XVI Congreso de la Asociación Latinoamericana de Investigadores de la Comunicación (ALAIC)

La Comunicación como Bien Público Global:
Nuevos lenguajes críticos y debates hacia el porvenir

Buenos Aires, Argentina, 26 al 30 de septiembre de 2022

Organizan

- Asociación Latinoamericana de Investigadores de la Comunicación (ALAIC).
- Federación Argentina de Carreras de Comunicación Social (FADECCOS).

Ponencia presentada al GT 1 Comunicación Intercultural y Folkcomunicación

"A rua é nós": representações e percepções da população em situação de rua em jogos digitais

"The street is us" : representations and perceptions of homelessness in digital games

Marcelo Sabbatini [1]

Aline Rodrigues Malta [2]

Resumen: Considerando que jogos digitais consistem sistemas de representação capazes de envolver o usuário-jogador em processos cognitivos, presenciamos na contemporaneidade uma preocupação com os tipos e a qualidade desta representação – sistêmica, social, cultural – assim como pela ideologia gravada em regras, métricas,

1 Universidade Federal de Pernambuco, Brasil, Doutor. Email: marcelo.sabbatini@ufpe.br
2 Aline Rodrigues Malta, Brasil, Mestra. Email: professoramalta@gmail.com

possibilidades, recompensas e penalidades que estabelecem uma retórica procedural. Em contraposição ao “grande mercado” hegemônico que atende aos desejos das classes dominantes, buscamos as representações de diversidade de gênero, idade, classe social, orientação sexual e deficiência física, até recentemente limitadas nos jogos alternativos, através dos (*indie games*), distribuídos ampla e difusamente através da Internet. Especificamente, investigamos elementos relacionados com uma perspectiva anti-hegemônica e de superação da subalternidade, incluindo características de uma comunicação de resistência nos moldes da Folkcomunicação. Tendo como objeto de uma análise qualitativa categorial os discursos dos jogadores a respeito de quatro títulos relacionados à população em situação de rua percebemos que os jogos transitam entre a sensibilização do usuário/jogador em relação a estas temáticas e uma representação espetacularizada, marcada por estereótipos e preconceitos em relação a este segmento populacional. Esta representação negativa é complementada por um movimento reacionário, no sentido de desqualificar qualquer crítica social no âmbito do que seria entretenimento.

Palabras Clave: Jogos Digitais, Simulação, Identidade, Representação, Condição de Rua.

Abstract: Considering that digital games consist of representation systems capable of involving the user-player in cognitive processes, we witness in contemporary times a concern with the types and quality of this representation – systemic, social, cultural – as well as by the ideology engraved in rules, metrics, possibilities, rewards, and penalties that establish procedural rhetorics. In opposition to the hegemonic "big market" that meets the desires of the dominant classes, we strive for representations of diversity of gender, age, social class, sexual orientation, and physical disability, until recently limited to alternative games (indie games), distributed widely and diffusely over the Internet. Specifically, we investigated elements related to an anti-hegemonic perspective and overcoming subordination, including resistance communication traits along the lines of Folkcommunication. Having players' speeches about four titles related to homelessness as an object of qualitative categorical analysis, we find that these games transit between the user/player's sensitization concerning these themes and a spectacular representation, framed by stereotypes and prejudices about this population segment. This negative representation is complemented by a reactionary movement, in the sense of disqualifying any social criticism within the scope of what would be entertainment.

Key words: Digital Games, Simulation, Identity, Representation, Homelessness.

A rua é nós.
Emicida

Eu semeio vento na minha cidade,
Vou pra rua e bebo a tempestade.
Chico Buarque

Introdução

Considerando que jogos digitais consistem sistemas de representação capazes de envolver o usuário-jogador em diversos processos cognitivos, cada vez mais presenciamos na contemporaneidade uma preocupação com a qualidade desta representação – sistêmica, social, cultural – proporcionada por um meio de comunicação cada vez mais presente na sociedade, principalmente entre as gerações mais jovens. Mais do que isso, segundo Bogost (2007) um videogame faz parte de um sistema no qual a ideologia encontra-se gravada: regras, métricas, possibilidades, recompensas e penalidades criam um processo virtual que de reflete parte do mundo "real", valorizada de acordo com uma visão de mundo específica. Com o desenvolvimento histórico dos jogos digitais atendendo aos interesses do "grande mercado", hegemônico e essencialmente aos desejos das classes dominantes, as representações de diversidade, seja ela de gênero, idade, classe social, orientação sexual e deficiência física, até recentemente se viram limitadas.

Entretanto, mais recentemente, a convergência de várias tendências ao redor do sistema sociotécnico representado pelos jogos digitais permitiu um "giro representacional", principalmente através do movimento dos jogos alternativos (*indie games*). Este movimento ocorre pela comercialização ampla e difusa viabilizada pela

distribuição através de plataformas na Internet e da descentralização de sua produção, fruto do barateamento e democratização das ferramentas de desenvolvimento, com participação cada vez maior de países (ou mesmo culturas) periféricos. Como resultado, na contemporaneidade presenciamos títulos antes inimagináveis, contemplando uma ampla diversidade de formas de pensar, agir e sentir no se relaciona com os tipos de diversidade mencionados, além de outras dimensões da vida humana.

Dessa forma, temos como objetivo de pesquisa identificar elementos relacionados com uma perspectiva não-hegemônica e de superação da subalternidade, incluindo características de uma comunicação de resistência da Folkcomunicação (SABBATINI, 2019), tendo como objeto de análise jogos alternativos relacionados à população em situação de rua. Por inusitado que possa parecer, esta temática tem despertado bastante interesse, com o surgimento de títulos como "*Bum Simulator*",um simulador de "vagabundo" (no sentido de pessoa em situação de rua) e que De maneira similar, "*Homeless Simulator*", "*Hobo: Tough Life*", "*Hobo Real Life Simulator*" e "*Hobo: World Life Simulator*" trazem diferentes perspectivas do que seria a vida na rua. Em comum, podemos perceber embora tratem da subalternidade e da situação de "excluído", os jogos analisados transitam entre a sensibilização do usuário/jogador e uma representação espetacularizada e marcada por estereótipos e preconceitos em relação a este segmento populacional desamparado.

População em situação de rua e sua representação midiática

Embora termos como “mendigo” ou “morador de rua” sejam comuns em nossa cultura, estes “rótulos sustentam ideias de fracasso moral e individual, desconsideram as especificidades dessa população e ignoram a possibilidade de mudança e saída dessa situação, impingindo às pessoas uma visão determinista e inalterável”, sendo necessário para que um debate em toda sociedade visando o subsídio de políticas públicas para seu atendimento supere “discursos impressionistas e estigmatizadores” (REIMBERG; GOMES; BICHIR, 2020). Um grupo heterogêneo, tendo em comum a pobreza extrema e vínculos familiares frágeis, desprovidos de moradia convencional e, que por este motivo, utilizam os espaços públicos para a convivência ou o pernoite. Cabe diferenciar que a “situação de rua” não necessariamente implica a moradia, critério de diferenciação para os “moradores de rua”, que habitam exclusivamente o espaço público.

A pesquisa realizado pelo Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada (IPEA, 2020) traz uma radiografia da população em situação de rua no Brasil, estimada em 221 mil pessoas, número que revela um aumento de 139% entre setembro de 2012 e março de 2020. Trata-se, a partir de uma análise geográfico, de um fenômeno essencialmente urbano, pois concentra-se 75% nas cidades com mais de 100 mil habitantes e distribuição regional influenciada por grandes municípios, com destaque para a região Sudeste. Em relação ao perfil, no que pese a heterogeneidade do grupo, a Pesquisa Nacional sobre a População em Situação de Rua do Ministério do Desenvolvimento Social e Combate a Fome proporcionava um retrato geral (BRASIL, 2009). Assim, destaca-se que 69,6% dormem, 32,5% fazem necessidades e 32,6% tomam banho na rua. Enquanto 79,6% conseguem fazer uma refeição ao dia, 30% sofrem discriminação para entrar em estabelecimentos, comerciais, shopping centers e transportes coletivos. O alcoolismo e

uso de drogas é presente, sendo motivação para a situação de rua em 35,5% dos casos[3], comparativamente a 29,8% devido ao desemprego. Por sua vez, 58,6% afirmaram ter uma profissão e 70,9% exercem atividades remuneradas manuais como catar lixo, "flanelinha", carregador/estivador, limpeza, construção civil, apesar de 74% saberem ler e escrever. São participantes de uma "economia informal", marcada pela ausência de trabalho fixo, contratação oficial e carteira assinada, mas contrariando a lógica do senso comum de que "não trabalham". Demograficamente, A maior parte são homens, 82% e 79,6% são negros ou pardos. Contudo, comparativamente ao censo do IBGE, a representação negra é 65,8%, superior à representação na população brasileira (HUNGARO et. al, 2020).

A pandemia do coronavírus, por outro lado, veio acentuar os desafios da população de rua em sua luta contra a vulnerabilidade, em busca de alimentação, higiene e direitos básicos, escancarando a falta de políticas públicas, agravado questões como o acesso ao Auxílio Emergencial e à vacinação e mudou seu perfil, incorporando pessoas da classe trabalhadora, incapazes de pagar aluguéis e contas, indo às ruas em busca de alimento. Segundo dados de pesquisa realizada pela Prefeitura do Rio de Janeiro, 31% das pessoas estavam na rua há menos de um ano, sendo 64% por perda de trabalho, moradia ou renda; uma situação não desejada, pois 42,8% afirmaram que se tivesse um emprego sairiam das ruas. E logo é importante destacar que houve um aumento de 35% das mulheres em situação de rua (GAMEIRO, 2021). Este último ponto é significativo pois as vulnerabilidades sociais da condição de rua se somam a outras exclusões, numa

3 Contudo, é necessária a "cautela ao afirmar que as pessoas estão em situação de rua devido ao uso de drogas, pois é difícil mensurar se a utilização de drogas se dá como 'causa' para a situação de rua ou 'consequência'. Ou seja, o uso de álcool e outras drogas os levou a morarem na rua, ou foi o contrário, a moradia nas ruas que apresentou como preponderante para sua subsistência a utilização de droga" (HUNGARO et al., 2020, p. 6).

perspectiva interseccional. Assim, mulheres em situação de rua estão mais expostas à violência e contam com menos vagas de acolhimento (REIMBERG; GOMES; BICHIR, 2020).

De forma mais ampla, a representação midiática das pessoas em situação de rua foi objeto de diversas pesquisas, a partir do momento em que ela influencia os modos como a sociedade compreende o problema e a ele reage, impactando também a forma como as próprias pessoas em situação de vulnerabilidade se identificam e se relacionam no tecido social. Um recorte a partir de três grandes jornais de abrangência nacional no período entre 2011 e 2013 evidenciou que as vozes das pessoas em situação de rua aparecem em contextos específicos, sendo que elas são avaliadas principalmente a partir de moradores locais, com a com predominância de avaliações como "incômodas" e "perigosas" (RESENDE, 2016). Um recorte deste projeto de pesquisa que também considerou as imagens utilizadas nas notícias mostrou a naturalização da violência contra a população em situação de rua, em um efeito retórico de distanciamento, que não provoca empatia entre quem lê o jornal e as pessoas vítimas da violência representada. Partindo da premissa de que a questão do morador de rua é passível a reformulações e ressignificações, o levantamento de suas representações em mídias digitais cariocas encontrou a maioria das notícias produzidas sob um viés assistencialista, situando o morador em posição de passividade, de necessidade, através de "perfis, representações distorcidas do real", intencionalmente construídos (DANTAS, 2018, p. 115). Em Porto Alegre, as representações sociais sobre a população de rua construídas a partir de um jornal comunitário entre 2001 e 2009 mostrou que este segmento expressa suas opiniões e reivindicações, evidenciando a noção de que a vida nas ruas consiste em dificuldades de sobrevivência, devido à fome, ao frio e às enfermidades, mas também pela dificuldade de relacionamento com o restante da população; neste sentido buscam afirmar-se como

seres humanos e cidadãos com capacidade de organização e convivência com os outros grupos sociais (ALLES, 2010).

Jogos digitais, simulação e questões sociais

Ao entender os jogos digitais como artefatos culturais permeados de mensagens, significados e alores, temos buscado averiguar em que medida esta mídia oferece oportunidades para se estabelecer como meio de comunicação representativo de grupos marginalizados e excluídos socialmente. Porém, além das representações e das lógicas procedurais estabelecidas por estes jogos digitais, eles também suscitam o diálogo/debate através das próprias plataformas de games através das quais são distribuídos. Um conceito importante é o de retórica procedural, consistindo na codificação de mensagens na dinâmica e processos do jogo de forma a levar o jogador a determinadas conclusões cognitivas, éticas ou morais e que leva à categorização dos jogos persuasivos, isto é, jogos dotados de uma intencionalidade de conscientização, incorporação de valores e atitudes ou mesmo mudança de comportamento (BOGOST, 2007).

No caso específico da população em situação de rua, os jogos digitais também foram considerados como ferramenta de ativismo social. Iniciativas podem ser traçadas à primeira década de 2000 com os projetos "*Street Survivor*" e "*Street Smart Detroit*", que apesar das boas intenções não chegaram a ser lançados. Por outro lado, jogos como "*Condemned Two: Bloodshot*" situam as pessoas em situação de rua no papel de vilões (ainda que manipulados por forças externas), trazendo uma visão pouco realista e negativamente estereotipada deste segmento da população.

Posteriormente, e já com os jogos em Flash, para navegadores Web e logo para celulares, a série "*Hobo*" estabeleceu um precedente no início dos anos 2000. Em seus sete títulos, o personagem principal, considerado um anti-herói, tem como simples

objetivo encontrar um lugar para dormir, mas para isso se vê obrigado a lutar contra tudo e contra todos, fazendo uso da violência física, além de truques de natureza escatológica.

Diante deste cenário, Lavender (2011) pesquisou o jogo "*Homeless: It's No Game*", tendo como objetivo determinar a resposta empática dos jogadores em relação à situação de rua após assumirem o papel de uma mulher nestas condições. Aplicando um abordagem funcionalista, um grupo de voluntários passou pela experiência de jogo, enquanto outro grupo de controle leu uma narrativa a respeito da personagem do jogo e outro grupo mais foi utilizado como controle. Todos os participantes responderam a questionários antes e depois da intervenção. Como resultado, a experiência com o jogo aumentou a empatia em relação às pessoas em situação de rua.

Esta resposta também está relacionada, segundo o autor, com a percepção de realismo. Dessa forma, foi identificada uma correlação positiva entre o quão realista o jogo era percebido e os sentimentos em relação à personagem e à eficácia de jogos digitais como ferramenta de conscientização. Aqueles que perceberam no jogo uma representação fidedigna mostraram-se empáticos em relação à personagem, e ao potencial dos jogos digitais, ao "entrarem em sua pele". Pelo lado oposto, aqueles que não perceberam uma representação realista sentiram-se menos identificadas com a pessoa em situação de rua e mais descrentes em relação ao uso do jogo.

Além disso o ato de jogar também influenciou a percepção em relação da eficácia dos videogames para a conscientização sobre questões sociais, ainda que este meio se mantivesse como o menos eficaz em comparação com meios tradicionais como televisão, rádio, jornal e revistas. Apesar da identificação e empatia, em relação ao interesse e conhecimento sobre o problema social que é a situação de rua não foram observadas mudanças com a aplicação do jogo.

Finalmente, cabe considerar que questões éticas devam ser consideradas, como nos alerta Sukhov (2019) tanto no que tange as consequências de uma ação realizada pelo jogador (questões internas), como de possíveis violações de normas legais ou morais de nossa sociedade, a partir do uso da simulação (questões externas). Além disso, experiência de jogo pode evocar sentimentos de fracasso, tristeza ou inclusive medo e raiva, ou seja, emoções negativas que em circunstâncias normais são indesejáveis. Segundo Mosselaer (2019), estas emoções somente são relevantes no contexto interno e ficcional do jogo e ocorreria um dilema ético com a possibilidade de que determinados eventos sejam percebidos como a realidade externa à ficção e causem estes sentimentos de forma mais intensa, impactando a vida pessoal dos jogadores.

Percurso metodológico

Para investigar nossa questão-problema optamos por uma abordagem qualitativa, de enfoque indutivo, buscando a identificação e a compreensão dos significados presentes no jogo digital, considerando este o elemento natural a partir do qual será inferida uma construção da realidade, que se mostra subjetiva. No âmbito dos jogos digitais, seguimos os níveis de análise propostos por Aarseth (2003), englobando o estudo do design, regras e mecânicas a partir de informações preexistentes, a observação de outros jogadores ou o acesso a seus comentários e resenhas e "jogar o jogo". Para nossa análise priorizamos o segundo movimento, com a coleta das avaliações e interações ocorridas nos fóruns de discussão de cada um deles. Tal conjunto textual foi analisado segundo uma perspectiva indutiva e qualitativa, com a aplicação de uma análise de conteúdo categorial.

Em nosso levantamento inicial na plataforma Steam, identificamos cinco jogos que envolvem diretamente a temática da vida nas ruas. "*Bum Simulator*" é apresentado como

um jogo do tipo *sandbox*[4], “repleto de humor inapropriado e personagens memoráveis”, desafiando o jogador a “adaptar-se, sobreviver e tornar-se uma lenda urbana”. Nele, pode-se “ir a qualquer lugar, quando quiser” em cenários como “becos sujos, ruas da cidade, casas de penhor, parques e passagens subterrâneas”. Trata-se de um jogo em acesso antecipado, isto é, embora não esteja completo permite que seja jogado; o *feedback* dos jogadores, por outro lado, contribui para seu desenvolvimento. No momento da coleta dos dados possuía 1.304 análises feitas por usuários, sendo 86% delas positivas. Embora produzido pela Ragged Games, distribuído pela polonesa Playway, que em seu catálogo conta com títulos tão diversos como simulador de aquarista, de mecânico de tanques de guerra e de trens e inclusive de um pequeno produtor rural assolado pela precarização econômica e pelo alcoolismo. Tal diversidade é explicada pelo modelo de negócios adotado, com o desenvolvimento de um grande número de jogos através empresas parceiras localizadas em toda a Polônia. Foi lançado em agosto de 2021 e se situa como um jogo de simulação, aventura, ação e sobrevivência.

Por sua vez “*Homeless Simulator*” se autodenomina um “simulador de pessoa sem teto” e na própria descrição trata de definir o conceito: “pessoas que vivem na rua por causa de conflitos familiares, vítimas de fraude, perda do emprego ou problemas de saúde. São aqueles que precisam de ajuda”. E complementa, “é fácil encontrar-se vivendo nas ruas, mas é praticamente impossível sair de uma vida assim sem ajuda”. O jogo se desenvolve numa pequena cidade, durante o inverno e coloca como desafio “condições de sobrevivência terríveis”. Foi lançado em 24 de abril de 2019, pela desenvolvedora Kiddy, com uma sequência “*Homeless Simulator 2*” disponibilizada a partir de. Entretanto,

4 Termo que designa um videogame que fornece ao jogador um grande grau de liberdade e de criatividade para interagir, geralmente sem nenhum objetivo predeterminado ou, alternativamente, com um objetivo que o jogador possa definir para si mesmo.

como muitos jogadores notaram, trata-se basicamente do mesmo jogo, com algumas correções e melhorias, motivo pelo qual o trataremos como sendo um único título.

A promessa de "*Garbage*" (lixo, em inglês) é a de que o jogador "experimente a luta pela qual um sem-teto passa de forma bem-humorada, mas não ofensiva", na qual "elementos primitivos da vida contemporânea que consideramos naturais, como manter-se aquecido, bem nutrido, e higiênico, se tornarão um problema". De forma contraditória, porém, o sentido de vivência da situação de desamparo é diminuída pela afirmação "cuide de seus mendigos como se fossem um Tamagochi[5] [...] Eles são criaturas que não requerem cuidados especiais para sobreviver: não choram e não pedem por coisas extravagantes", além de emitirem "resmungos estranhos" ao invés de falar normalmente. O jogo se desenvolve num "ambiente urbano sombrio com efeitos visuais e música contagiante". Finalmente, o texto de apresentação promete ousadamente que os potenciais jogadores não vão experimentar "qualquer emoção negativa enquanto estiver imerso em *Garbage*". É situado nos gêneros simulação, gerenciamento, estratégia e comédia. Foi lançado em 4 de junho de 2020 pela produtora Homebased, sendo que uma versão gratuita e reduzida havia sido lançada no ano anterior.

Adentrando a realidade virtual, "*Hobo: Living VR*" coloca o jogador na "pele de um sem-teto que vive em um quarteirão da cidade" e de princípio alerta que "contém uso de drogas e álcool, linguagem imprópria e atos violentos, como socar pedestres inocentes". Também em modo antecipado o jogo foi lançado pela BefuddleBug em abril de 2020 e classificado nos gêneros simulação, realidade virtual e *indie*.

5 Brinquedo eletrônico no qual deve-se cuidar de um animal de estimação virtual, bastante característico da década de 1990. Em nosso entendimento esta afirmação implica numa desumanização dos personagens, associando-os a animais de estimação.

Finalmente, "*Hobo: Tough Life*" é o mais sofisticado destes jogos, um jogo de "sobrevivência urbana" que permite o jogo individual ou cooperativo online. A ação se passa na fictícia cidade Praslav, que de forma pouco sutil representa Praga, na República Checa, país de origem da empresa desenvolvedora, a Perun Creative. No texto de apresentação este contexto é relevante, pois menciona-se o tumulto político originado pelo fim da Guerra Fria e a depressão econômica subsequente. Neste cenário, "enquanto a maioria das pessoas aguardava ansiosamente a chegada da democracia e do capitalismo, algumas não conseguiram se adaptar ao novo clima socioeconômico. Logo se viram nas ruas sem ter para onde ir. Você é uma daquelas pessoas". Como pessoa sem-teto, o jogador deve "procurar comida e suprimentos, pedir esmolas, roubar e fazer o que for preciso para sobreviver ao próximo inverno". Contudo o texto também destaca que o jogador será "sem teto, mas não sem esperança", conforme o mundo virtual lhe proporcione recursos para sobreviver aos rigores do inverno e que "você não está sozinho". Neste último ponto o modo cooperativo permite que o grupo construa uma favela. Além de variáveis comuns como fome, sede e resistência ao frio a mecânica do jogo envolve a higiene pessoal, doenças e intoxicação alimentar. Finalmente, a possibilidade de roubar e de se aliar a criminosos forçam o jogador a ponderar entre as consequências "frequentemente severas e benefícios que raramente superam os riscos". Lançado em abril de 2021 situa-se nos gêneros sobrevivência, mundo aberto, RPG[6] e sobrevivência, com 83% de 4.919 análises consideradas muito positivas.

Com o levantamento dos títulos realizados, a etapa seguinte da pesquisa foi a coleta de dados dos usuários em cada uma da chamada "central de comunidade", as quais dispõe conteúdos produzidos pelos usuários/jogadores como podem ser capturas de tela,

6 Acrônimo em inglês para "*role playing game*", que pode ser interpretado como "jogo de interpretação de papéis". Gênero no qual os jogadores avançam através de uma estória marcada por uma missão.

gameplays[7] e guias. Mas para nosso objetivo de pesquisa foram utilizadas as análises e as discussões. Como critério de amostragem foi utilizado uma amostragem por saturação, através da qual se julgou que os dados coletados qualitativamente contribuíam com os objetivos, sem que houvesse contribuições dos textos subsequentes. Cabe destacar que para os títulos de menor repercussão foi possível uma amostragem completa, com a inspeção de todas as mensagens publicadas através das discussões ou das análises. Na etapa seguinte as unidades de análise relevantes foram transferidas para um software de análise qualitativa, com o qual se procedeu sua identificação em relação ao título e sua categorização entre análise ou discussão. A leitura em profundidade, por sua vez, foi acompanhada pelo processo de categorização, numa perspectiva indutiva (*grounded research*) (MAYKUT, MOREOUSE, 1994). Como etapa final, os códigos obtidos foram revisados, refinados e agrupados em duas grandes famílias interpretativas.

Resultados e discussão

Significação

Tratando-se de jogos que abordam uma situação social delicada, um primeiro núcleo de recepção dos jogos, conforme as análises e discussão evidenciaram uma reflexão a respeito do significado destes jogos. Assim, apesar das boas intenções expressas na descrição de "*Homeless Simulator*" também suscita críticas, como por exemplo o comentário "o que está pegando? Isto é algum tipo de tentativa de educar as pessoas?" Eles [os desenvolvedores] doam parte de seus ganhos para uma causa?".

7 Em termos conceituais, *gameplay* (ou jogabilidade) é o termo utilizado para descrever a interação e experiências do jogador com o sistema de jogo. Mais recentemente, outra conotação tem sido utilizada, isto é, a gravação do ato de jogar, geralmente realizada por um *gamer* experiente, que além de servir de demonstração, contribui com dicas e truques para superar os desafios. No contexto da cultura digital, os *gameplays* são conteúdos altamente valorizados nas plataformas de vídeo digital, seja gravado ou transmitido (s*treaming*), tornando-se uma importante fonte de renda econômica para os jogadores.

Entretanto, foi "*Bum Simulator*" que suscitou o maior número de debates, inclusive um tópico "inflamado". O comentário que iniciou a discussão questionava se o jogo visava "aumentar a conscientização sobre as realidades dos sem-teto, ou é apenas uma tentativa barata para que os desinformados possam rir facilmente do infortúnio dos outros?", questionamento principalmente o uso do humor pelo jogo. O usuário ainda sugeriu que se outras circunstâncias de exclusão e sofrimento transformadas em simuladores (refugiado de guerra, minoria étnica, sobrevivente de abuso sexual, receptor de auxílio social) fossem consideradas inapropriadas para um tratamento humorístico, a situação de rua também deveria sê-lo. Apoiando esta argumentação, outro jogador destacou que os estereótipos encontrados em "*Bum Simulator*" são negativos e exagerados, ao contrário de jogos de tiro que simulam a guerra de forma neutra, ou colocando os personagens como heróis lutando por uma causa. Estas colocações geraram reações veementes, inclusive o típico argumento de responsabilização individual por questões sociais "em vez de reclamar e chorar sobre o quão ofendido você está com o jogo, tente ajudar PESSOAS REAIS (sic) que estão desabrigadas". De forma mais crítica, mas ainda demonstrando reacionarismo, o autor do comentário original foi acusado de somente estar "preocupado com o fato de este jogo não ajudar a educar a sociedade da maneira que você acredita que deveria ser educada", sendo que "exigir que as obras de arte sejam apoiadas/promovidas ou banidas/censuradas/canceladas para todos com base em como elas se encaixam no conjunto de crenças de alguns é uma maneira de pensar totalitária muito perigosa".

Outra polêmica em relação à "*Bum Simulator*" diz respeito ao fato dos desenvolvedores terem removido conteúdo, no caso uma piada que envolvia violência sexual, fazendo alusão a um estupro. Assim, uma parcela dos jogadores reagiu diante do dos desenvolvedores "se curvarem a pressões externas", descaracterizando sua própria

obra. Segundo esta visão, “satisfazer a cultura do cancelamento ao ceder aos ‘ofendidos’” seria um risco para a comunidade *gamer* em geral.

A contrarreação veio na do comentário: “você realmente carece de algum tipo de mecanismo interno que o torna incapaz de entender quando alguém foi longe demais? Ou você é realmente tão incrivelmente alheio que não consegue compreender por que uma piada de estupro é de longe inapropriada, mesmo com um humor absurdo insuficiente para atenuar sua ofensividade?”. Em outra resposta, o usuário destacou que esta habilidade social básica tinha sido utilizada para retirar uma piada inconveniente, mas que isto não significaria que a “turma do politicamente correto” eventualmente cancelasse completamente o jogo.

Transversalmente a estas duas polêmicas encontramos um debate sobre a politização dos jogos digitais. Assim, do mesmo contingente que entendia o uso de estereótipos como justificado diante dos objetivos de entretenimento vieram comentários como “nós só estamos jogando aqui, estou cansado de comentários políticos” e “cansativo ver tudo pelas lentes da política”. Neste posicionamento, “jogos são jogos”, e portanto não deveriam ser misturados com a realidade, sempre e quando não discriminassem ou incitassem ódio a uma determinada categoria representada. Outro jogador relativizou, argumentando que jogos de guerra e simuladores de fazenda seriam insensíveis aos sentimentos de veteranos, veganos e defensores dos animais, respectivamente; em sua visão, se todos se ofendessem, 90% dos produtos culturais seriam perdidos.

Realismo

Relembrando a pesquisa de Lavender (2011), o realismo, isto é, a capacidade de simular a realidade fidedignamente, é uma variável importante na recepção dos jogos com temática social. Nossos resultados indicam percepções antagônicas. Por exemplo,

"*Bum Simulator*" é entendido "exatamente como o título sugere", ou seja, "uma chance de ver como seria andar na rua sem realmente ter que armar uma barraca e encontrar um lugar para dormir no frio". Mas contraditoriamente, destacou o caráter de mundo aberto do jogo, com a possibilidade de "vaguear sem rumo entrando em qualquer situação que você possa imaginar", diferindo da realidade. O debate sobre o jogo nos fóruns ainda trouxe elementos de preconceito e politização, como no comentário de certa forma preconceituoso de que ele "necessita de mais grafites feios do *Black Live Matters*, saques e casas incendiadas", além de referências a Portland e Los Angeles, cidades que atualmente experimentam um crescimento expressivo da população de rua. Como nota um jogador, trata-se de um jogo "sem filtros", com a possibilidade inclusive de defecar na rua. Enquanto este aspecto se relacionaria com a representação da realidade, sendo um dos hábitos diários que as pessoas em situação de rua devem enfrentar, o caráter satírico-humorístico do jogo o transforma num recurso escatológico, associado à carnavalização. Diferentemente de "*Hobo: Living VR*", no qual as funções corporais devem ser gerenciadas, pois o odor corporal pode trazer problemas, segundo um "sistema de fedor", nas palavras de um usuário, que implementa uma retórica procedural central ao jogo.

Por outro lado, a representação foi avaliada negativamente. Enquanto um jogador apontou o "mau gosto" e "ausência de preocupação ética com o bem-estar daqueles que poderá afetar adversamente", outro sugeria que os desenvolvedores, "envergonhados de si mesmos" deveria imediatamente descartar o projeto e iniciar outro jogo, doando parte dos lucros o combate da situação de rua. Para ele, a "mera existência do *game* é ofensiva", fazendo da situação de rua uma caricatura e criando estereótipos de uma situação que inclui vítimas de violência física, abuso sexual, de adição ao álcool e às drogas. A esta crítica se somam várias outras avaliações situando o jogo como "retorcido",

“depravado”, “horrendo” e “chocante”, além da associação com jogos extremamente polêmicos por sua violência gratuita e exagerada, como “*Manhunt*” e “*Rape Simulator*”.

Estas críticas diferem de “*Hobo: Tough Life*” que “mostra as lutas diárias para apenas se manter vivo”, conforme o relato de um jogador que declarou ter vivido em situação de rua e que hesitou jogar, imaginando que ele minimizaria ou faria graça desta situação. De forma, similar, é descrito como um “jogo triste e realista” que faz o autor da avaliação temer algum dia viver em situação de rua. Apesar destas avaliações, o jogo também suscitou críticas no sentido de não suscitar politização, conscientização ou o angariamento de recursos para a situação de rua, além da sugestão de que o objetivo do jogo seria o de manter o jogo em situação de marginalização, numa retórica procedural perversa. Neste ponto, os próprios desenvolvedores precisaram intervir, esclarecendo que não objetivavam criar um movimento social, mas que o jogo não era uma zombaria, de “tirar sarro” de pessoas em sofrimento. Buscando a “maior seriedade possível”, relataram terem consultado moradores de rua para mostrar a situação “como ela é”.

“*Homeless Simulator*”, por sua vez, é descrito como uma “experiência sem brilho”, no sentido de que as mecânicas de conseguir recursos para a sobrevivência – a mendicância e a busca no lixo – revelam-se inúteis; após perceber que não há nada mais para fazer no jogo, o jogador se vê esperando a inevitável morte. Na visão de um jogador, “jogo é projetado para masoquistas”, pois “nada neste jogo é fácil, tudo é doloroso”. Para outro usuário a falha de representação se mostra no fato de nem ele ter se sentido como uma pessoa em situação de rua, nem ter se divertido. No relato pitoresco de um jogador, ele estava “faminto e sedento, muito próximo da morte”, mas ao pedir ajuda a um transeunte este “riu incontrolavelmente”, algo que aconteceu inúmeras vezes, deixando-o” sem esperanças e desesperado”; esta retórica procedural embute, a nosso ver, uma

estratégia de persuasão baseada em chocar os jogadores, buscando chamar sua atenção para a problemática social. Entretanto o efeito pode ser o contrário, com uma "imagem terrível" e "demasiadamente exagerada" que traz da situação de rua.

Sobrevivência

Possivelmente um dos motivos que explique a popularidade do tema "população de rua" em jogos digitais seja sua associação com a sobrevivência, associando-o com um gênero firmemente estabelecido. No depoimento de um jogador, comentando sua dificuldade, o jogo "simula de forma magnífica o desespero absoluto" e as críticas em relação à dificuldade não levariam em conta que "seu propósito é ser injusto, depressivo, uma experiência infernal de luta pela vida". Entretanto, como nota um jogador, diferentemente de outros jogos de sobrevivência, este não está ambientado em ambientes exóticos e remotos, mas num cenário urbano, próximo da realidade imediata e urbana. A situação de rua retratada, neste sentido, é percebida como uma possibilidade real diante da precarização das relações econômicas e sociais, como se verá adiante.

Precarização

Se por um lado foi observado o aumento da população em situação de rua devido à pandemia, de forma mais geral este tem sido um problema social que mostra um crescimento contínuo, sendo observado em vários países, inclusive os considerados desenvolvidos. Tal movimento refletiria um estado de precarização, resultado dos efeitos do neoliberalismo. Assim, a situação de rua é percebida como uma realidade próxima, inclusive uma perspectiva de futuro. "Vivemos no Brasil, com a gasosa a R$ 6 reais e o preço da carne…não vai demorar muito para que esse jogo se torne realidade para nós", comenta um jogador. O jogo aparece então como prática para se aprender "habilidades de vida valiosas de sobrevivência", como "treino para o futuro", sendo a falta de

oportunidades de emprego mencionada como uma possível causa. Enquanto um jogador o define de forma autoindulgente como "triste, solitário, dramático e com fome, me representa perfeitamente", outro associa a dinâmica de "revirar latas de lixo, comer, acender o fogo, dormir e morrer" com a autonomia da vida adulta, fora da casa dos pais.

Empatia

Um objetivo pretendido dos chamados jogos persuasivos de conscientização social seria despertar empatia nos jogadores, fazendo-os colocarem-se nas situações retratadas. Assim na avaliação de um jogador, "*Hobo: Tough Life*" alcança um equilíbrio fino entre "ser respeitoso com aqueles passando por necessidades e o frequente humor negro da vida". Neste sentido, apesar das piadas e do sarcasmo, o jogo tocaria alguma das realidades vivenciadas pelas pessoas em situação de rua que o usuário conheceu, incluindop tanto "o lado mais sombrio da humanidade" como "histórias incríveis de triunfo". Na mesma direção, outro jogador ressalta o "sentimento de desespero" proveniente da dificuldade do jogo, não se tratando de uma satirização da situação de rua, mas tampouco consistindo uma tentativa séria de "criar consciência social".

"*Garbage*" mostra o "outro lado" da almejada vida confortável, no qual as condições de sobrevivência são "extremamente difíceis". Para este jogador, o jogo traz um significado profundo, fazendo-o refletir sobre como a vida em situação de rua é difícil e incitando-o a compreendê-la e realizar ações na "vida real". Contudo o relato conclui com o comentário elitista de que "pessoas em situação de rua são pessoas também!".

Ideologia

Um ponto de interesse para análises mais detalhadas destes jogos é a ideologia retratada, especialmente no que se concerne as concepções da população em situação de rua. O comentário de um jogador é revelador: "a polícia não vai lhe ajudar se você estiver

morrendo ou sendo roubado bem na sua frente, mas ela vai intervir se você cometer crimes". Questionamos se esta mecânica intencionalmente representa a ideia de que as forças de segurança do Estado adotam um duplo-padrão de comportamento em relação à população em situação de rua.

Sexo, gênero e idade

Em todos os jogos em questão, o sexo dos personagens é masculino, o que de certa forma condiz com os dados demográficos da população em situação de rua. Esta decisão de design é questionada por um jogador de "*Homeless Simulator*" em relação à possibilidade de se escolher um personagem do sexo feminino. Por sua vez tanto gênero como idade foram categorias que não surgiram em nossos dados. Ao não conterem elementos de sexualidade, intuímos que o gênero tampouco é abordado. Finalmente, a questão de cortes geracionais e idade necessitariam de uma análise a partir da observação do jogo ou do "jogar o jogo" propriamente dito. Embora identifiquemos diversidade neste quesito (o homem de meia idade de "*Bum Simulator*", as crianças de "*Garbage*", entre outras), o tratamento e as possíveis retóricas procedurais associadas precisariam ser analisadas em detalhe, estando ausente dos relatos dos jogadores.

Carnavalização

Associamos a liberdade de ação possibilitada pela simulação digital ao conceito de carnavalização de Mikhail Bakhtin, ou seja, dos momentos em que as regras e hierarquias sociais são temporariamente suspensas e que possibilita a identificação das (falsas) barreiras artificiais que nos separam uns aos outros. Dessa forma, o ambiente aberto, irrestrito de amarras revela-se propício para os jogadores exercerem uma transgressividade, de caráter violento, que são incapazes de exercerem na vida real, ao assumirem o personagem de um marginalizado social. Um jogador de "*Bum Simulator*"

relatou “adorar atirar pombos na cara de todo mundo, mijar (sic)[8] em todos os cantos de um mundo indiferente, arruinar o dia de todos, causar acidentes de carro, fugir da polícia, escrever obscenidades […] É pura alegria”. Outro jogador expressa essa noção no comentário “é tão errado e tão divertido ao mesmo tempo”. As sugestões de um jogador de “*Garbage*” são inclusive assustadoras: “estupro como mecânica de ataque e defesa, capacidade de escravizar os outros *hobos*, habilidade de injetar drogas nos outros”.

Diversão e humor

Como meios de comunicação associados ao entretenimento, os jogos persuasivos que buscam abordar temas de interesse social enfrentam-se com o desafio de trazer uma experiência imersiva, que possa trazer alguma forma de fruição par o jogador; por outro lado, o humor, associado a questões “sérias”, pode não ser bem-aceito. É neste sentido que compreendemos as polêmicas suscitadas por “*Bum Simulator*”, visto como “muito divertido”, uma forma de “passar o tempo”. Outro jogador destaca que mais do que um simulador de situação de rua o jogo possui um humor escrachado, repleto de referências à cultura *pop*, resultando “hilário”. Nesta perspectiva, seria um jogo para “não ser levado a sério”, não consistindo uma “representação precisa de nada”. Outro jogador destaca que a premissa “boba” do jogo é complementada pelos gráficos irrealistas que o levam ao “próximo nível do ridículo”. Relacionando à categoria anterior, de representação um determinado jogador utilizou o fórum de para perguntar aos desenvolvedores de “*Garbage*”, alegando conhecer pessoas que viveram em situação de rua, se a representação seria de “pura zombaria”, buscando uma “risada barata” ou se trataria de um humor mais irônico, satírico.

8 Esta particularidade do jogo é destacada por vários outros jogadores. Embora as pesquisas mostrem que fazer necessidades fisiológicas na rua é uma prática comum, aqui ela é entendida como um ato transgressor. A fascinação dos jogadores pelo tema poderia ser interpretada em termos psicanalíticos, como uma forma de regressão.

Criminalidade e violência

Um ponto recorrente na representação da população em situação de rua não somente através dos jogos digitais, mas dos meios de comunicação de massa em geral, a criminalidade é um conceito negativo que contribui para o preconceito e para a exclusão. Todos os jogos analisados incorporam algum recurso de crime, entretanto. A dinâmica simples de "*Homeless Simulator*" é questionada por um jogador que esperava a possibilidade de roubar comida ou assaltar pessoas, ainda que sob a possibilidade de ser preso, sendo este um elemento de diversão. Mas o relato mais significativo vem de um jogador de "*Hobo: Tough Life*" que faz um trocadilho para "*Thug Life*" (uma gíria para bandido, em inglês), ao ter decidido assumir uma perspectiva criminosa de jogabilidade. Como consequência, a partir de delitos mais leves, como bater carteiras, seu personagem passou a traficar drogas e atuar como informante da polícia. Abraçar o crime, "sem remorsos", "salvou sua vida", o que nos faz refletir sobre a retórica procedural dessa estratégia de jogo e, especificamente, de como os jogadores a recebem.

Alcoolismo / Drogas

Outro elemento que contribui para a exclusão da população em situação de rua, ainda que uma realidade presente em suas vidas, como mostram os levantamentos, o uso de álcool e drogas também é representado em todos jogos analisados. Alguns jogadores em potencial expressaram preocupação em relação a sua representação, considerado "conteúdo para adultos". Por outro lado, alguns jogadores expressaram expectativa em consumir entorpecentes como uma forma de carnavalização. No tocante à retórica procedural "*Hobo Living VR*" e "*Hobo Tough Life*" permitem que o jogador utilize bebidas alcoólicas para se defender do frio ou "enganar" a fome. Entretanto, a condição de saúde do personagem diminui com o uso frequente ou mesmo a adição ao álcool.

Considerações

A partir da constatação de que a situação de rua consiste na atualidade uma temática recorrente em jogos digitais alternativos, buscamos neste levantamento identificar elementos relacionados com uma perspectiva não-hegemônica e de superação da subalternidade contidos nas representações e retóricas procedurais. Na fase exploratória da pesquisa foram identificados quatro títulos que se colocam como simuladores, colocando o jogador no papel de uma situação de rua. Mediante a inspeção das informações proporcionadas pelos desenvolvedores, assim como das análises e discussões dos jogadores na plataforma através da qual são distribuídos, identificamos que esta representação oscila entre a espetacularização, com a utilização de esterótipos e preconceitos e retóricas procedurais que buscam sensibilizar e conscientizar para esta problemática social. Esta disparidade de resultados pode ser atribuída à diversidade de intenções dos jogos, apesar da temática e dinâmicas coincidentes.

Assim o título de maior impacto, em termos das análises e discussões geradas, utilizou a situação de rua para fins estritamente lúdicos, utilizando para isso humor questionável, esterótipos e, sobretudo, um abordagem de carnavalização. No mundo aberto proporcionado por "*Bum Simulator*" o jogador se desprende de quaisquer amarras sociais e se engaja em comportamentos transgressivos, com uso frequente da violência, o que suscita questionamentos sobre a ética no contexto interno deste jogo. Entretanto, é justamente na transgressão de uma ética humana que parece estar sua atratividade para um determinado público que o entende somente como diversão e que pode ter repercussões éticas externas à simulação, na forma de descaso, preconceito ou mesmo agressividade em relação a pessoas em situação de rua. "*Hobo: Living VR*" proporcionou menos dados de pesquisa, por sua vez, mas parece seguir a mesma linha. Apesar de

argumentos do tipo “é só um jogo” ou “basta de politização” entendemos que esta representação da situação de rua através dos jogos digitais encontra-se em consonância com os enquadramentos seletivos, estereotipados, assistencialistas utilizados pelos meios de comunicação mais tradicional.

Por outro lado, também encontramos um jogo que se situamos no espectro dos jogos mais “sérios”, persuasivos, trazendo chamadas para a conscientização em relação a um problema social da mais grave importância em sua descrição. Entretanto, a retórica procedural utilizada, a partir dos relatos dos jogadores, pode ser considerada falha, conforme estabelece uma perspectiva de desamparo absoluto que resulta em morte. Nesta ótica de comunicação por choque o efeito poder ser inclusive o oposto do intencionado por “*Homeless Simulator*”, conforme relatado pelos jogadores. O argumento de que a sociedade é indiferente, praticamente cega às necessidades de uma população de rua abandonada a sua própria sorte, em realidade esvazia e tira sentido do que poderia ser o gancho para uma discussão séria e motivação para ações de engajamento. Neste sentido, elementos mais sutis de uma retórica procedural que expresse a ideologia adversativa da sociedade em relação à situação de rua, como exemplificado na indiferença da polícia às agressões sofridas pelos personagens, pode ser mais frutífera.

Num meio termo, “*Hobo: Tough Life*” mostra-se um projeto mais ambicioso e sofisticado, buscando tantos elementos da ludicidade esperada dos jogos digitais como estabelecer um efeito de realismo, retratando as dificuldades vivenciadas pelas pessoas em situação de rua. O fato do jogo possuir um modo colaborativo evidencia retóricas procedurais mais complexas, apesar de detectarmos uma retórica com implicações éticas e morais graves, a de que “o crime compensa” e de que consiste em uma saída aceitável para a situação de rua.

Neste ponto também destacamos que todos jogos analisados fazem uso da violência física, seja no sentido da carnavalização ou como recurso agonístico, isto é, para a sobrevivência física. "*Garbage*", o último dos jogos analisados é apontado como um jogo de luta com a temática incidental dos moradores de rua. O uso de álcool e drogas também é retratado, contudo inserido numa retórica procedural melhor definida, que contrapõe os "benefícios" de usar este recurso aos prejuízos à saúde no longo prazo. Em conjunto, acreditamos que o uso da violência e da adição química contribui para manter esterótipos, conforme as pesquisas de análise de conteúdo das mídias jornalísticas apontam.

Também cabe considerar a ausência de certos elementos da vida na rua, numa lógica de que o silêncio também comunica. Dessa forma, as relações de trabalho, pelo menos considerando nosso conjunto de dados, estão ausentes das representações nestes jogos, sendo a criminalidade e a mendicância as fontes de recursos econômicos para os personagens. Tal omissão contrasta fortemente com os dados da "vida real", na qual a população em situação de rua participa ativamente de atividades econômicas, ainda que numa dinâmica informal e precarizada. Nesta categoria também incluímos a falta de diversidade de representações, com a exclusividade de personagens do sexo masculino, ainda que a população feminina em situação de rua seja significativa e possua seu perfil de exclusão e necessidades específicas.

De todas formas é preciso considerar que os jogos digitais, por si só, são insuficientes para promover a mudança de atitudes, crenças e comportamentos, apesar de termos observado respostas empáticas para a situação de rua. A pesquisa no campo educacional tem sistematicamente mostrado que eles podem atingir certos objetivos quando existe alguma forma de mediação. Nesse sentido, o próprio conceito de jogos persuasivos, elaborado a partir de diversas iniciativas, é associado com ações de ativismo

e engajamento extra-jogo. Estas ações, embora estejam das propostas de seus desenvolvedores, podem ser realizadas de forma paralela, utilizando o jogo como uma ferramenta para iniciar debates e discussões. O caráter alternativo deste jogos, com custo relativamente baixo, pode contribuir. De todas formas, é necessário ponderar a respeito dos sentimentos negativos associados ao sofrimento, como encontrado em relatos dos jogadores, que podem potencialmente repercutir emocionalmente sobre os jogadores.

Finalmente cabe apontar que nossos resultados são ainda exploratórios, limitados metodologicamente pela utilização de somente uma das etapas propostas na análise de jogos digitais. Para uma compreensão mais profunda das retóricas procedurais envolvidas, assim como das percepções que estes jogos podem gerar nos usuários-jogadores seria preciso realizar etapas adicionais, com a observação de situações reais de jogo, incluindo o "jogar o jogo" por parte do investigador. Diante da aparente popularidade desta temática, impulsionada tanto pelo reconhecimento por parte dos desenvolvedores que se trata de um cenário propício para desenvolver mecânicas de sobrevivência e de luta, como pela precarização do emprego e moradia observados em âmbito mundial, acreditamos que este seja um terreno de pesquisa fértil e necessário.

Referências

AARSETH, E. **Playing research**: methodological approaches to game analysis. Australia: DAC conference, 2003.

ALLES, N. D. **Boca de Rua**: representações sociais sobre população de rua em um jornal comunitário. Dissertação. (Mestrado em Comunicação e Informação). Porto Alegre: Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2010. Disponível em: https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/23018/000741293.pdf

BOGOST, I. **Persuasive games**. Cambridge, MA: MIT Press, 2007.

BRASIl. MINISTÉRIO DO DESENVOLVIMENTO SOCIAL E COMBATE À FOME. **Rua: aprendendo a contar:** Pesquisa Nacional Sobre a População em Situação de Rua. Brasília: MDS – Secretaria de Avaliação e Gestão da Informação, Secretaria Nacional de Assistência Social, 2009. Disponível em: https://www.mds.gov.br/webarquivos/publicacao/assistencia_social/Livros/Rua_aprendendo_a_contar.pdf

DANTAS, L. E. L. **Espaço urbano, o morador de rua e sua representação: exclusão e significação através da mídia.** Dissertação. (Mestrado em Mídia e Cotidiano). Niterói: Universidade Federal Fluminense, 2018. Disponível em:https://app.uff.br/riuff/handle/1/6698

GAMEIRO, N. População em situação de rua aumentou durante a pandemia., 9 jun. 2021. Disponível em: https://www.fiocruzbrasilia.fiocruz.br/populacao-em-situacao-de-rua-aumentou-durante-a-pandemia/

HUNGARO, A. A. et al. Pessoas em situação de rua: caracterização e contextualização por pesquisa censitária. **Revista Brasileira de Enfermagem, Revista Brasileira de Enfermagem**, v. 73, n. 5, 2020. Disponível em: http://dx.doi.org/10.1590/0034-7167-2019-0236

INSTITUTO DE PESQUISAS ECONÔMICAS APLICADAS – IPEA. **Estimativa da população em situação de rua no Brasil (set. 2012 – mar. 2020)**. Nota Técnica n. 73, jun. 2020. Disponível em: https://www.ipea.gov.br/portal/index.php?option=com_content&view=article&id=35812

LAVENDER, T. J. Videogames as change agents – the case of homeleness: it's no game. **The McMeister Journal of Communication**, v. 7, n. 1, 2011. Disponível em: https://journals.mcmaster.ca/mjc/article/view/253/220

MAYKUT, P. S., MOREHOUSE, R. **Beginning qualitative research**, a philosophic and practical guide. London: The Falmer Press, 1994.

MOSSELAER, N. V. Only a game? Player misery across game boundaries. In: **Abstract Proceedings of the 2019 DiGRA International Conference**: Game, Play and the Emerging Ludo-Mix. Disponível em: http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/DiGRA_2019_paper_107.pdf

MUKHERJEE, S.; HAMMAR, E L 2018 Introduction to the Special Issue on Postcolonial Perspectives in Game Studies. **Open Library of Humanities**, v. 4, n. 2, f. 33, pp. 1–14. Disponível em: https://doi.org/10.16995/olh.309

SABBATINI, M. Jogos digitais na perspectiva folkcomunicacional: estudo exploratório no contexto brasileiro. In: 42o Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação - Intercom, 2019, Belém. **Anais do 42º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação - INTERCOM**. São Paulo: Sociedade

Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Educação, 2019.

SUKHOV, A. Ethical issues of simulaion videogames. In: **Proceedings of the 13th European Conference on Games Based Learning**. The University of Souther Denmark, 3-4 out., 2019.

REIMBERG, J.; GOMES, M. L.; BICHIR, R. 10 perguntas que a ciência já respondeu sobre população em situação de rua. **Nexo**. Politicas Públicas, 9 nov. 2020 (atualizado 13 jan. 2022). Disponível em: https://pp.nexojornal.com.br/perguntas-que-a-ciencia-ja-respondeu/2020/10-perguntas-que-a-ci%C3%AAncia-j%C3%A1-respondeu-sobre-popula%C3%A7%C3%A3o-em-situa%C3%A7%C3%A3o-de-rua

RESENDE, V. M. Representação de pessoas em situação de rua no jornalismo on-line: quais são as vozes. **Revista Estudos da Linguagem**, v. 24, n. 3, 2016. Disponível em: http://periodicos.letras.ufmg.br/index.php/relin/article/view/10887

RESENDE, V. M.; GOMES, M. C. A. Representação da situação de rua no jornalismo eletrônico em textos verbo-visuais – a violência em discurso no Correio Braziliense (2011-2013). **Linguagem em (Dis)Curso**, v. 18, n. 1, jan.-abr. 2018. Disponível em: https://doi.org/10.1590/1982-4017-180110-8117

Referências dos jogos

"*Bum Simulator*"
https://store.steampowered.com/app/855740/Bum_Simulator

"*Homeless Simulator / Homeless Simulator 2*"
https://store.steampowered.com/app/1060300/Homeless_Simulator
https://store.steampowered.com/app/1063440/Homeless_Simulator_2

"*Garbage*"
https://store.steampowered.com/app/1253710/Garbage

"*Hobo: Living VR*"
https://store.steampowered.com/app/1058490/Hobo_Living_VR

"*Hobo: Tough Life*"
https://store.steampowered.com/app/632300/Hobo_Tough_Life