



panis et Circenses

GAIO EDU JOÃO LEÓN BENTO GASS



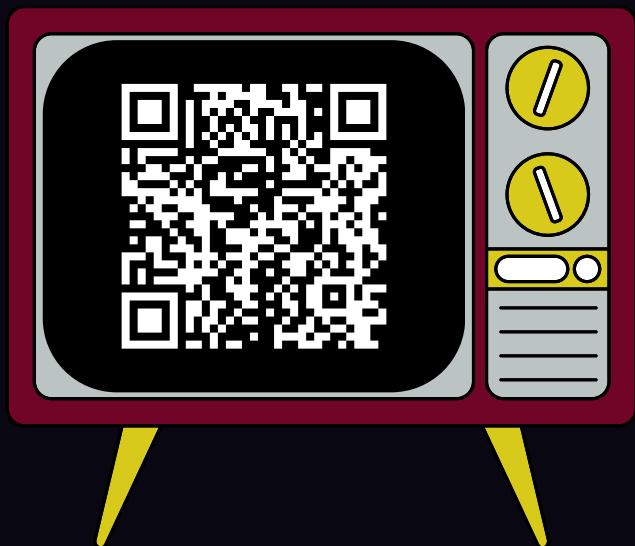
EDITORIAL

MÍDIA COMO FORMA DE CONTROLE

“Duas coisas que o povo deseja ansiosamente... Pão e Circo”

Esta E-Zine tem como objetivo trazer uma reflexão para você caro leitor. E esperamos que sempre que consumir um filme, um jogo, um livro ou uma música, aproveite plenamente, admire a obra com carinho e reflita sobre o que ela tem a dizer. Com isso em mente, trouxemos um tema histórico e contemporâneo ao mesmo tempo: A MÍDIA COMO FORMA DE CONTROLE. Com isso em mente, observe que todo sistema precisa de um certo controle de sua sociedade para se manter funcionando, como refletido por Jean-Jacques Rousseau em seu livro *O Contrato Social* (2013), porém e quando esse controle atravessa o limite? E quando cada aspecto de você tenta ser domado e pensado? E quando sua vida não é mais sua? Questões polêmicas e talvez até angustiantes, se quiser ver mais sobre isso, tem um vídeo no QR Code ao lado que reflete bem a respeito desses questionamentos. E para te ajudar a refletir trouxemos diversas obras artísticas de diversas mídias diferentes para você embarcar nessa jornada dos subtextos e críticas ácidas dentro de obras famosas. Porém, antes de começarmos, vale definir um elemento importante: mídia e arte são coisas diferentes...

Para Laurentiz (2013, p. 309), mídia “pode designar tanto as linguagens relacionadas a estes meios quanto aos veículos de comunicação em si que sustentam suas respectivas linguagens e desencadeiam uma importante discussão de como/quanto estes agem sobre a própria mensagem comunicada”. Assim, abrange todos os meios de comunicação, como cinema, literatura, música e videogame, que inclusive serão tratados ao longo da e-zine, mas em curtas palavras dá para considerar a mídia uma ferramenta de propagar um conteúdo, porém o que esse conteúdo torna arte de fato?



É sabido que a arte se consolida como um elemento subjetivo, ou seja, sua interpretação e significado são particulares a cada indivíduo. O contexto histórico exerce grande influência sobre sua produção e simbologia, diferenciando as manifestações artísticas de acordo com o período em que são criadas. Ao analisá-la sob uma perspectiva individual, percebe-se que a arte muitas vezes deriva das inspirações mais profundas da psique do artista, representando simbolismos íntimos e pessoais (Carl Jung 1964). No entanto, embora retrate camadas densas da mente de seu criador, a obra de arte adquire novos sentidos para cada observador. Assim, ao atribuir à arte a função de comunicar, é necessário compreender que seu significado será inevitavelmente distinto para cada sujeito, e suas interpretações nem sempre corresponderão à intenção original do artista, porém o ato de refletir sobre ela é o grande ponto de tudo. Resumidamente, a arte é aquela que o artista cria para o espectador, ela é particular, mas carrega consigo a imensidão da reflexão à espera de um observador ativo para refletir.

Com tudo isso em mente, podemos seguir para nossa E-Zine, vamos abordar dois Filmes (*O Show de Truman* e *They Live*), uma HQ (*V de Vingança*) uma Música (*Cálice*) e dois Jogos (*Metal Gear Solid 2* e *Watch Dogs 2*). Cada mídia da e-zine é escrito por dois autores (Caio Pereira, Eduardo Astun, João Vitor Rocha, Henrique de Castro, Leon Pajuelo e Bento Milanesi). E, para finalizar, desejamos uma boa e-zine e uma ótima reflexão a você, caro leitor!

SUMÁRIO

| | |
|--------------------------|----|
| O Show de Truman ----- | 03 |
| They Live ----- | 05 |
| V de Vingança ----- | 07 |
| Cálice ----- | 09 |
| Metal Gear Solid 2 ----- | 11 |
| Watch Dogs 2 ----- | 13 |

O SHOW DE TRUMAN

“Aceitamos a realidade do mundo que nos é mostrada” (Peter Weir, 1998)

O Show de Truman (1998), dirigido por Peter Weir, conta a história de Truman Burbank, um homem que desde o nascimento teve sua vida televisionada ininterruptamente em uma espécie de reality show. Ele vive em uma cidade artificial, Seahaven, e todos ao seu redor são atores, ou seja, tudo é falso no programa com exceção de Truman. Isso possibilita a manipulação extrema de todos os acontecimentos de sua vida à vontade dos produtores do show, especialmente o diretor Christof.

Em um dado momento, Truman começa a perceber a artificialidade do local, a buscar respostas e a tentar fugir do local para ter uma vida própria e livre.

RACIONALIDADE ESTRATÉGICA DOS MEIOS DE COMUNICAÇÃO

A temática da racionalidade estratégica dos meios de comunicação é evidente no filme, já que a todo tempo os produtores afetam diretamente a vida de Truman a fim de aumentar a audiência e consequentemente aumentar o lucro por meio das vendas.



Um dos exemplos disso é o relacionamento entre Truman e sua esposa Meryl, especialmente na cena de maior tensão do casal, quando Truman a confronta sobre a realidade simulada em que vive e ela busca mudar de assunto fazendo uma propaganda de chocolate quente. Assim, nota-se que nos pontos mais críticos do personagem há uma janela de oportunidade do ponto de vista dos produtores para a veiculação de publicidades, pois eles têm ciência de que nesses momentos a repercussão é maior.

Além disso, é comentado pelo diretor que todos os itens do programa, sejam alimentos, sejam móveis ou roupas, são vendidos pelo catálogo do show.

A APATIA DO PÚBLICO

Essa instrumentalização das emoções de Truman acarretam, contrariamente, apatia do público em relação a seus problemas, que são vistos apenas como forma de entretenimento, assim como discute a pesquisadora Marluce Rodrigues (2011):

aparentemente o público que assiste Truman se vê anestesiado pela curiosidade e diversão proporcionados pela programação, chegando ao ponto de as pessoas ignorarem o fato de se tratar de um ser humano enganado e tolhido de seus direitos mais elementares (p. 170-171)

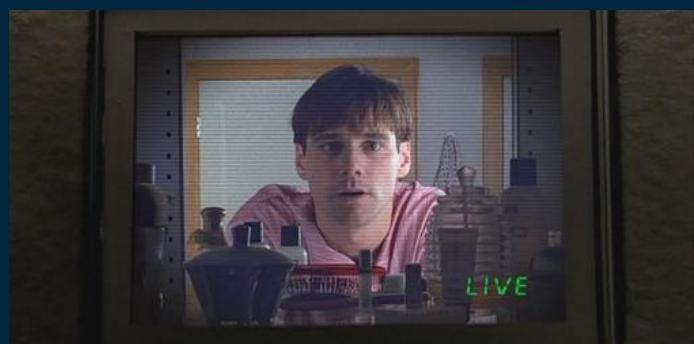
É possível relacionar isso com a vida real, porque assim como eles ignoram (conscientemente ou não) as dificuldades de Truman, muitos de nós acabamos sendo dessensibilizados pela mídia, pois, assim como o sociólogo Guy Debord (1997) defende, o espetáculo das imagens impossibilita que o público tenha consciência do que elas realmente significam. Um exemplo disso é a forma como as guerras são frequentemente representadas na cultura, por meio da romantização dos conflitos e de heróis, ao invés de se retratar a dor que elas realmente proporcionam.

EFEITOS DA INTROJEÇÃO DOS PENSAMENTOS

“Truman prefere sua cela” (Peter Weir, 1998)

Essa introjeção de pensamentos da mídia causa diversas consequências como a apatia (citada anteriormente), o consumismo pelo excesso de propagandas e a legitimação dos grupos dominantes na sociedade.

Esta última é vista no filme pela metáfora do diretor Christof, que pode representar o grupo dominante da sociedade, que utiliza artifícios para influenciar os grupos dominados (nesse caso representado por Truman) a se conformar com o controle dando uma falsa impressão de conforto.



No filme, toda vez que Truman tenta fugir e finalmente alcançar a liberdade, o diretor coloca empecilhos em seu objetivo, seja valorizando Seahaven, seja desvalorizando o mundo exterior, para desencorajá-lo e fazê-lo se conformar com a realidade em que se encontra.

QUEM REALMENTE ESTÁ SENDO MANIPULADO?

“O mundo é doentio. Seahaven é o modelo de mundo” (Weir, 1998)

Em uma primeira leitura é possível pensar que Truman era o único sendo controlado pelo estúdio, mas, na verdade, é a sociedade no geral. Truman é uma representação de um indivíduo qualquer em uma sociedade extremamente midiática. Isso se nota pela dependência da audiência em relação ao show e da identificação dela em relação ao protagonista. No fim, as emoções do público eram tão manipuladas quanto as de Truman.

O Show de Truman é uma ilustração clara da potência da indústria cultural no contexto das sociedades de massa, seu caráter metalinguístico elucida muito bem como os veículos midiáticos controlam a população para seus fins econômicos e políticos.

Assim, a obra é extremamente importante para a reflexão acerca do tema e para nos fazer questionar sobre o quanto nos deixamos ser influenciados pela mídia.

THEY LIVE

“Até que se tornem conscientes, eles nunca se rebelarão, e até que se rebelem, eles não poderão se tornar conscientes.” (1984, George Orwell)

NÓS DORMIMOS...

A fuga do controle midiático é extremamente complexa, principalmente quando esse controle é singelo, velado e cotidiano...

Todos esses assuntos são abordados profundamente por um filme complexo, que a primeiro olhar parece apenas uma ação de burucutus dos anos 80, mas ao navegar por suas entrelinhas é um grande reflexo da manipulação velada que sofremos todos os dias.

Esse filme é They Live (John Carpenter, 1988), na obra John Nada é um rapaz desempregado que acredita no “American Dream”, e divide esse sonho com um grande amigo, Frank Armitage, e eles decidem trabalhar duro para evoluir no sistema capitalista e atingir a vida dos sonhos que as PROPAGANDAS pregam...



Um belo dia como qualquer outro na rotina do protagonista, uma televisão que ele e uns colegas assistem mostra uma interferência de sinal, seguido por um homem estranho dizendo coisas que ninguém ali queria ouvir, coisas sobre sermos cegos e enganados, sobre precisarmos desligar o sinal fonte, somos gados para a escravidão, se tem cada vez mais pobres, essa mensagem preci... para sorte de todos as vítimas dessa interrupção, uma interferência do canal de esportes toma conta desse ruído estranho, e todos agradecem, John Nada então investiga um pessoal em uma igreja próxima, eles agem como se soubessem de algo, em seu interior nenhuma missa ocorre, mas em sua parede existe um grafite escrito “nós dormimos eles vivem” (They Live, We Sleep), e nesse mesmo local, alguns óculos escuros genéricos.

PERCEBENDO O CONTROLE

Alguns acontecimentos levam John Nada a se encontrar perdido pela cidade e acaba colocando os tais óculos ao longo de sua caminhada por uma típica avenida americana...

E é aqui que as reflexões do filme tomam um aspecto visual, afinal quando ele coloca esse óculos... O mundo real se revela para ele, não esse mundo onde uma loja tem um letreiro escrito “Promoção”, mas sim um mundo onde ao olhar esse mesmo letreiro se tem apenas um vazio com a palavra “COMPRE”, um outdoor com uma garota bonita de biquíni se torna um outdoor vazio com a palavra “REPRODUZA”, uma nota de dólar se torna um papel vazio com o escrito “ISSO É SEU DEUS”.

John Nada vai perceber ainda que não só as propagandas escondem sua real face, mas também algumas pessoas (a classe alta da sociedade) que contribuem para esse sistema de mentiras e manipulações perpetuar, e na obra são representados por aliens grotescos com olhos fixos e uma pele rasgada... não demora para o burucutu ao qual acompanhamos a trama expor que enxerga o mundo real... o verdadeiro mundo real, e as criaturas acabam percebendo isso, e rapidamente começa uma caça incessante para acabarem com o protagonista.

Todos esses acontecimentos refletem o momento em que uma pessoa percebe e comprehende a verdadeira intenção das propagandas ao qual somos expostos diariamente, seja por interrupções nos vídeos do youtube, panfletos pela cidade, logos, outdoors, sites, pop-ups, simplesmente por existir somos expostos a propagandas constantemente, e com isso em mente é fácil enxergar apenas o que está escrito... afinal não temos esses óculos escuros genéricos.



JUNTE ALIADOS

John Nada, percebendo essa nova face do mundo decide mostrar para seu grande parceiro Frank, porém percebe que não vai ser fácil agora que o amigo desconfia dele e se recusa a colocar os óculos, a discussão toma um rumo inesperado e eles começam a literalmente sair na porrada um com o outro.

Aqui John Carpenter de forma muita sagaz desenrola uma cena de 10 minutos de uma luta cansativa e violenta, a primeira vista algo desnecessário e cansativo para a narrativa, mas na verdade, é aí que está uma das jogadas geniais do filme, afinal essa luta representa visualmente a dificuldade de fazer mais pessoas enxergarem esse mundo real de manipulações e controle, é por isso que essa passagem é tão longa e exaustiva no filme, estamos vendo e sentindo a complexidade de colocar os óculos nos olhos de outra pessoa, enxergar uma realidade pior é diferente da que se está acostumado a viver, destruir toda sua concepção de realidade, é algo complexo demais para ser plenamente aceito, porém John consegue e Frank enxerga o mundo que seu amigo queria expor, e agora os dois vão seguir como uma dupla em busca de destruir esse sinal secreto que manipula a visão das pessoas sem os óculos.



ELES VIVEM

Com a antena destruída o mundo começa a ver o mesmo mundo que John Nada via, e não gostam nada do que estão vendo.

A obra se encerra e depois de refletir por uns minutos, você caro leitor já está com os óculos colocados, a mensagem foi dada, você tem agora o filtro para ver o mundo real, esse filme crítica de forma ácida e explícita as manipulações feitas em prol do sistema, o próprio diretor, John Carpenter, diz em uma entrevista que é a favor do capitalismo porém a crítica se volta ao capitalismo desenfreado, sem controle, e que infelizmente nosso sistema é esse último... por isso fazer as pessoas enxergarem os aliens grotescos que dominam tudo talvez ajude a combater tudo isso, They Live é uma tentativa de colocar os óculos na sociedade, um filme que mostra que quem pensa diferente de você não é seu inimigo, mas sua ideologia sim, tente enxergar com outros olhos, não só observe o mundo a seu redor mas tente o compreender, tente refletir... e assim você nem vai precisar dos óculos.

SEM SINAL

John Nada e Frank Armitage enfrentam diversos aliens e invadem uma base secreta para chegar ao sinal que modifica a visão das pessoas, ele é enviado por uma grande antena em uma emissora de tv, alguns novos aliados da igreja estranha do começo da história se juntam a eles, e juntos eles começam a descobrir mais sobre essa elite abduzida que controla o sistema e a sociedade por meio de pequenas mensagens absorvidas, porém não vistas, pelas classes inferiores.

Aqui fica uma reflexão tanto do controle da classe rica em relação a classe trabalhadora, mas também ao alcance de informação, e pensamento crítico, visto que os mais pobres dificilmente têm acesso a conhecimentos que ajudem o entendimento pleno da situação, facilitando a manipulação por aqueles que têm esse acesso.

John Nada após perder seu amigo e vários aliados na batalha, chega até a antena e assim que vai destruí-la... é atirado pelas costas por uma aliada que estava o enganando esse tempo todo, porém isso não o impede de destruir a antena, mesmo que acabe se sacrificando por isso.

O filme se encerra com a quebra de perspectiva de pessoas enxergando a verdadeira realidade, e isso trás a uma das questões mais marcantes do filme, a mensagem intrínseca nisso tudo vai além da crítica ao controle midiático... dê a chance de olhar por outra ótica, enxergar com esses óculos é uma filosofia de vida que o filme traz, essa nova visão te mostra que sua verdadeira inimiga é sua ideologia cega que se fixa a uma mesma ideia, mas o mundo não é necessariamente como você enxerga.



Enquanto esses olhos não se abrem...

vamos continuar dormindo

e eles vivendo.

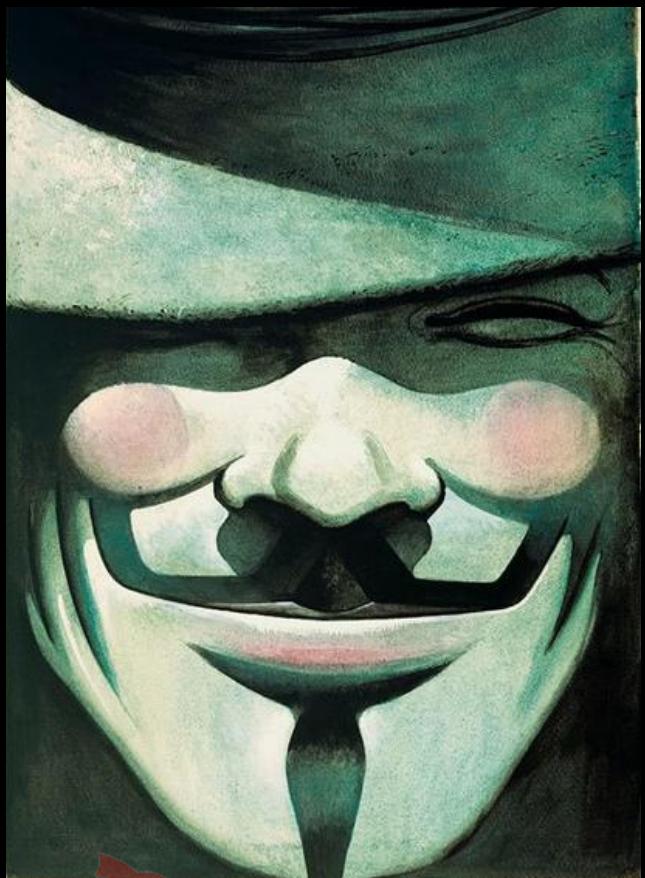
V de Vingança



V de vingança é uma graphic novel escrita por Alan Moore e desenhada por David Lloyd, obteve a sua publicação colorida em 1988. A história se passa em um futuro distópico pós-guerra, em que Londres é regida por um governo totalitarista e fascista. Na narrativa,

Londres é representada como um lugar onde a liberdade individual é reprimida, impossibilitando o compartilho de pensamentos diferentes do disseminado pela mídia. As manifestações artísticas, ou qualquer maneira de expressão são consideradas intoleráveis, visto que, podem ser interpretadas como algo oposto ao governo. Os métodos de controle estatal, possuem a finalidade de colocar o povo nas rédeas, usufruindo de violência e manipulação por meio da mídia.

Nesse contexto de repressão, nasce uma figura preenchida de ódio e vontade de justiça, composto por uma aparência agressiva e elegante, ligeiramente malévolas. Entre seus trajes negros está presente um elemento rico em simbologia, a máscara, representando o rosto de Guy Fawkes (uma figura lembrada como ícone de revolução),



no qual exala um contraste discrepante em relação ao restante das vestimentas. A figura não possui um nome, porém é denominada de "V", detalhe que representa o anonimato e a ausência de identidade, "V" não quer ser lembrado como uma pessoa, mas sim como um símbolo de liberdade à tirania e o controle. O personagem pratica atos radicais como forma de protesto e indignação, entre eles estão a destruição de edifícios públicos e o assassinato de figuras importantes.

A mídia como o braço do Estado

O regime de Norsefire (partido político fictício da obra, apoiador de ideais supremacistas brancos e neofascistas), controla toda a informação pública por meio da BNT (British Television Network), no qual exerce o papel de mascarar os reais acontecimentos políticos com a criação de uma realidade conveniente, comprindo o papel de manipulação. O uso do espetáculo como forma de controle das massas ocasiona em uma percepção falsa do que realmente acontece, em que as pessoas vivem apenas aquilo que é apresentado a elas. O falso conforto é o sentimento que permeia toda a sociedade no contexto, devido ao medo constante do Estado, as pessoas ocupam uma posição passiva aceitando os discursos disseminados e abraçando a irreal sensação de segurança.

O uso da mídia na obra exerce o papel de retratar o poder do Estado como um símbolo idealizado, uma força onipresente suprema que rege a vida de cada cidadão por meio dos dispositivos de vigilância. O uso de Lewis Prothero (personagem com a função de porta voz do regime, antes militar e comandante do campo de concentração) é uma ótima representação da mensagem que a mídia quer passar, é a única voz presente nos noticiários, enaltecedo a ausência de fraqueza e humanidade do Estado, criando uma personificação do controle. Seus discursos não apenas compartilham a ideologia de Norsefire, mas também encarnam toda a simbologia e invulnerabilidade do sistema.

Outra figura emblemática repleta de significado é Adam Susan o aclamado Líder, ocupa o papel de chefe supremo do regime, as suas aparições em público são quase inexistentes, não possui aproximação com nenhuma outra pessoa, detalhes que retratam a sua busca de ser visto como um ícone mítico. Para o sucesso na apresentação da mídia é necessário representações para intensificar os ideais propostos, Adam encarna esse conceito com perfeição, tendo em vista que sua imagem é pregada como um sujeito inalcançável e sem falhas.



A destruição da Mídia com um ato libertador

Ao manter sua identidade anônima, V impede que seja interpretado como um indivíduo específico; seu objetivo é ser algo além de uma figura

pessoal, ele busca tornar-se uma ideologia. Como ideologia, V não deve ser seguido ou venerado como um líder, mas compreendido como um ideal a ser alcançado, refletindo sua visão sobre o verdadeiro poder. Na invasão à BTN, ele transmite uma mensagem carregada de teor reflexivo, instigando questionamentos e despertando a consciência crítica da população, o que reforça seu papel como catalisador e não comandante da revolução. Sua morte concretiza o propósito de não ser lembrado como uma figura centralizadora, mas como um símbolo coletivo, o que se manifesta no uso da máscara por toda a população, indicando que seu legado foi apropriado pelo povo e continuará a ser vivido como ideia, não como culto à personalidade.



CÁLICE

“Cálice” é uma canção composta por Chico Buarque e Gilberto Gil durante o período da ditadura militar no Brasil, oficialmente lançada em 1978, mas escrita anos antes, em 1973. Trata-se de uma das mais contundentes críticas à censura e repressão do regime.

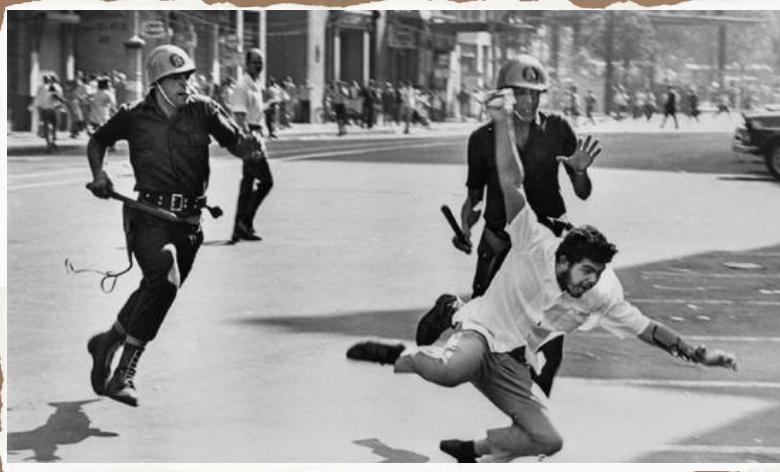
Chico Buarque



O eu lírico se utiliza de diversos duplos sentidos, metáforas e interrupções simbólicas, como forma de denunciar a violência do Estado naquele momento da história. O título “Cálice” é um desses duplos sentidos: ao mesmo tempo em que remete ao cálice religioso, também remete à frase “cale-se”, sendo uma crítica sagaz ao silenciamento imposto aos artistas, intelectuais e ao povo brasileiro.



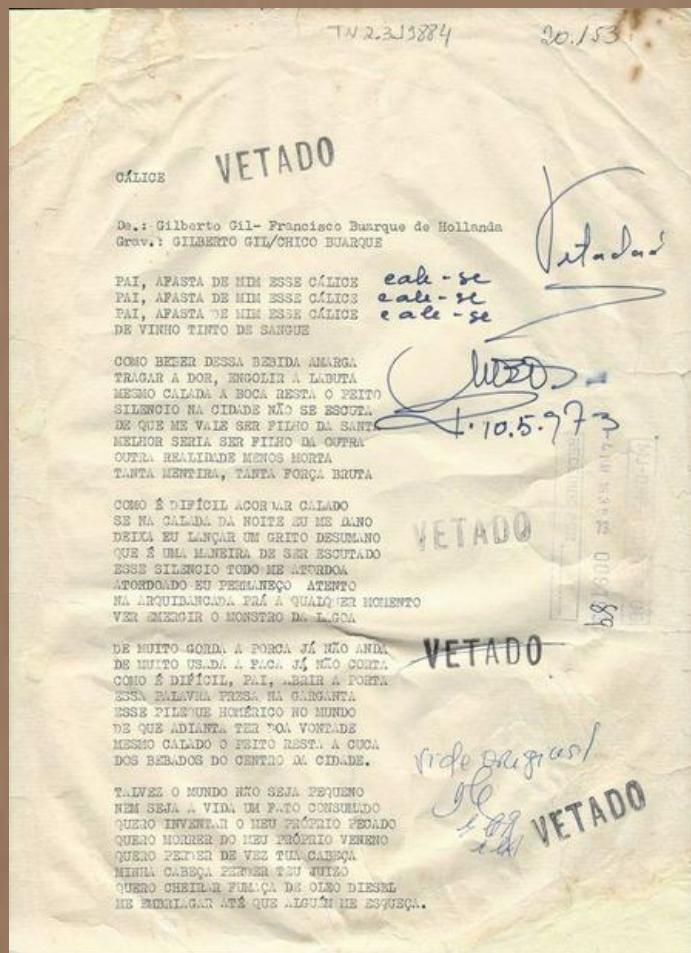
Em tempos de ditadura, manifestar-se contra o poder podia ser sinônimo de morte. Nesse sufoco todo, “Cálice” surge como uma canção de protesto sofisticada, que usa várias artimanhas para driblar a censura por meio da ambiguidade poética. A música é marcada pela repetição da frase “Pai, afasta de mim esse cálice”, o cálice, nesse caso, representa o sofrimento da opressão, da dor e do medo, um fardo que o eu lírico deseja evitar, mas é obrigado a carregar. A canção representa o desejo de falar, de denunciar, e a constante negação desse direito.



O poder impõe o silêncio

Durante apresentações dessa música, era comum que os músicos fossem interrompidos na hora de cantar o refrão, simbolizando o silenciamento forçado. O uso da palavra “cale-se”, que se confunde com “cálice”, evidencia esse mecanismo de censura institucionalizada.

O governo militar brasileiro utilizava a censura para moldar a realidade, eliminar críticas e manter a aparência de ordem, tal qual George Orwell descreve em sua ficção 1984. A ausência de liberdade de expressão era tratada como uma política oficial, e “Cálice” expõe essa realidade não com gritos, mas com uma súplica poética abafada.



A arte liberta

No fim, “Cálice” age como uma importante forma de consciência coletiva e de protesto. A canção rompe o silêncio fabricado pela repressão, escancara a violência disfarçada de ordem e denuncia a dor que os militares tentam silenciar. Mais do que uma música, “Cálice” é um grito sufocado que insiste em ser ouvido. Mesmo censurada, sobreviveu, foi reinventada, relida, regravada e permanece viva como símbolo de resistência. Chico Buarque e Gilberto Gil não clamavam por heroísmo, mas por lucidez. “Cálice” não é apenas uma simples música: é um ato político, uma provocação, uma faísca de liberdade em tempos de escuridão.

O que Metal Gear Solid 2 sabia sobre o futuro da mídia

Sinopse: Snake é um soldado enviado a uma plataforma petrolífera sequestrada pelo grupo terrorista "Filhos da Liberdade", no entanto, nem tudo é o que parece. O jogo combina ação tática inovadora e gráficos revolucionários para 2001, com furtividade e inteligência artificial avançada, confrontos com mechas gigantes, uma trama de belicismo tecnológico e conspirações globais.

ALERTA DE SPOILER!
O seguinte artigo contém nomes de personagens e eventos importantes na trama do videogame.



Foto: IGN Brasil
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty / Hideo Kojima



© Foto: Leon Pajuelo Maguina

Não parece estranho que um videogame lançado em 2001 saiba tanto sobre 2025? Em Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty (Konami, 2001), o real protagonista (não aprofundarei nisso para quem se animar a vivenciar por experiência própria) descobre, tardivamente, que suas ações nunca foram exatamente suas. Ele foi manipulado, treinado, condicionado por uma inteligência artificial invisível que filtra verdades e constrói uma narrativa para manter a ordem. Não soa familiar? Substitua "Os Patriotas" por algoritmos, fake news e plataformas sociais, e você terá o mundo em que vivemos.

O jogo de Hideo Kojima é ao mesmo tempo uma história de espionagem distópica e experiência filosófica. O próprio criador afirmou que não concebe seus jogos apenas como entretenimento, mas como experiências críticas que estimulam o jogador a refletir sobre estruturas sociais e tecnológicas contemporâneas. Em vez de oferecer escapismo, ele confronta o jogador com questões sobre o que é real, o que é escolhido por nós e o que é empurrado por sistemas que nos excedem. Como apontam Perin e Beccari (2022), MGS2 é um



fig. 1 - Captura de tela: Leon Pajuelo Maguina

exemplo de discursividade digital: o jogo não só tem uma narrativa, ele comenta a própria existência da narrativa, seus limites e seus pontos cegos. Quando o jogador pensa estar no controle, o jogo vira e diz: "Desligue o console agora!" (Higgin, 2009). fig. 1

Esse tipo de quebra de expectativa não é acidente. Higgin (2009), estudioso de videogames e política, analisa como o jogo subverte o papel do herói ao trocar Snake por Raiden sem aviso. Esse estranhamento ativa a consciência do jogador: a sensação de que há um sistema acima dele, puxando os fios, organizando as peças. Uma sensação que, aliás, lembra a forma como as plataformas digitais organizam nossos desejos, opiniões e memórias no feed.

No trecho final, a inteligência artificial revela que a sociedade precisa de uma curadoria informacional, pois há "coisas demais para lembrar". Como afirma uma das IAs para Raiden: "A sociedade digital acentua as falhas humanas e recompensa seletivamente o desenvolvimento de meias-verdades convenientes... Basta observar os estranhos contrastes de moralidade ao seu redor" (Konami, 2001). E ainda: "Você exerce seu direito à 'liberdade' e este é o resultado... Toda a retórica para evitar conflito e proteger uns aos outros da dor" (Konami, 2001).

Mróz (2018 apud Perin, Beccari, 2022, p 18), em artigo um sobre a era da pós-verdade, afirma que MGS2 explora como o excesso de dados leva ao colapso da verdade compartilhada. Para evitar isso, os "Patriotas" filtram e silenciam conteúdos. Tudo isso em 2001 — muito antes de escândalos como Cambridge Analytica, Meta e manipulações digitais em massa se tornarem pauta global.

Conforme destacou o portal GamesRadar (2018), o jogo parecia prever tudo isso. E talvez tenha previsto mesmo.

A dissertação de Romito (2020), defendida na PUC-SP, analisa como Metal Gear constrói uma mídia que pensa a si mesma: seus heróis não são salvadores, são peças. Suas narrativas inquietam em vez de confortar. Nessa visão, MGS2 seria uma espécie de aula interativa sobre poder, vigilância e subjetividade. Uma das passagens citadas por Romito evidencia isso: "O S3 é um sistema para controlar a vontade e a consciência humanas... é um método, um protocolo, que criou uma circunstância que fez de você o que é" (Konami, 2001).

Outros momentos fortalecem essa crítica: "Não somos nós que estamos sufocando o mundo. São vocês" (Konami, 2001), e ainda, ao confrontar a ideia de livre-arbítrio: "Você não tem as qualificações para exercer o livre-arbítrio" (Konami, 2001).

A crítica de MGS2 à superexposição da informação e à manipulação simbólica também dialoga com Guy Debord e seu conceito de espetáculo. Em *A sociedade do espetáculo* (1997), Debord argumenta que a realidade é cada vez mais substituída por representações mediadas, criando um mundo onde o vívido é substituído pela imagem. Esse pensamento traz à tona a fala da IA no jogo: "A sociedade digital acentua as falhas humanas e recompensa seletivamente o desenvolvimento de meias-verdades convenientes..." (Konami, 2001). O jogo, assim como Debord, denuncia a espetacularização da verdade como instrumento de controle.

Ao fim, o que sobra é a pergunta incômoda: quantas das escolhas que acreditamos fazer são realmente nossas? E quantas já estão decididas por agendas com interesses particulares? Metal Gear Solid 2 não dá a resposta. Mas nos dá uma excelente pergunta.

Por: Leon Pajuelo Maguina



Captura de tela: Leon Pajuelo Maguina



WATCH DOGS 2

INTRODUÇÃO AO JOGO

Watch Dogs 2 é um jogo cuja história gira em torno de um grupo de hackers chamado DedSec, que busca expor corrupções e crimes cometidos por empresas e

principalmente destruir uma delas, a Blume, empresa responsável pelo ctOS 2.0, um sistema operacional que promete digitalizar a vida das pessoas e torná-la mais fácil. No entanto, esse sistema acaba se revelando extremamente invasivo, sendo usado por políticos, empresários e entre outras pessoas poderosas no geral para monitorar e manipular os cidadãos com fins puramente pessoais.



MÍDIA SENDO USADA PARA MANIPULAR ELEIÇÕES

Em dado momento do jogo, um dos membros do DedSec hackea as estações de rádio da cidade e divulga, por meio delas, a frase: "Os políticos não chegam ao poder defendendo os interesses do povo, mas os interesses deles mesmos." Essa sentença pode ser relacionada a uma missão do jogo em que você enfrenta a empresa e rede social !Nvite, que utiliza informações pessoais de seus usuários para manipular seus feeds e influenciá-los a apoiar a reeleição do deputado Mark Thruus, chamado pelo DedSec de "Marionete da !Nvite". Essa situação no fim expõe como empresas

compram políticos em benefício próprio e revela como esses políticos abdicam de seus ideais e de sua responsabilidade com a população em prol de interesses pessoais.



CRÍTICAS GERAIS A SOCIEDADE

Fora a situação da !Nvite, o jogo critica muito crimes e corrupções cometidas por empresas e organizações, como:

- **New Dawn:** Essa é uma igreja que à primeira vista parece ser inofensiva, mas além de ser corrupta e permitir a compra de cargos, essa também compra dados pessoais de seus membros para intimidá-los e forçá-los a dar dinheiro à eles. Nas palavras do DedSec, a New Dawn é uma organização criminosa projetada para intimidar os seus membros, induzindo-os a destruir suas próprias vidas e entregar todo o seu patrimônio para a igreja.
- **FBI:** A organização governamental tentou coagir hackers a fornecer softwares de invasão para que esses pudessem ter acesso aos dados pessoais da população de forma ilegal, sem que o governo soubesse. Fora isso, a organização também prendeu ilegalmente um membro do DedSec na tentativa de fazer o grupo de hackers trabalhar para eles.
- **HAUM:** Esse é um sistema de segurança na qual um usuário pode contratar e usar em sua casa, mas, como uma boa empresa corrupta, essa compromete a privacidade de seus usuários vendendo os seus hábitos e coisas que esses fazem em casa para outras organizações para que essas possam manipulá-los da forma que quiserem.
- **Departamento de Polícia de Oakland:** Alguns policiais utilizam de um sistema de previsão de crimes da Blume de forma corrupta, utilizando-o para contrabandear drogas, organizar assassinatos contra pessoas que se opõem a eles e ameaçar pessoas consideradas inferiores por esses.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Brittos, C, Valério; Gastaldo, Édison. Mídia, poder e controle social. Revista Alceu, [S.l], v.7 - n.13 - p. 121 a 133, 2006. Disponível em:
https://revistaalceu-acervo.com.puc-rio.br/media/alceu_n13_Brittos%20e%20Gastaldo.pdf.
- Buarque, C.; Nascimento, M. Cálice [música]. Brasil: Polygram/Phillips ,1978. 1 música (4 min),son.
- Carpenter, John. They Live [filme]. Roteiro de John Carpenter. Estados Unidos: Universal Pictures, 1988. 1 filme (94 min), son., color.
- Cutts, Steve. Happiness. 2017. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=e9dZQelULDk>. Acesso em: 28 jun. 2025.
- Debord, Guy. A sociedade do espetáculo. Rio de Janeiro: Contraponto, 2006.
- Foucault, Michel. Microfísica do poder. 2. ed. Rio de Janeiro: Graal, 1979.
- Franco, Suélen Matoso; Leão, André Luiz Maranhão de Souza. Midiatização: da disciplina ao controle, um horizonte de reflexão. Revista Fronteiras – estudos midiáticos, Rio Grande do Sul: Unisinos, v.18 n. 3, p. 290–304, 2016. Disponível em: <https://pdfs.semanticscholar.org/a5be/a3064a2a4074d4a959bf73b9aa406f3cb927.pdf>.
- Gamesradar. How Metal Gear Solid manipulated its players, warning us of an age of Fake News, Cambridge Analytica and data surveillance. Disponível em:
<<https://www.gamesradar.com/how-metal-gear-solid-manipulated-its-players-warning-us-of-an-age-of-fake-news-cambridge-analytica-and-data-surveillance/>>. Acesso em: 12 mai. 2025.
- Higgin, Tanner. Turn the game console off right now! In: Huntemann, Nina B.; PAYNE, Matthew Thomas (Org.) Joystick soldiers: the politics of play in military video games. New York: Routledge, 2009. p. 252–269.
- Jung, Carl Gustav. O homem e seus símbolos. Tradução de Maria Luiza Appy et al. 17. ed. Rio de Janeiro: HarperCollins Brasil, 2020.
- Konami. Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty [jogo eletrônico]. Direção de Hideo Kojima. Tóquio: Konami, 2001. 1 jogo eletrônico (PlayStation 2).
- Moore, Alan; Lloyd, David. V for Vendetta. Tradução de Juliano Lopes. São Paulo: Panini Books, 2006.
- Morin, J.; Bélanger, D. Watch Dogs 2 [jogo eletrônico]. Montreal: Ubisoft Montreal, 2016. 1 jogo eletrônico (PC/PlayStation 4/Xbox One).
- Orwell, George. 1984. 1. ed. Rio de Janeiro: Principis, 2020. 336 p. ISBN 978-65-555-2226-6.
- Perin, Marcelo; Beccari, Marcelo. O duplo condicionamento de Metal Gear Solid 2: discursividade e metalinguagem nos videogames. Visualidades, Goiânia, v. 19, 2022. Disponível em:
<<https://doi.org/10.5216/v.v19.62318>>. Acesso em: 22 mai. 2025.
- Rocha, Anderson Alves da; Vargas, Herom. Da Cultura de Massa ao Pop: definições e histórico da cultura pop. Revista Comunicação Midiática, Bauru, SP, v. 16, n. 1, p. 35–45, 2021. Disponível em:
<https://www2.faac.unesp.br/comunicacaomidiatica/index.php/CM/article/view/467>.
- Rodrigues, Marluce. “O Show de Truman”: Uma análise crítica da indústria cultural. Revista Ética e Filosofia Política, Minas Gerais, v. 2, n. 14, p. 164-182, out. 2011. Disponível em: <https://periodicos.ufjf.br/index.php/eticaefilosofia/article/view/17753>. Acesso em: 18 de maio de 2025.
- Romito, João Victor. Para um novo tipo de fonte: uma análise dos games Metal Gear, Metal Gear 2: Solid Snake e Metal Gear Solid. 2020. 162 f. Dissertação (Mestrado em História) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2020. Disponível em: <<https://repositorio.pucsp.br/jspui/handle/23974>>. Acesso em: 18 mai. 2025.
- Rousseau, Jean-Jacques. Do contrato social. Tradução de Lourival Gomes Machado. Porto Alegre: L&PM, 2013. E-book. Disponível em: <https://www.amazon.com.br/Do-contrato-social-Jean-Jacques-Rousseau-ebook/dp/B00DZW2IEG>. Acesso em: 28 jun. 2025.
- Weir, Peter. The Truman Show [filme]. Roteiro de Andrew Niccol. Estados Unidos: Paramount Pictures, 1998. 1 filme (103 min), son., color.
- E-Zine Panis Et Circenses © 2025 by Caio Pereira; Eduardo Astun; João Vitor Rocha; Henrique de Castro; Leon Pajuelo; Bento Milanesi is licensed under CC BY-ND 4.0. To view a copy of this license, visit <https://creativecommons.org/licenses/by-nd/4.0/>