveitamento de mecânicas consagradas. Esse panorama aponta para uma tendência regional em que o humor político digital emerge como forma de expressão crítica e como dispositivo de pertencimento ideológico.

No cenário político brasileiro, o fortalecimento dos jogos charges se urde aos ativismos digitais ligados a Jair Bolsonaro. Romancini (2022) mapeia 61 jogos de apoio a Bolsonaro lançados desde 2016. Para o autor, há convergências entre o populismo político adotado por Bolsonaro e valores incorporados nos jogos que o retratam, uma vez que “luta”, “coragem” e “heroicidade” fazem parte dos atributos do personagem (que, na narrativa, luta contra inimigos petistas ou ligados aos movimentos sociais). São lançamentos motivados por eventos facilmente reconhecidos pelo público e amplamente noticiados — como o episódio da cuspidinha desferida em Bolsonaro pelo deputado federal Jean Willys, presente em 14 jogos (Romancini, 2022). É comum que essas produções aproveitem elementos presentes nos noticiários como forma de convocação ao consumo dos jogos. A maior parte deles é de apoio a Bolsonaro, de forma que “os tipos de narrativa, objetivos e personagens dos jogos, assim como as ações e escolhas do jogador tendem a demonstrar simpatia/favorecimento” ao político (Romancini, 2022:216). Apenas dois dos jogos analisados por Romancini (2022) possuem perspectivas críticas a Bolsonaro.

Outros candidatos também foram extensamente retratados em jogos — como, por exemplo, no jogo Super Doria<sup>15</sup>, de 2017, ou Passeata do Lula<sup>16</sup>, de 2022. Além disso, é possível encontrar produções que não afirmam um apoio ideológico explícito a uma personalidade política, mas usam a própria campanha eleitoral como mote para sua estruturação narrativa como, por exemplo, os jogos *Kandidatos*<sup>17</sup> (lançado em 2020) e *Políticos Memes Kombat*<sup>18</sup> (de 2021) — ambas paródias de jogos de luta populares como *Mortal Kombat* e *Street Fighter*. Em ambos, é possível escolher um personagem político, usualmente retratado de forma humorística, e colocá-lo para lutar com outro.

<sup>13</sup> Disponível em <https://Steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?l=portuguese&id=1439511609>. Acesso em: 09 mai. 2024.

<sup>14</sup> Disponível em <https://uchile.cl/noticias/123499/estudiantes-imaginaron-street-fighter-con-personajes-chilenos>. Acesso em: 09 mai. 2024.

<sup>15</sup> O jogo foi retirado do ar e não está mais acessível online.

<sup>16</sup> Disponível em <https://apkpure.net/es/passeata-do-lula/com.GuikelGames.PasseatadoLula/download>. Acesso em: 09 mai. 2024.

<sup>17</sup> Disponível em [https://store.Steampowered.com/app/1395560/Kandidatos/?l=portuguese&curator\\_clanid=31857481/](https://store.Steampowered.com/app/1395560/Kandidatos/?l=portuguese&curator_clanid=31857481/). Acesso em: 09 mai. 2024.

<sup>18</sup> Disponível em [https://play.google.com/store/apps/details?id=br.com.tretastudio&hl=pt\\_BR](https://play.google.com/store/apps/details?id=br.com.tretastudio&hl=pt_BR). Acesso em: 09 mai. 2024.



Jogos como esses fazem parte de um fenômeno que une cultura pop e política — uma pop-lítica (Rincón *apud* Rocha & Gheirart, 2016), definida como espaços de visibilidade em que entretenimento e consumo simbólico da política são urdidas em representações específicas. Para Rocha e Gheirart (2016:167), “desde os recuos populistas à midiática espetacularizada da política, a comunicação se apresenta como berço das expressões pop-líticas” que, ao mesmo tempo que materializa uma participação cidadã a partir de uma cultura de consumo, também “problematiza a despolitização” de uma pop-contestação.

O levantamento sobre os jogos políticos e sua aproximação com as charges é interessante porque a proposta desses jogos não é representar a política, mas sim, fazer uma crítica política através do humor, da sátira e da ironia. Como a charge, esses jogos possuem representações caricaturais dos personagens que compõem o cenário político do momento e usam a linguagem visual para expor a visão do autor para os seus jogadores.

Tais jogos charges não se estruturam como mecanismos discursivos de convencimento, mas sim, como instrumentos retóricos de panfletagem. Os jogos não têm a intenção de mudar a opinião de seus jogadores, mas sim, de demarcar um campo de pertencimento político. Para Chagas (2021:192), essas produções “atuam no sentido de conformar uma audiência que não apenas está sujeita cotidianamente a essa retórica, mas a reverbera em ambientes que têm sido descritos como câmaras de eco” (Chagas, 2021:192). Tais jogos reforçam lugares de pertencimento a partir do seu consumo, de forma que jogar esses jogos é também afirmar uma posição política e reverberá-la.

Não é incomum que os estudos sobre os jogos de charge política focalizem os efeitos de sentido gerados pelas narrativas desses jogos (Romancini, 2022; Bossetta, 2019). Mas o jogo charge vai além do aspecto estético e introduz elementos mecânicos, possibilidades de experimentação e ação, que exigem dos seus leitores habilidades que estão além das capacidades cognitivas utilizadas no processo de leitura de um conjunto de quadrinhos.

Bogost (2007) define essa abordagem metodológica que analisa os jogos a partir de suas mecânicas e ações como Retórica Procedural. Ela é definida a partir do uso de procedimentos que “definem a forma como as coisas funcionam: métodos, técnicas e lógicas que regem a operação de sistemas, que podem ser mecânicos (...); organizacionais (...) até sistemas conceituais”. Se a retórica se refere às técnicas estilísticas utilizadas para persuadir, a retórica procedural, em jogos eletrônicos, refere-se a “prática de utilização destes procedimentos de modo persuasivo” (Bogost, 2007:50), a partir das mecânicas e das possibilidades abertas pelo jogo.

A presente análise visa observar os jogos charges não a partir de seus conteúdos e efeitos de sentido narrativos, mas sim, de acordo com a sua retórica procedural, a partir do modo como as mecânicas dos jogos argumentam, conforme será delimitado nos próximos itens.

## Pressupostos metodológicos: um jogo sobre política?

Aarseth (1997) argumenta que os jogos digitais são uma forma de literatura eletrônica, na qual a interatividade do jogador com o objeto desempenha um papel fundamental na construção de uma narrativa. Aqui, não se trata da interação construída como um processo de codificação e decodificação da mensagem — uma participação do receptor numa perspectiva cultural. No jogo digital, além desta, temos uma participação ativa no meio. A interação com a obra permite que os jogadores se envolvam ativamente nas escolhas políticas e éticas dentro do jogo, influenciando o curso da história de acordo com suas decisões. Como exemplo, um jogo sobre a Segunda Guerra Mundial como *Iron Storm* permite que as decisões do jogador mudem o curso dos fatos históricos, dando a vitória para o Eixo — um resultado que produz inúmeros efeitos de sentidos.

Reconhecendo este potencial, desenvolvedores têm utilizado os videogames como ferramentas para transmitir mensagens políticas, criando jogos que abordam questões como injustiça, desigualdade e totalitarismo, com maior ou menor nível de profundidade. Títulos como *Papers, Please*<sup>19</sup> e *This War of Mine*<sup>20</sup> exemplificam como os jogos podem mergulhar os jogadores em dilemas morais e sociais, desafiando-os a tomar decisões difíceis que refletem questões da vida real.

A discussão sobre a relação entre jogos digitais e política pode ser demasiadamente ampla. Sendo uma mídia complexa, um espaço de experimentação (Aarseth, 2003), existem muitas possibilidades de se atacar o tema. Em nossa metodologia, os casos podem ser organizados em dois grandes grupos a partir da sua relação com política: 1) jogos que são construídos para transmitir uma posição política e 2) jogos que são apropriados pelos jogadores para transmitir uma posição política. No primeiro caso, o ângulo de observação é a partir do criador e de suas intenções com o jogo. No segundo, o ângulo é do jogador e os usos que ele faz da sua experiência de jogar. Ainda que esses elementos não sejam separáveis na prática, já que criador e jogador se encontram dentro do jogo enquanto negociam progresso (Aarseth, 1997:125), a separação é importante enquanto metodologia de pesquisa, a fim de oferecer um ângulo de abordagem aos temas a discutir.

É possível que um mesmo jogo possa cair nos dois casos. Porém, nesta proposta, nosso enfoque é no primeiro caso. Organizá-los dessa forma é uma estratégia metodológica de fundamento ontológico com a intenção de compreender a hermenêutica do jogo (Aarseth & Möring, 2020). Colocado de modo simples, o enfoque é na observação do jogo-objeto e suas características, observando as mecânicas do jogo separadamente dos elementos textuais (estéticos) e diegéticos, na medida do possível e

<sup>19</sup> Disponível em [https://store.Steampowered.com/app/239030/Papers\\_Please/](https://store.Steampowered.com/app/239030/Papers_Please/). Acesso em: 09 mai. 2024.

<sup>20</sup> Disponível em [https://store.Steampowered.com/app/282070/This\\_War\\_of\\_Mine/](https://store.Steampowered.com/app/282070/This_War_of_Mine/). Acesso em: 09 mai. 2024.



para fins de análise — afinal, a observação do jogo para o pesquisador e para qualquer outro jogador ainda é um amálgama entre estética e mecânica, experimentado e alterado através da ação.

Isso significa que reconhecemos que o jogador é parte componente da produção de sentido em um jogo digital. Em outras palavras, um jogo pode ser político a partir das intenções de um criador de construí-lo como tal, mas esse resultado depende das capacidades do jogador em progredir pela obra como intencionado. Isto envolve as suas competências de interpretação da mensagem, mas também de lidar com as imprevisibilidades causadas pelas relações do sujeito com a máquina na sua tentativa de obter progresso.

Para separar as experiências e apropriações do jogador e concretizar uma observação do jogo, estamos considerando que os elementos fundamentais de um jogo são quatro no total, sendo eles 1. Sistema mecânico; 2. Materialidade; 3. Signos e; 4. Jogadores, onde o primeiro pode ser chamado apenas de regras, o segundo e terceiro forma aquilo que vemos do jogo (representação) e o conjunto dos três primeiros formam uma matriz de relações que estruturam o jogo enquanto um artefato, que o jogador interage de modo não trivial (com sensação de agência) mas sob perspectiva, não sendo, portanto, um elemento que compõe o próprio artefato (Aarseth & Calleja, 2015). Este modelo chama o jogo de “objeto de cibermídia” porque está representando um jogo digital, um videogame, uma máquina produtora de narrativas (Frasca, 2003).

Essa organização é relevante, pois a estrutura de um jogo digital permite que o game, enquanto um espaço imaterial de produção de experiências, possa ser utilizado tanto por um criador quanto por um jogador para essa produção de sentido. Isso porque o jogador também é um autor na produção de sentido de uma experiência lúdica, já que a ordem dos signos que se manifestam ao jogador não está necessariamente pré-determinada antes da experiência de seu acesso. É com a presença ou atividade do jogador dentro dessa máquina que emergem os signos a serem interpretados, se encadeando conseqüentemente em um sistema lógico e linear. Como o sentido depende das partes envolvidas, qualquer jogo pode ou não ter cunho político.

Esse reconhecimento é fundamental para justificar uma importante decisão metodológica. Neste estudo, observaremos especificamente jogos que tem uma proposição política evidente, conforme determinado pelos criadores. Isso implica em jogos que tenham em seus títulos e apresentação pública personagens políticos ou temas políticos. Ainda que as interpretações dos jogadores não sejam totalmente ignoradas, nosso ângulo de abordagem está na autoria discursiva, nas intenções de game design de um criador pressuposto de jogos digitais.

Vale o destaque que o criador do jogo e o criador pressuposto do jogo não são a mesma coisa. O primeiro é o sujeito (ou grupo) que construiu a obra, e o segundo é a perspectiva discursiva da existência de um criador a partir do jogo. Ou seja, como jogadores, nós podemos perceber as intenções e visões de mundo do seu criador. Não

importa se o criador real tem posicionamento político de direita ou de esquerda, mas importa que o criador pressuposto da obra, e a partir dela, nos dê sinais desse posicionamento nas estratégias discursivas elaboradas no jogo. Para dar enfoque nessa autoria lúdica, nosso olhar é direcionado para questões mecânicas do jogo, mais do que as questões estéticas, já que é na negociação com o jogador que se desdobra o discurso lúdico. Na perspectiva de Aarseth, discutiremos as intenções do “criador pressuposto” (*implied creator*) do jogo, considerando principalmente as regras construídas, a principal ferramenta de negociação que o criador real tem com o usuário real para levá-lo em direção à produção de discurso intencionado.

Ainda que a definição de “jogo político” como uma espécie de gênero seja dificultada por essas características estruturais, a estrutura discursiva de Aarseth nos permite dar um ângulo mais claro de abordagem sobre a autoria do jogo digital. A nossa abordagem não é observar o jogo como estratégia pedagógica ou como espaço de vivência. Trata-se de um uso muito mais objetivo, que é o uso do jogo como crítica política através da sátira: uma estrutura de jogo com forte carga autoral, preocupada em fechar os sentidos promovidos pelo sistema em um certo conjunto de valores, imbuídos na visão do autor (criador pressuposto) que constrói a máquina.

A partir dessas reflexões, foram escolhidos, como corpus de análise as produções 1) *Kandidatos*<sup>21</sup>; 2) *Kandidatos Kart*<sup>22</sup>; 3) *Bolsonaro Terror do PT*<sup>23</sup>; 4) *Lula escape da prisão*<sup>24</sup> e 5) *Punhos de Repúdio*<sup>25</sup>, que serão analisadas seguindo os critérios expostos na sequência. Essa escolha se justifica porque trata-se de jogos construídos e/ou apropriados para transmitir uma posição política por meio de elementos mecânicos e narrativos, enquadrando-se na categoria de jogos que são construídos não para convencer, mas para divertir e reforçar posições, conforme a metodologia adotada. A partir deles, é possível observar regras e mecânicas dos jogos, além das intenções políticas percebidas dos criadores pressupostos, contribuindo para uma compreensão mais aprofundada do discurso político presente na mecânica desses jogos, conforme detalharemos a seguir.

## Metodologia para análise dos jogos

Para dar enfoque nestas estratégias de construção de sentido do criador pressuposto dos jogos digitais, utilizaremos em nossa análise a estrutura de regras de um jogo determinadas por Frasca, que propõe que um jogo é feito de mecânicas,

<sup>21</sup> Disponível em <https://store.Steampowered.com/app/1395560/Kandidatos>. Acesso em: 09 mai. 2024.

<sup>22</sup> Disponível em [https://store.Steampowered.com/app/1415140/Kandidatos\\_Kart](https://store.Steampowered.com/app/1415140/Kandidatos_Kart). Acesso em: 09 mai.

<sup>23</sup> Disponível em

[https://play.google.com/store/apps/details?id=com.SadCatGames.TerrorDoPT&hl=pt\\_BR](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.SadCatGames.TerrorDoPT&hl=pt_BR). Acesso em: 09 mai. 2024.

<sup>24</sup> Disponível em <https://lula-escape-da-prisao.softonic.com.br/android>. Acesso em: 09 mai. 2024.

<sup>25</sup> Disponível em [https://store.Steampowered.com/app/1425760/Punhos\\_de\\_Repdio/?l=brazilian](https://store.Steampowered.com/app/1425760/Punhos_de_Repdio/?l=brazilian). Acesso em: 09 mai. 2024.

“processos através dos quais algo é realizado ou manipulado” (Frasca, 2007:115), e que essas mecânicas podem ser organizadas em uma tipologia das regras que ele organiza do seguinte modo: 1) Regras de modelo, que definem o que um jogador pode fazer dentro do jogo, determinando limites de ações do jogador e de reações dos objetos; 2) Regras de gradação, que medem a competência do jogador em progredir pelo sistema e, através delas, negociam com ele sobre o que deveria ser feito para vencer (ex.: pontos); 3) Regras de objetivo, que definem o estado de vitória e derrota e que consequentemente determinam o que o jogador precisa fazer para atingir o supostamente desejado estado de vitória; 4) Metaregras, que envolve possibilidades de modificação das regras do jogo, desde criação ou aplicação de *mods*, *cheat codes* ou opções dentro do game que permitem ao jogador mudar grau de dificuldade e outras formas de interação com o sistema; 5) Dificuldade, que supõe um balanceamento entre a proposição mecânica e a capacidade de performance do jogador que pode ser utilizado como estratégia retórica (ex.: um inimigo difícil de derrotar, ou até mesmo impossível, sendo interpretado como poderoso), tratando-se de um aspecto nitidamente subjetivo mas que pode ser generalizado para uma suposição de dificuldade a partir de um jogador médio (Frasca, 2007:132). E finalmente 6) Estratégias, ou as formas convencionais de superar certos obstáculos do jogo que acabam por se tornar elas mesmas regras, quando compartilhadas por outros jogadores (ex.: as estratégias de saída do Xadrez que são reconhecidas como as melhores sequências de ação e resposta possíveis em busca de eficiência e progresso).

Como analisaremos diferentes jogos, selecionamos ter enfoque nas mecânicas do jogo e suprimir a visão sobre o território estético do jogo e a *playformace* (Frasca, 2007) ou a performance do jogador em jogo, apesar de reconhecermos serem estratégias de produção em game. Vale destacar que a nossa visão sobre esses aspectos é suprimida, mas não higienizada desses elementos, porque a experiência de jogo envolve a totalidade de seus elementos componentes.

## Análises

A partir dos elementos metodológicos elencados, os jogos possuem as seguintes características:

### Kandidatos (Shaikonina Games, 2020)

- *Regras de modelo*: socar, chutar, saltar, agachar, defender, usar golpes especiais.
- *Regras de gradação*: o sistema mede o tempo do round e a “vida” de cada personagem, ou a quantidade de golpes que pode receber antes de cair e perder o round. Acertar mais golpes ou golpes mais fortes em cada oponente para esvaziar sua barra de vida antes que a sua própria se esvazie, ou ter mais vida ao final do limite de tempo.

- *Regras de objetivo*: derrotar todos os oponentes
- *Metaregras*: mudar o protagonista da história, mudar a dificuldade dos oponentes.
- *Dificuldade*: jogo exige habilidades motoras para executar os comandos necessários a fim de obter a vitória. No entanto, os comandos são convencionais em relação a outros jogos de luta como as séries famosas *Street Fighter* ou *Mortal Kombat* e, por isso, um jogador com experiência nesse tipo de jogo supostamente não teria dificuldades com interface e comandos. A dificuldade entre os oponentes não parece variar. Alterar os níveis de dificuldade não altera as recompensas. Dificuldade não parece ser utilizada com intenção discursiva.
- *Estratégias*: É possível combinar golpes em “combos” que acertam o oponente em sequência sem dar-lhe a chance de defender a sequência de golpes. Apesar da variedade de comandos, jogadores podem ser bem-sucedidos usando apenas alguns movimentos simples.

**Figura 1.** Imagens do jogo *Kandidatos*



Fonte: *Steam*<sup>26</sup>.

<sup>26</sup> Disponível em <https://store.Steampowered.com/app/1395560/Kandidatos>. Acesso em: 23 mai. 2025.

Comandos simples e convencionais, somada a baixa necessidade de estratégias de vitória, são aspectos que deixam o jogo simplista, e revela uma preocupação maior em tornar o game uma máquina de narrativas com a estética do absurdo, tornando literal a briga das eleições. A importância das mecânicas é de viabilização de um sistema básico de luta corpo-a-corpo, onde grande parte do discurso de humor e sátira reside na estética do absurdo, aproximando os personagens que remetem a figuras políticas brasileiras reconhecidas e recortes de suas falas ao cenário dos jogos de artes marciais fantásticas.

### **Kandidatos Kart (Shaikonina Games, 2020)**

- *Regras de modelo*: acelerar, frear, direcionar para esquerda ou direita, disparar habilidade (ao longo da corrida é possível coletar habilidades que podem atrapalhar os oponentes, tirando-os da pista e impedindo seu jogo momentaneamente, como bombas, cones de trânsito etc.)
- *Regras de gradação*: o sistema mede o tempo por volta. Portanto, deve-se atingir a linha de chegada no menor tempo possível para acumular a maior quantidade de pontos.
- *Regras de objetivo*: acumular a maior quantidade de pontos ao final das corridas.
- *Metaregras*: mudar o protagonista da história, mudar a dificuldade dos oponentes.
- *Dificuldade*: habilidades motoras necessárias para o controle do veículo e o uso de habilidades. O jogo é pouco tolerante a erros, com o jogador podendo facilmente sair da pista, ficar travado e perder tempo. No entanto, as mecânicas e comandos deste jogo são convencionais a outros jogos de corrida, como Mario *Kart* entre outros. O uso dessa linguagem diminui a barreira de dificuldade para jogadores com habilidade nesses games. A dificuldade não parece ser utilizada com intenção discursiva.
- *Estratégias*: não foram encontrados guias de estratégia ou vídeos de *gameplay* de outros jogadores o suficiente para encontrar estratégias comuns. O jogador parece ter mais sucesso quando ignoram os limites da pista e cortam caminho. Pode ser um indicador discursivo de que na corrida presidencial vale tudo, quebrando as regras e convenções.



Figura 2. Imagens do jogo *Kandidatos Kart*

Fonte: *Steam*<sup>27</sup>.

Um jogo de comandos simples e convencionais em relação a jogos de combate veicular semelhantes. A sátira acontece no território estético, com a semelhança aos principais personagens políticos brasileiros e algumas de suas falas mais polêmicas ou reconhecidas, repetidas durante a corrida e ao final de cada partida.

<sup>27</sup> Disponível em [https://store.Steampowered.com/app/1415140/Kandidatos\\_Kart/](https://store.Steampowered.com/app/1415140/Kandidatos_Kart/). Acesso aos: 23 mai. 2025.



### Lula escape da prisão (Sad Cat Games, 2022)

- *Regras de modelo*: andar, abrir portas, pegar chave.
- *Regras de gradação*: a única métrica evidente ao jogador é a quantidade de dias que tem para escapar da prisão, que servem como contagem de tentativas. O jogador deve se deslocar pela prisão sem ser visto pelos policiais e pelas câmeras de vídeo em direção à saída em até 5 dias.
- *Regras de objetivo*: sair da prisão.
- *Metaregras*: não há.
- *Dificuldade*: além das habilidades motoras e de localização espacial, há uma dificuldade aparentemente intencional de escapar da prisão. São poucas informações dadas ao jogador sobre como ele pode escapar. Ele deve, por tentativa e erro, descobrir e memorizar o local de policiais, câmeras e chaves de portas, que tem posição fixa ou comportamento repetitivo. O jogo dá 5 dias para escapar da prisão, onde cada dia representa uma tentativa de fugir. Como evidência de um jogo considerado difícil, encontramos vídeos no *Youtube* onde outros jogadores destacam a dificuldade do game.
- *Estratégias*: o objetivo do jogo é descobrir a melhor estratégia para se desvencilhar dos policiais e das câmeras. Ao final, o jogo mostra em quanto tempo o jogador conseguiu fugir da prisão (se conseguiu), estimulando-o a tentar fazê-lo no tempo menor possível. A quantidade de tentativas e a facilidade em recomeçar sugerem que o jogador deve iterar suas partidas até atingir a vitória.

**Figura 3.** Imagens do jogo *Lula escape da prisão*



Fonte: Softonic<sup>28</sup>.

<sup>28</sup> Disponível em <https://lula-escape-da-prisao.softonic.com.br/android>. Acesso em: 24 mai. 2025.

Mecanicamente, o jogo é uma espécie de pega-pega. Nas ações do jogador não há uma retórica crítica muito evidente, onde o humor satírico fica no protagonista, nos antagonistas e em outros elementos estéticos, como o símbolo de abrir porta (uma mão com quatro dedos, fazendo alusão a Lula) e uma garrafa de pinga que fica constantemente na mão do protagonista e não tem função mecânica, remetendo à uma associação negativa feita ao presidente e um suposto hábito de beber.

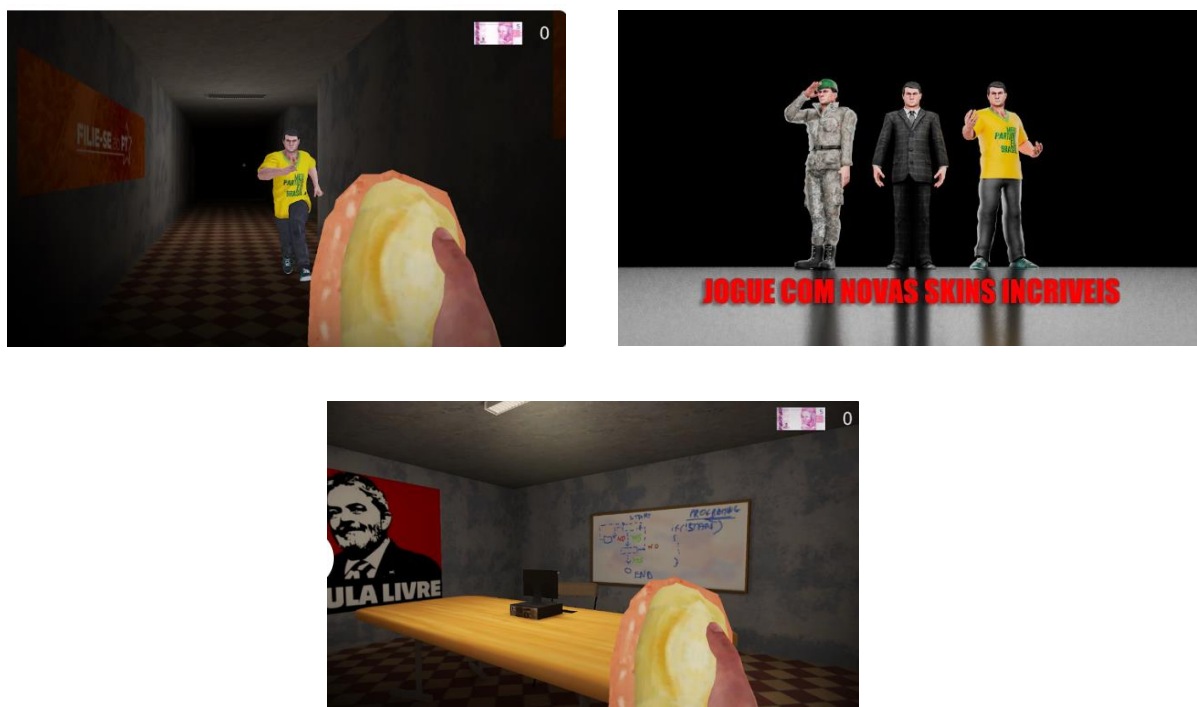
A dificuldade pode ser um recurso retórico do game designer que sugere dois sentidos: 1) a prisão enquanto um espaço difícil de fugir, um possível elogio ao sistema carcerário; 2) O jogador deve ser desestimulado a ajudar Lula a fugir. No entanto, é possível fazer Lula fugir. Ao mesmo tempo em que desestimula o jogador de tentar, dá a esperança da possibilidade se houver insistência na luta. Pode ser, também, uma apologia à não-desistência.

Treanor e Mateas (2009: 3) nomeiam esse tipo de mecânica de jogo de retórica procedural da falha, posto que depois de jogar por um curto período de tempo, fica clara a dificuldade de sair da prisão. “Esse fracasso garantido, inicialmente desconhecido para o jogador, permite que o jogador descubra e experimente em primeira mão a opinião do autor sobre o evento que simula”. Há uma retórica procedural que tenta persuadir o jogador ao longo do próprio processo de jogabilidade, ou seja, das regras e missões que ele deve enfrentar (e falhar). O jogador, no caso de *Lula escape da prisão*, pode escolher ganhar o jogo; mas pode igualmente optar por vincular-se a uma retórica da falha.

### **Bolsonaro Terror do PT (Sad Cat Games, 2022)**

- *Regras de modelo*: andar, abrir portas, coletar notas de 5 reais.
- *Regras de gradação*: a única métrica evidente é a quantidade de notas de 5 reais que se tem posse. Portanto, deve-se encontrar as 6 notas de 5 reais escondidas, sem ser pego pelo Bolsonaro que corre pelos corredores.
- *Regras de objetivo*: coletar as 6 notas de 5 reais.
- *Metaregras*: não há
- *Dificuldade*: jogo muito semelhante ao “*Lula escape da prisão*”. Há algumas evidências de que o jogo é considerado difícil pelos seus jogadores. Como estratégia retórica, isso dá valor para o “Bolsonaro”, o antagonista que caça os jogadores pelos corredores.
- *Estratégias*: o jogo é muito semelhante ao “*Lula escape da prisão*”. As estratégias apontam para ser rápido em suas ações, já que o antagonista corre em direção ao jogador, dando-lhe um senso de urgência. Trata-se de um jogo que potencialmente exige muitas tentativas para vencer. Isso pode incentivar o jogador a desistir, reforçando a inescapabilidade de Bolsonaro.

**Figura 4.** Imagens do jogo *Bolsonaro Terror do PT*



Fonte: Sad Cat Games<sup>29</sup>.

Há uma ironia na descrição dos objetivos do jogo, remetendo às críticas dos opositores ao PT de que só há participação em manifestações partidárias quando se distribui comida ou dinheiro. A apresentação do pão com mortadela e dos 30 reais remete às classes mais pobres.

### **Punhos de Repúdio (BrainDead Broccoli, 2022)**

- *Regras de modelo:* as mecânicas centrais são: Andar; correr; bater; defender-se; pular; agarrar um oponente; agarrar um objeto; bater com objetos; Como mecânicas secundárias, temos: usar habilidades especiais para danificar todos os inimigos na tela; pegar moedas; aprender novos ataques; usar álcool gel (aumenta a barra de vida); comprar alimento; falar com pessoas.
- *Regras de gradação:* jogadores tem acesso à medidores de vida (quantidade de golpes que podem receber) e de superpoder, que derrota diversos inimigos na tela. Ao acertar um outro personagem, um número aparece sob os personagens, demonstrando a quantidade de pontos que perde (ou acerta) por golpe recebido. No mapa principal, é possível ver contagem de dinheiro, usado para comprar objetos que apoiam o progresso do jogador e também dar uma noção de

<sup>29</sup> Disponível em

[https://play.google.com/store/apps/details?id=com.SadCatGames.TerrorDoPT&hl=pt\\_BR](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.SadCatGames.TerrorDoPT&hl=pt_BR). Acesso em 23 mai. 2025.

quantidade de estágios a progredir. Os jogadores são incentivados a avançar pelos estágios (deslocando-se para a direita), batendo em todos os oponentes que surgem para derrotá-los, enquanto evita-se receber golpes e o consequente esvaziamento de sua própria barra de vida.

- *Regras de objetivo*: derrotar o oponente final, “O Presidente”.
- *Metaregras*: escolher níveis de dificuldade de inimigos; determinar a quantidade de álcool-gel que aparece ao longo do jogo (objetos que aumentam a vida do jogador); escolher personagem a controlar.
- *Dificuldade*: o jogo exige habilidades motoras e coordenação, bem como alguma estratégia em uso dos movimentos do avatar para evitar receber golpes dos oponentes. São estratégias comuns de outros jogos de “andar e bater” e, por isso, supõe-se que jogadores acostumados com esse tipo de jogo tenham mais facilidade em progredir. Na *Steam*, loja onde o jogo é comercializado, alguns comentários dos jogadores descrevem um jogo curto e fácil, contendo reclamações sobre o preço de compra e o desafio oferecido. Como a dificuldade é algo subjetivo, supõe-se que o jogo seja visto como fácil por uma parte dos jogadores, possivelmente aqueles mais habilidosos ou acostumados com esse tipo de mecânica.
- *Estratégias*: as estratégias possíveis envolvem causar o máximo de dano aos oponentes, evitando receber dano deles. Isso pode ser realizado ao compreender e projetar ações e reações dos oponentes, ao mesmo tempo que se detém conhecimento sobre os movimentos à disposição do jogador e seus efeitos. A barra de vida do jogador e o álcool-gel disponível ao longo das fases são recursos que podem ser estrategicamente investidos para se obter progresso. O jogo possui “conquistas”, que são objetivos secundários marcados por um troféu que premia o cumprir de uma tarefa difícil no jogo, como derrotar um chefe, terminar o jogo ou passar de um estágio sem perder vida. No site da *Steam*, encontramos um guia de estratégias que dá alguns caminhos para jogadores interessados nestes desafios opcionais.

**Figura 5.** Imagens do jogo *Punhos de Repúdio*



Fonte: *Steam*<sup>30</sup>.

A crítica política do jogo é evidente em seu aspecto estético: os jogadores controlam personagens de máscara cirúrgica que andam pelas ruas da cidade na época do isolamento social causado pelo COVID-19 e devem bater em pessoas sem máscara, usuários de cloroquina, evangélicos, terraplanistas, policiais e outras figuras que satirizam alguns personagens e eventos políticos desse período da gestão do governo do presidente Bolsonaro. O estilo de ilustração pode “tanto atrair quanto repelir”, e entende-se que esse estilo artístico é propositalmente casado com um jogo de violência gráfica evidente, sanguinolento, repleto de palavrões e expressões de ódio. Do ponto de vista mecânico, a violência é a única alternativa dada ao jogador para superar o desafio. Não é dada qualquer alternativa de ação que não seja a agressão física. Isso reforça o argumento crítico do jogo, que funciona como uma espécie de catarse violenta contra algumas figuras políticas e estereótipos de seus apoiadores.

Vale destacar que *Punhos de Repúdio* enfrentou barreiras para sua circulação em determinadas plataformas: foi recusado pelas lojas digitais do *PlayStation* e do *Xbox*<sup>31</sup> por seu conteúdo político. Em contraste, o jogo foi aceito na *Steam* e no *Nintendo Switch*, o que revela uma assimetria na forma como diferentes plataformas tratam produções com crítica político-ideológica explícita. Essa recusa reforça a ideia de que, além das escolhas estéticas e mecânicas, os jogos de sátira política também enfrentam formas institucionais de contenção, o que torna sua presença nos consoles uma exceção. A

<sup>30</sup> Disponível em [https://store.steampowered.com/app/1425760/Punhos\\_de\\_Repdio/?l=brazilian](https://store.steampowered.com/app/1425760/Punhos_de_Repdio/?l=brazilian). Acesso em: 09 mai. 2024.

<sup>31</sup> Disponível em <https://www.legiaodosherois.com.br/2023/jogo-brasileiro-censurado-playstation-xbox-satira-politica-chega-nintendo-switch.html>. Acesso em: 09 mai. 2024.



dificuldade de veiculação em ambientes controlados por grandes corporações evidencia os limites do discurso político nos jogos.

## Discussão dos resultados

Ao analisar os jogos charges escolhidos, destacaram-se três elementos essenciais que os relacionam às charges em quadrinhos dos jornais: a escolha de temas atuais, a narrativa efêmera e o uso de humor irônico e sarcástico. Do ponto narrativo e estético, é evidente o uso de um humor irônico e sarcástico dentro dos jogos analisados, com base no tom e no propósito, o que contribui para a compreensão da natureza desses jogos. Todos eles apoiam-se na contradição, na malícia e na rispidez como estruturas estilísticas e narrativas importantes, como é típico do gênero. A análise mecânica, por sua vez, revela a simplicidade e convencionalidade das mecânicas de jogo. As regras e comandos nos jogos analisados seguem padrões já estabelecidos em gêneros como luta, corrida e fuga, o que facilita a compreensão e a jogabilidade para jogadores experientes nesses tipos de games.

A análise dos jogos permite concluir que eles empregam uma *estética sarcástica aliada a mecânicas enraizadas no pastiche*, elementos que se entrelaçam para formar uma crítica irônica e satírica. Essa combinação de aspectos estéticos e mecânicos constrói uma experiência lúdica que reforça o discurso político de um criador pressuposto para que reverbere entre simpatizantes.

Do ponto de vista estético, os jogos empregam uma estética sarcástica porque utilizam a imagem e as figuras de políticos de forma caricatural, exagerando suas características físicas, modos de falar e frases icônicas. Essa hiperbolização funciona como um mecanismo que busca expor posicionamentos políticos do criador pressuposto ao enfatizar o ridículo dessas figuras públicas. Ao distorcer essas características, os jogos tornam os políticos objetos de escárnio, utilizando o humor sarcástico como ferramenta para enfatizar suas falhas, polêmicas ou hipocrisias (especialmente quando direcionadas aos inimigos políticos).

Já as mecânicas dos jogos se fundamentam em sistemas de jogo reconhecíveis, apelando à memória discursiva que remetem a ações típicas de gêneros consagrados como corrida, luta ou fuga. Ao deslocarem essas mecânicas para o contexto político, os jogos criam um *efeito de pastiche*. Esse processo consiste em reaproveitar mecânicas familiares, como as vistas em jogos icônicos como *Mario Kart* ou *Mortal Kombat*, mas colocá-las em um cenário descontextualizado, criando uma dissociação que gera humor e demarca uma posição-sujeito no debate político. Por exemplo, em *Kandidatos Kart*, a corrida eleitoral é traduzida literalmente para um jogo de corrida de *Kart*, em que os personagens políticos competem de maneira absurda. A mecânica de pastiche, na forma, reforça a sátira sobre a disputa política, no plano do discurso. De maneira semelhante, *Kandidatos* transforma o embate eleitoral em um jogo de luta corporal, utilizando as



mecânicas tradicionais de jogos de luta como *Street Fighter* para representar a disputa ideológica, subvertendo a seriedade do campo político por meio da ridicularização de seus atores.

Essa articulação entre estética sarcástica e mecânicas baseadas no pastiche possibilita a criação de um discurso lúdico onde o humor emerge da combinação entre o familiar (tanto nas mecânicas de jogo quanto nos traços caricaturais dos personagens) e o absurdo (do contexto político em que essas mecânicas são aplicadas).

Ao reaproveitar elementos consagrados da cultura dos videogames e recontextualizá-los, os jogos criam significados que dizem respeito a formas de consumo simbólico da política. Por esse termo, referimo-nos aos modos de participação política que estão desvinculados de suas instâncias formais (como o voto ou a participação em sindicatos e grupos de luta política), mas urdem-se aos simbolismos que são dadas ao político no cotidiano (Mouffe, 2013). O consumo simbólico da política está enraizado aos mecanismos de uma pop-lítica (Rincón *apud* Rocha & Gheirart, 2016), onde o entretenimento se torna uma instância importante para o modo como as pessoas se relacionam cotidianamente com os discursos políticos.

Há muitas formas de consumo simbólico da política mediadas por jogos eletrônicos. Para Treanor e Mateas (2009), as caricaturas políticas podem ser divididas em duas categorias principais, com algumas sobreposições: as de comentário social e as caricaturas políticas propriamente ditas. As primeiras são mais gerais e tratam de questões sociais amplas, nas quais o público consegue se reconhecer facilmente, sem necessariamente focar em um evento específico. Eles citam como exemplo uma imagem que mostra um urso polar em uma placa de gelo derretendo — a figura faz referência ao aquecimento global, sem atribuir culpas ou oferecer soluções. Já as caricaturas políticas, por outro lado, abordam acontecimentos específicos e costumam adotar uma posição editorial clara. Essas caricaturas políticas “servem para oferecer um resumo de uma notícia e um julgamento sobre ela em uma única obra” e costumam oferecer críticas sociais mais complexas (Treanor & Mateas, 2009:2). Os jogos charges, na proposta desses autores, também podem se beneficiar dessa distinção e seguir essas categorias de charge.

Um dos exemplos expostos pelos autores para exemplificar a distinção proposta é o jogo *So you think you can drive, Mel?*<sup>32</sup>, criado após o ator Mel Gibson ter sido preso por dirigir embriagado e fazer comentários antissemitas. Nesse jogo, o jogador assume o papel de um Mel Gibson embriagado, tentando desviar de policiais e coletar garrafas de álcool, em uma representação exagerada e satírica do evento. Contudo, o jogo falha em oferecer um comentário crítico ou reflexivo, limitando-se a retratar a situação de forma superficial, o que o aproxima mais de uma caricatura de comentário social do que de uma crítica política propriamente dita.

<sup>32</sup> Disponível em <https://flashmuseum.org/so-you-think-you-can-drive-mel/>. Acesso em: 09 mai. 2024.

Os jogos analisados, no contexto brasileiro, possuem as mesmas características identificadas por Treanor e Mateas (2009). O autor pressuposto, nos jogos analisados nesta pesquisa, apoia sua crítica principalmente no território estético, sem um maior desenvolvimento e integração de sua crítica na parte mecânica dos jogos. A mecânica é descontextualizada; uma espécie de piada, um pastiche, sem vínculos diretos entre ações dos jogadores e a crítica colocada. Dizer que esses jogos possuem mecânicas enraizadas no pastiche significa afirmar que esses jogos incorporam elementos, conceitos ou estilos de outros jogos, ao invés de oferecer uma perspectiva inovadora sobre os discursos políticos. Esses jogos se tornam uma variação de outros jogos, e não incorporam mecânicas que façam uma urdidura da parte discursiva (no plano do conteúdo) à parte mecânica.

Como um contraexemplo de jogos que urdem a crítica à parte mecânica, para efeitos de comparação, poderíamos remeter ao fato de que este tipo de construção mecânica mais consistente é algo já visto dentro dos jogos digitais, como os produtos da Molleindustria. Eles são conhecidos por criar jogos que abordam questões sociais, políticas e culturais de maneira provocativa e crítica. A empresa tem uma abordagem única para o design de jogos, usando jogos para explorar temas complexos e provocar reflexão. Em *Phone Story*<sup>33</sup>, por exemplo, aborda-se as condições de trabalho nas fábricas de smartphones. O jogo apresentava uma série de mini-jogos que exploravam os aspectos negativos da produção de dispositivos móveis, como impedir que os funcionários se suicidem ao saltar pelas janelas dos prédios das fábricas.

Ao contrário do observado na presente análise, os jogos da Molleindustria estão mais afinados com uma construção mecanicamente irônica, incorporada em suas produções. Isso porque as mecânicas de seus jogos (regras, sistemas e interações) contradizem ou subvertem as expectativas dos jogadores de uma forma irônica ou surpreendente. Isso se manifesta, por exemplo, em mecânicas do jogo que podem inicialmente dar a entender que certas ações levam a certos resultados, mas depois surpreendem o jogador ao apresentar resultados oposto; ou na subversão de convenções comuns dos gêneros de jogos, levando a situações inesperadas e irônicas; entre outras estratégias de construção de mecânica de jogos.

No Brasil, nos jogos estudados, observa-se que os autores frequentemente se concentram em humor satírico no plano retórico e compartilham seus próprios vieses ideológicos a partir do conteúdo e da estilística, ao invés de aproveitar o potencial educacional e de debate político que as mecânicas dos jogos poderiam trazer. Trata-se de produções simples, publicadas quando o assunto ainda está em pauta, circulando na opinião pública, o que o caracteriza efetivamente como um jogo charge de comentário social (Treanor & Mateas, 2009), um quase grafite-lúdico-digital que se posiciona no enfrentamento e na revolta pública.

<sup>33</sup> Disponível em <https://www.phonestory.org/>. Acesso em: 09 mai. 2024.

Isso resulta em um modo específico de consumo simbólico da política a partir das mecânicas dos jogos: as possibilidades pré-programadas dentro do sistema apontam para duas possibilidades: (1) o reforço de um viés ideológico; ou (2) uma celebração da política como luta desprovida de sentido político.

No primeiro caso, evidente em jogos como *Punhos de Repúdio*, *Lula escape da prisão* ou *Bolsonaro Terror do PT*, as regras de modelo (sobre o que o jogador pode ou não fazer) demarcam o reforço de vieses ideológicos claros. Isso porque, durante uma partida, o jogador terá acesso a uma visão sobre a informação contida nele, uma versão específica ligada às ações e decisões que ele tomou no jogo. Em *Lula escape da prisão*, por exemplo, se o sujeito for muito competente e tirar o Lula da prisão, ele tem uma possibilidade de ação. Se ele é muito incompetente no game e não saiu da primeira sala, Lula nunca será livre, e esta é outra representação. O jogador, ainda, pode ainda decidir não o libertar, estrategicamente decidindo não perseguir a suposta condição de vitória.

Qualquer que seja a escolha do jogador, contudo, há um viés ideológico que é demarcado a partir das mecânicas possibilitadas por esses jogos. Se o jogador consegue tirar Lula da prisão, a narrativa se estrutura em torno de um criminoso que vence; se não consegue, a narrativa é igualmente ideológica porque o bandido é quem perde. Ainda que o jogador consiga escapar, a mensagem ideológica não se apaga posto que Lula continua sendo retratado como um bandido dentro do jogo. Ainda que o “mal” vença, ele continua a ser retratado como mal. E essa é a única possibilidade permitida pela mecânica do jogo — sem que as ações do jogador influenciem, efetivamente, em resultados diferentes.

Em termos de consumo simbólico da política, aqui, há a valorização de um imaginário da política como uma luta aberta do bem contra o mal — não apenas na narrativa, mas também na mecânica do jogo.

No segundo caso, evidente em jogos como *Kandidatos* ou *Kandidatos Kart*, as mecânicas de jogo que imitam grandes franquias facilmente reconhecíveis despolitizam posicionamentos antagônicos, de forma que jogar com Lula ou Bolsonaro não acrescenta elementos mais sofisticados do que jogar com Mário ou Luigi. As mecânicas desses jogos não propõem mais do que uma celebração da política como luta desprovida de sentido político. Esses jogos, em seus processos mecânicos, reforçam um retrato da política como uma forma de competição ou confronto sem verdadeiro conteúdo político ou sem uma reflexão nas implicações e nuances dos assuntos políticos.

Ao representar as disputas eleitorais como uma batalha do bem contra o mal em uma narrativa heroica ou ao propor as metáforas de política como luta livre ou como uma corrida de carros, as mecânicas de tais jogos trazem, em seu ensejo, uma forma muito específica de consumo simbólico da política. A política não é representada como o embate e discussão entre posicionamentos díspares, mas sim, como disputas morais e maniqueístas, no primeiro caso, ou como combates apolíticos que seguem a lógica da celebração, no caso do segundo.

A partir desses dados, dizer que esses são jogos esteticamente sarcásticos e mecanicamente elaborados como pastiche remete à ideia de que, ao passo que a estética do jogo (arte, design de personagens, entre outros) podem incorporar elementos que comunicam de forma satírica ou irônica, através de exageros, paródias ou contrastes deliberados; as mecânicas dessas produções não recorrem a retóricas procedurais mais sofisticadas além de usar a imitação como uma forma de humor.

## Considerações finais

Ao abordar a relação entre jogos digitais de cunho político e a estética da crítica presente neles, destacamos, no presente artigo, uma distinção importante entre a crítica estética e a mecânica em jogos digitais. Ao analisar a interseção entre estética sarcástica e mecânica de pastiches nos jogos políticos, evidencia-se como esses elementos criam uma experiência lúdica marcada pelo humor irônico e pela simplicidade mecânica. As análises mostram que os jogos reforçam estereótipos e posicionamentos políticos, mas também utilizam mecânicas familiares de gêneros consagrados, como corrida e luta, para retratar as disputas políticas. São jogos simples, baratos, feitos por pequenas equipes no calor dos acontecimentos e, portanto, sem grandes intenções pedagógicas.

Não obstante isso, a estética sarcástica e a mecânica de pastiche urdidas por essas produções trazem algumas implicações importantes em termos de consumo simbólico da política. As possibilidades de ação dos personagens, nesses jogos, colocam-nos na posição de vilão ou de mocinho. A política, portanto, é retratada como um embate entre o bem e o mal. O consumo simbólico da política, articulado pela mecânica dos jogos estudados, reforça um ambiente político tensionado, em que a política como discussão de ideias perde espaço frente a uma representação que reforça maniqueísmos. Os jogos propõem um consumo simbólico da política em que tendências à dissonância ou à contraposição de opiniões ou o debate público são omitidos, privilegiando uma mensagem persuasiva que reforça os valores de um grupo.

O design e a mecânica desses jogos, dessa forma, são sintomáticos de uma sociedade que expressa a política de forma emotiva e raivosa com o outro lado, em construções culturais que estereotipizam o campo político como um mero jogo entre personas como “apoiadores do Lula” versus “apoiadores de Bolsonaro”.

## Referências

- AARSETH, Espen. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Maryland, The Johns Hopkins University Press.
- AARSETH, Espen. (2003). “Playing Research: Methodological approaches to game analysis”. *Proceedings of the digital arts and culture conference*. Melbourne. [Consul. 13-06-2025]. Disponível em <https://www.raco.cat/index.php/Artnodes/article/view/83248>.

- AARSETH, Espen; MÖRING, Sebastian. (2020). “The game itself? Towards a Hermeneutics of Computer Games”. *International Conference on the Foundations of Digital Games (FDG)*. Malta, ACM Digital Library. [Consul. 13-06-2025]. Disponível em <https://dl.acm.org/doi/10.1145/3402942.3402978>.
- ASSIS, Érico G. (2006). *Táticas lúdico-midiáticas no ativismo político contemporâneo*. Dissertação apresentada a Universidade Vale do Rio Sinos. São Leopoldo, UNISINOS.
- BOGOST, Ian. (2006). “Videogames and Ideological Frames”. *The International Journal of Media and Culture*, v. 4, n. 3, pp. 165-183. [Consult. 12-06-2025]. Disponível em [https://doi.org/10.1207/s15405710pc0403\\_2](https://doi.org/10.1207/s15405710pc0403_2)
- BOGOST, Ian. (2007). *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Cambridge, MIT Press.
- BOSSETTA, Michael. (2019). “Political Campaigning Games: digital Campaigning With Computer Games in European National Elections”. *International Journal of Communication*, v. 13, n. 1, pp. 3422-3443. [Consul. 13-06-2025]. Disponível em <https://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/10477>.
- CHAGAS, Viktor. (2021). “Meu malvado favorito: os memes bolsonaristas de WhatsApp e os acontecimentos políticos no Brasil”. *Estudos Históricos*, v. 34, n. 72, pp. 169-196. [Consul. 13-06-2025]. Disponível em <https://www.scielo.br/j/eh/a/vXzQKJb4KJY4LV7ZXXGSzvH>.
- FRASCA, Gonzalo. (2007). *Play the message: play, game and videogame rhetoric*. Tese (Doutorado em Videogame Studies) – IT University of Copenhagen, Dinamarca.
- KLEINA, Nilton. (2020). “De herói de jogos a adesivo no Whatsapp: da imagem de Jair Bolsonaro retratada em aplicativos para celular”. *Mediação*, v. 22, n. 30, pp. 42-51. [Consul. 13-06-2025]. Disponível em <https://revista.fumec.br/index.php/mediacao/article/view/7770>.
- LIMA, Leandro. (2017). “O potencial político dos videogames para o debate sobre gênero e sexualidade”. *Fronteiras*, v. 19, n. 1, pp. 129-143. [Consul. 13-06-2025]. Disponível em <https://revistas.unisinos.br/index.php/fronteiras/article/view/fem.2017.191.12>.
- MOUFFE, Chantal. (2013). *Agonistics: Thinking the World Politically*. Nova Iorque, Verso.
- MUSSA, Ivan. (2019). “Ódio ao jogo: cripto-fascismo e comunicação anti-lúdica na cultura dos videogames”. *Logos*, v. 26, n. 2, pp. 57-71. [Consul. 13-06-2025]. Disponível em <https://www.e-publicacoes.uerj.br/logos/article/view/45679>.
- ROCHA, Rose de M.; GHEIRART, Ozzie. (2016). “Esse close eu dei!: a pop-lítica orgunga de Rico Dalasam”. *Eco-Pós*, v. 19, n. 3, pp. 161-179. [Consul. 13-06-2025]. Disponível em [https://revistaecopos.eco.ufrj.br/eco\\_pos/article/view/3783](https://revistaecopos.eco.ufrj.br/eco_pos/article/view/3783).
- ROMANCINI, Richard. (2022). “Jogos políticos: valores nos jogos para dispositivos móveis com Bolsonaro”. *Domínios da Imagem*, v. 16, n. 29, pp. 200-228. [Consul. 13-06-2025]. Disponível em <https://ojs.uel.br/revistas/uel/index.php/dominiosdaimagem/article/view/43212>.
- SILVA, Ana E. (2021). “Como o mito Bolsonaro foi construído na narrativa do jogo Bolsomito 2k18”. *Anais do XVII Enecult*. Salvador, UFBA.
- SILVEIRA, Sergio A. (2009). “Game-ativismo e a nova esfera pública interconectada”. *Libero*, v. 12, n. 24, pp. 131-138. [Consul. 13-06-2025]. Disponível em <https://seer.casperlibero.edu.br/index.php/libero/article/view/506>.
- TREANOR, Mike; MATEAS, Michael. (2009). “Newsgames: Procedural Rhetoric meets Political Cartoons”. *Anais do DiGRA 2009*, London.
- WENZEL, Camila. (2006). “Os jogos eletrônicos como plataforma para o ciberativismo: estudo de caso do McDonald’s videogame”. *CASA*, v. 4, n. 2, pp. 1-10. [Consul. 13-06-2025]. Disponível em <https://periodicos.fclar.unesp.br/casa/article/view/582>.

*Eliza Bachega Casadei*<https://orcid.org/0000-0003-2810-8702><http://lattes.cnpq.br/6547895943001454>

Professora titular do Programa de Pós-graduação em Comunicação e Práticas do Consumo da Escola Superior de Propaganda e Marketing. Doutora em Ciências da Comunicação pela Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo. Bolsista Produtividade em Pesquisa do CNPq, nível C. E-mail: [elizacasadei@yahoo.com.br](mailto:elizacasadei@yahoo.com.br)

*Mauro Miguel Rodrigues Berimbau*<https://orcid.org/0000-0002-6566-5164><http://lattes.cnpq.br/6039450389708044>

Doutorando do Programa de Pós-graduação em Comunicação e Práticas do Consumo da Escola Superior de Propaganda e Marketing e mestre pela mesma instituição. Professor dos cursos de graduação e pós-graduação da Escola Superior de Propaganda e Marketing. E-mail: [mauroberimbau@gmail.com](mailto:mauroberimbau@gmail.com)