



A representação subjetiva dos signos culinário e a polícia no jogo Max Payne 3 Uma análise semiótica da representação imagética¹

Carlos William Ferreira de Lima²

Professor Design Multimídia – Sistemas de Informação e Gestão - Tech

Resumo

O presente artigo, apresenta as relações socioculturais da cidade de São Paulo e sua culinária, com representações imagéticas no jogo Max Payne (2012). Em uma fase do jogo, são encontrados mobiliários e neles diversos objetos usados na polícia além de cafeteiras sobre as mesas, na tentativa de ambientar melhor a delegacia, tal qual seria na cidade, buscando reproduzir quaisquer elementos que fazem parte da vida cotidiana dos policiais, porém, ao mesmo tempo, encontramos um prato típico da cidade, a coxinha de frango. Essa representação levou-nos a buscar entendimento de como e por que um prato que se tornou um dos símbolos da cidade, pode ser atrelado como representação semiótica da polícia militar do estado de São Paulo. Para isso, traçamos uma abordagem histórica da coxinha e o alinhamento com a história do jogo e encontramos a análise de Leonardo Lima, que estudou a produção de subjetividade nos jogos digitais, para compreendermos como isso é percebido pelo jogador durante o jogo.

Palavras-chave: games, culinária, coxinha paulista, polícia Militar.

¹ Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho_6.º CONGRESSO INTERNACIONAL EM COMUNICAÇÃO E CONSUMO, do 2º Encontro de GTs de Comunicação, Consumo, Memória: cenas culturais e midiáticas, realizado dia 14 de outubro de 2016.

² Carlos William Ferreira de Lima é Doutorando em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. Ministra aulas na Universidade Anhembi Morumbi e ESPM, além de ser um apaixonado por fotografia aérea.

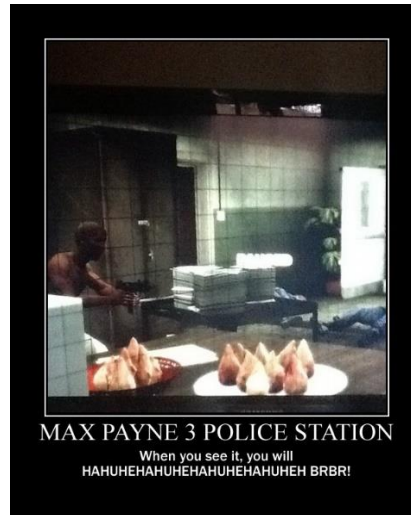


Figura 1. Coxinha de frango na delegacia de polícia.

A cidade de São Paulo e seus sabores

A cidade de São Paulo era chamada de vila de São Paulo de Piratininga à época de sua fundação, junto ao colégio dos jesuítas, em 1554. Nesse período, a cidade tinha outra geografia, constituída de casas rústicas feitas de taipa e cobertas de palha. Essas moradias eram formadas por uma varanda, quartos com redes para dormir e sala com móveis simples. A cozinha ficava fora do corpo da casa e, normalmente, o quintal abrigava uma pequena horta, com galinheiros e pomar (BELLUZO, 2008).

Ao passo que a cidade se expande e os bandeirantes saem em busca de metais preciosos, buscam novas terras com destino ao interior do estado, juntamente com escravos e alguns indígenas que, entre outras funções, carregam mantimentos e equipamentos para as longas viagens, além de abrirem caminho com novas trilhas.

Ao longo dessas trilhas, também eram plantados milho, feijão, mandioca e demais tipos de comida, que poderiam ser colhidos pelos bandeirantes quando, ao retornar a São Paulo, para que tivessem mantimentos para sobrevivência durante o longo período de viagens. Nesse processo, nasceram alguns pratos conhecidos dos paulistas, como é o caso do feijão tropeiro, que era preparado durante essas paradas.

Com a expansão do plantio de cana de açúcar no interior, em meados de 1740, o intenso fluxo de mercadorias com destino a São Paulo intensifica-se, criando



importante comércio na região e aumentando também a oferta de produtos e animais para alimentação, entre eles, porcos, bovinos e aves, em especial, o frango.

Já no século XIX, a expansão das plantações de café, com gradual substituição às de cana de açúcar, muda a paisagem e a forma de comércio das cidades mais afastadas do centro, gerando a necessidade de um transporte mais rápido e em maior volume, dos locais de produção para a capital. Nesse período, é criada a ferrovia ligando Campinas a São Paulo, cujo destino era Santos, que, a partir de então, ficaria conhecida como Ferrovia Santos Jundiaí.

O enriquecimento dos barões do café, nesse período, traz à cidade novo panorama de crescimento arquitetônico, financeiro e cultural, provocando alterações nas relações sociais e na forma de consumir produtos. Com a criação do Jardim da Luz, em 1825, e, logo depois, a fundação da academia de Direito do largo São Francisco, vários estudantes, advindos de diversas partes do país, vinham em busca de novo conhecimento e, conseqüentemente, tornam-se os novos frequentadores das casas de pasto e dos cafés na região.

Com o fim da escravatura e o início do século XX, o Brasil passa por transformações, como a chegada de imigrantes que vêm em busca de uma vida melhor, fugindo, muitas vezes, da miséria e da própria mudança que o século XX traz consigo: o início da Revolução Industrial e a mecanização das lavouras. Nesse processo, muitos europeus, em especial italianos, aportaram no Brasil para trabalhar nas lavouras de forma manual, além de japoneses e imigrantes de outras nacionalidades.

“No decorrer do século XX, principalmente na cidade de São Paulo, ocorreram transformações culinárias, resultado da influência dos imigrantes” BELLUZO 2008. A cozinha paulista, ou “caipira”, passa a dividir espaço com novos sabores e ingredientes, porém a tradição de restaurantes familiares foi mantida, mas mesclada com o macarrão, o quibe, a esfiha e os embutidos. A fusão de todos esses elementos originou a cultura mestiça e imaginativa da cidade de São Paulo.

Essa breve introdução histórica nos faz perceber que a influência de diversas culturas construiu uma nova, a cultura culinária paulistana, cheia de sabores e,



principalmente, de ingredientes que agregam valor único à representação dessa cidade no cenário culinário, não só brasileiro, mas também mundial, pois é possível encontrar excelentes *chefs* de cozinha importantes no cenário gastronômico.

Vamos no ater, agora, a um dos objetos de estudo deste artigo, a coxinha de frango. Como sabemos, a alimentação está relacionada a vários aspectos emotivos, como a lembrança da infância, da família ou mesmo de lugares. Assim, ela torna-se elemento importante para o imigrante manter seu vínculo com suas origens, como afirmam Carla Rocha, Carmen Rail e Luceni Hellenbrandt

A condição de imigrante, seja fruto de uma escolha ou não, significa bem mais que uma mudança geográfica; em quaisquer condições, implica em uma reelaboração de muitos elementos que colabora cotidianamente para reforçar o sentido de identidade. Nesse processo, a alimentação assume extrema relevância: situando-se como interface entre o país de inserção e o de origem, atua como elo entre o indivíduo migrante e seu “lugar” de origem (seja o país, a região, ou a família) (ROCHA, RAIL E HELLENBRANDT, 2013)

É notório que a cidade, nos 462 anos desde sua fundação, passou por um enriquecimento, das fazendas de café até as atuais grandes corporações, não apenas econômico, que trouxe inovações culturais e tecnológicas. Em meio a essas transformações, encontramos uma característica que parte dos paulistanos já conhece e o resto do Brasil passou a conhecer, a diversidade culinária da cidade, desde os quitutes encontrados nos bares e restaurantes até os pratos mais elaborados da cozinha internacional.

A coxinha de frango

Não se sabe ao certo a origem da coxinha de frango na culinária paulista, mas, em busca de informações mais concretas, encontramos duas histórias mais próximas da realidade de sua criação.

A primeira, está no blog Soy Loco por ti coxinha de Diângelis Soares, baseado no livro de Nadir Cavazin, Histórias e Receitas, que conta uma história, sem confirmação científica, que pode nos dar um caminho para entendimento do quão importante foi a coxinha de frango, um salgadinho largamente encontrado em na cidade de São Paulo.



A história retrata um período já no fim do império brasileiro que, na cidade de Limeira, o imperador Dom Pedro II e da imperatriz Tereza Cristina de Limeira. Foram feitas visitas formais teriam acontecido em 1876 e em 1886, para participação da missa na recepção à ilustres cidadãos na Fazenda Morro Azul.

Após participarem da Missa da Matriz e recepção domiciliar por parte de cidadãos ilustres, foram hóspedes na Fazenda Morro Azul. No entanto, contam os antigos que na informalidade era intenso o intercâmbio de habitantes desta região com a nobreza imperial. Existe, inclusive, um curioso relato, de difícil confirmação histórica, que na Fazenda Morro Azul vivia um menino, filho da Princesa Isabel e do Conde D'Eu, mantido longe da corte porque seria considerado deficiente mental. Essa criança exigia intensos cuidados na alimentação "Quando cismava em não comer" explicavam os antigos moradores "dava um trabalho danado! Por outro lado, se apreciava um alimento, não havia o que chegasse! Queria mais e mais! As coxas de galinha constituíam a sua predileção. O peito, as asas e os demais pedaços eram rejeitados e servidos as outras pessoas". A cozinheira da fazenda, certa vez, não tendo o número suficiente de frangos "no ponto" e prevendo a gritaria do menino pela falta de sua apreciada comida, resolveu transformar uma galinha inteira em coxas. Preparou a seu modo a receita e o sucesso foi total. O filho da Princesa gostou tanto que as "coxinhas de galinha" passaram a fazer parte de suas refeições. A Imperatriz, quando veio a Limeira quis saber tudo sobre seu neto e ao observar com que prazer o pequenino saboreava a iguaria, não resistiu – provou, gostou e solicitou que o modo de preparo fosse fornecido ao Mestre da cozinha imperial. Assim, a humilde coxinha de galinha teve seu tempo de nobreza pelo acesso à Corte, e Altos Salões, graças a esta receita "provada e aprovada por especial indicação de Sua Majestade Imperial, a Imperatriz Tereza Cristina". (CAVAZIN apud SOARES, 2010)

Ao que parece, essa história ilustra bem o porquê da existência da coxinha de frango, não exatamente pela necessidade de alimentação do menino, mas, por impossibilidade de um maior número de coxas de frango tradicional, foi necessária a criação do prato com o que havia no momento, o que também ilustra a capacidade imaginativa do brasileiro de recriar a partir de uma necessidade.

Outra história que também ilustra bem o surgimento da coxinha de frango pode ser encontrada em CASCUDO (1977), em que ele descreve a criação da coxinha no século XIX e como um prato tipicamente paulistano, mesmo embora seja possível encontrá-lo na culinária portuguesa também.

Sua história está diretamente ligada à fase industrial paulistana, quando, nas portas das fábricas, eram vendidas coxas de frango in assadas e prontas para o consumo



da classe trabalhadora a qualquer tempo. Como sua produção era baixa e o tempo de deterioração muito rápido, buscou-se uma alternativa para que pudessem ser vendidas com mais segurança e tempo maior de validade.

A escolha pela farinha de trigo deu-se em função de ser um ingrediente largamente usado na culinária paulista, já que fora introduzida pela culinária portuguesa e italiana em seus pratos, edessa forma, produzindo as mesmas coxas de frango em um novo formato, seria possível atender um maior número de pessoas e com menos frango em sua composição.



Figura 2 - Coxinha de frango, com seu formato característico e tamanho proporcional, gerando um padrão de produto.

A receita de coxinhas de frango leva farinha de trigo ou batata amassada para a composição da massa e carne de frango desfiada. Seu desenho em forma de gota assemelha-se a uma coxa de frango. Como pode ser consumido rapidamente, a validade para consumo aumenta em comparação ao tempo para consumo de uma coxa de frango, o que faz com que, rapidamente, caia no paladar dos trabalhadores das fábricas e espalhe-se por toda cidade. Hoje, esse salgado é encontrado em quase todo território nacional.

O papel da força policial na cidade de São Paulo

O conceito de polícia tem sua origem na Grécia. Em Luiz (2003), baseado na etimologia da palavra, encontramos a seguinte definição:

Considerando a etimologia da palavra, existe um comum acordo em ligar o termo polícia – assim como política – ao grego politeia. Até Aristóteles, com algumas variações, o termo remetia de um lado a cidade [polis], enquanto entidade distinta das outras comunidades políticas, de outro àquilo que mantém a cidade em sua unidade, a saber; a arte de governar (LUIZ, 2003)

Portanto, baseando-nos por essa análise, podemos compreender que o principal papel da polícia é ajudar a administração da cidade e da ordem governante, no respeito



às leis e administração da ordem pública, garantindo o respeito à regulamentação vigente. Ou seja, garantir governabilidade e ordem.

Um aspecto que pode ser levantado é a distinção entre a polícia que rege a ordem e a que se faz seguir, pois há, dentro da organização do estado político, parte das autoridades policiais que determinam regras e a segunda parte que está em meio ao povo, que deve garantir o respeito a essas regras.

Podemos perceber, também segundo a análise de Luiz, que há outra determinação do termo polícia, emprestado pelos romanos e que também explica a atuação da polícia e suas atividades na sociedade.

A essência da função governamental consiste em definir fronteiras entre o público e o privado, por meio da produção de normas cujo o respeito é assegurado por órgãos administrativos específicos, que utilizam, se necessário, o constrangimento físico. (LUIZ, 2003)

Já no século XVIII, na Dinamarca, o conceito de polícia toma outro sentido, que se generalizará na Europa, em que polícia não mais remete ao que o cidadão atual chamaria de administração governamental, isto é, a regulamentação relativa à manutenção da ordem, da tranquilidade pública, da higiene, do comércio, do trabalho e outras divisões ligadas à administração pública.

Um novo conceito emerge: a ideia de um indivíduo desprovido de direitos diante de um estado onipotente é inaceitável para os filósofos das Luzes; cada um deve poder se autodeterminar e exercer a sua liberdade sem entraves, o papel do Estado é, daí em diante, garantir a segurança que permite o jogo da liberdade. (LUIZ, 2003)

A polícia, agora, se encarregará de garantir a segurança da sociedade e não mais da felicidade do indivíduo, apenas deverá proteger a sociedade contra riscos.

Outro ponto a ser levantado é o uso da polícia não apenas como manutenção da ordem, mas também como força de obtenção e manutenção de poder. Foucault trata desse poder de forma clara em seu livro Vigiar e Punir.

Na sociedade disciplinar que sucede às antigas sociedades de soberania, o poder não opere essencialmente pela repressão – Em suma, no regime do poder disciplinar, a arte de punir, não visa nem a expiação, nem exatamente a repressão. (FOUCAULT, 2014)



No Brasil, o conceito de polícia é tido como a primeira força de natureza constitucional e que se destina a garantir e assegurar a proteção dos direitos legais e constitucionais dos cidadãos. A origem da polícia ocorre no Brasil Colônia, quando foram criadas as “companhias de ordenanças”, em 1570, e delas, muito tempo depois, em 1709, as “tropas pagas”, que tinham em seus quadros profissionais remunerados pelos seus serviços. Entre suas atividades, eram incumbidos de patrulhamento, rondas, condução de presos, combate à desordem e estavam subordinados aos governadores de província.

Com a vinda da família real para o Brasil, D. João VI criou a “divisão militar da guarda real da polícia” em 1809. Esse foi um dos primeiros dispositivos legais contendo princípios que até nossos dias, direcionam as atividades policiais no Brasil. (LUIZ, 2003)

Logo, o papel da polícia, em diversas sociedades e períodos históricos, tem atuação direta na sociedade, porém, nos últimos anos, seu papel tende a ser apenas de organizar e zelar pela segurança e os direitos dos cidadãos, mas a hierarquia militar passa a ser mais forte. Em 1934, no Brasil, sua estrutura deixa de ser denominada de Brigada Policial para ser denominada Polícia Militar. Outro marco importante para a atuação da polícia militar surge durante a ditadura militar, entre 1964 e 1985, momento em que as atividades e a competência das ações policiais foram ampliadas.

As diretrizes emanadas pelo exército traduziam a situação política da época do antigo decreto-lei 677, que era de 1969, portanto destinavam-se a preparar as polícias militares para representar o braço armado do regime autoritário, preservando a força terrestre, que autodenominava reserva moral do país, frente as diversas manifestações urbanas. (LUIZ, 2003)

Constatamos que o processo de adestramento do policial, também está presente nas modernas forças policiais e, em São Paulo, essa força, ainda denominada por Polícia Militar do Estado de São Paulo, carrega o adestramento militar e a estrutura adequada a esse tipo de organização, como explica LUDWIG, *apud* LUIZ.

Por meio dessas atividades o aluno assimila os valores de obediência, submissão, dependência, paternalismo, assiduidade, pontualidade, racionalidade e meritocracia. Adquirem também a concepção de mundo e de vida em sociedade eminentemente estável e harmoniosa, isto é, uma cosmovisão determinista-funcionalista. (LUDWIG apud LUIZ 2003)



Essas características, aliadas a outras, trazem à tona um estereótipo do policial que, mesmo atravessando os tempos, se manteve quase inalterada, mas adaptando-se à nova realidade constitucional e, ao mesmo tempo, adequando-se à nova sociedade, mais plural e humanística, assumindo, entre suas obrigações, funções sociais. A polícia militar hoje é uma organização fardada, organizada militarmente, subordinada ao Governo do Estado, por meio da Secretaria de Segurança Pública.

A representação dos signos jogos digitais

Quando analisamos os jogos de videogame em um outro momento (LIMA 2008), norteados pelas análises da semiótica pierceana, podemos construir um entendimento do papel dos jogos digitais quanto ao agenciamento proporcionado pelo uso das imagens hiper-realistas e concluímos que o uso dessas imagens não era necessariamente tão importantes, pois, em alguns casos, para existir o agenciamento por parte do jogador, ela tem de existir pelo jogo, sua mecânica e como esse jogo faz relação direta com o jogador.

A todo momento dispomos de informação, constituída por cognições logicamente derivadas por indução e hipótese de cognições anteriores, menos gerais, menos distintas, e de que temos uma consciência menos viva. Estas, por seu turno de outras menos gerais, distintas e vivas, e assim por diante até o “primeiro” - ideal, singular, fora da consciência. É a coisa em particular em si mesma. É coisa particular em si mesma. Como tal, não possui existência [...]. As cognições que chegam até nós através de uma série infinita de induções e hipóteses (que, embora infinita a parte antelógica, é como um processo contínuo com começo no tempo) são de dois tipos, verdadeiras e não verdadeiras, ou cognições de objetos reais e de objetos não reais. E o que entendemos nós por “real”? É uma concepção que descobrimos através do erro da (inverdade), da ilusão, enfim, quando nos corrigimos pela vez primeira. (PEIRCE apud, LIMA, C. 2008,)

Partindo disso, é possível compreender que as imagens apresentadas nos jogos também carregam um caráter cultural e, neste caso, fixamo-nos em *Max Payne 3 de 2012*, para referenciar o uso da imagem do salgadinho coxinha de frango ou, popularmente conhecido como coxinha, apontando para uma gíria popular atrelado à imagem da coxinha.



Norteados pela história da criação da coxinha e também pelo estereótipo atrelado a polícia militar, pode-se perceber que a unificação do signo a polícia, se deu de forma a representá-la no imaginário popular, e pode ser percebido, nas falas e nas conversas tanto no jogo de *Max Payne 3* quanto no dia a dia das pessoas.

Em nosso entendimento, o foco do trabalho debruçou-se sobre a coxinha, pois ela tem sido atrelada à imagem da força policial do estado de São Paulo, muito provavelmente, desde os anos de 1980 e essa referência cultural é retratada no jogo de *Max Payne 3*, não de forma velada, mas apenas percebida por quem conhece o significado, ou seja, o jogador que vive na cidade de São Paulo e que, em algum momento, teve contato com esse significado e consegue perceber essa subjetividade no jogo.

É possível encontrarmos uma analogia semelhante na cultura norte-americana, pois há uma referência aos policiais americanos à imagem dos Donuts³, ou rosquinhas doces, encontradas no mercado americano e tão largamente representada nos filmes americanos, no entanto, não aprofundaremos essa analogia neste artigo, trataremos apenas do salgado coxinha. Para compreender as relações criadas com o salgadinho brasileiro em referência à Polícia Militar, necessitamos conhecer não mais a história do salgadinho apenas, já tratado no início deste artigo, mas nos indícios históricos de sua associação à imagem do policial militar, o representante mais próximo da corporação junto a sociedade.

LIMA (2011) explica por que fazemos certas ligações com objetos e como a Semiótica pode nos ajudar nessa relação subjetiva dada ao objeto – especialmente aqui, essa associação da imagem da coxinha ao policial:

Transpassado por infinitos signos e diversas relações semióticas, o sujeito humano tem seu ambiente povoado por objetos muito complexos, com inumeráveis planos de leitura e possibilidades de relacionamento. Entretanto, para grande parte destes objetos não existe um modelo inato de interpretação e relação (LIMA, 2011, p.30)

³ DONUT, DOUGHNUT, DÓNUTE OU ROSQUINHA É um pequeno bolo em forma de rosca (mais precisamente de toro), popular nos EUA e de origem incerta.



O motivo da relação da imagem da coxinha ao policial militar pode ser explicado pelo fato de que a coxinha tem um formato regular e aplicado a todas unidades feitas, ou seja, elas são elementos iguais, diferentemente do que encontramos em outros pratos, quando na sua elaboração. A própria formulação desse prato torna-o diferente, mas, com seu formato em desenho de gota, parecido com a coxa de frango, torna-o um elemento repetitivo e em muito se assemelha a um produto fabricado mecanicamente, mesmo que até os dias atuais seja fabricado manualmente por cozinheiros.

Talvez, pelo formato similar, tenha sido feita uma associação à corporação, pois os policiais usam as fardas iguais, tornando-os únicos, assim como um prato repleto de coxinhas. O que buscamos reforçar, aqui, é apenas a associação imagética, que não reflete a opinião deste autor.

Outra informação que encontramos foi a de que, nos anos de 1980, era muito comum os policiais serem vistos comendo coxinhas em bares na cidade de São Paulo e isso também gerou a associação aos baixos salários da corporação à época, o que apenas possibilitava a compra desse salgado e, talvez por esse motivo, esse fato criou a “gíria” que ligou a imagem da coxinha aos policiais militares e, a partir daí, o termo ficou tão subjetivamente ligado ao policial.

Para melhor compreendermos essa subjetividade na associação com a imagem da coxinha e, conseqüentemente, a geração da gíria, emprestamos a fala de GUATTARI, para compreendermos melhor esse processo.

A subjetividade é produzida por agenciamentos de enunciação. Os processos de subjetivação, de semiotização – ou seja, toda a produção de sentido, de eficiência semiótica - não são centrados em agentes individuais (no funcionamento de instâncias intrapsíquicas, egóicas, microssociais), nem em agentes grupais. Estes processos são duplamente descentrados. Implicam o funcionamento de máquinas de expressão que podem ser tanto de natureza estrapessoal, extra-individual (sistemas maquínicos, econômicos, sociais, tecnológicos, etológicos, de mídia, ou seja, sistemas que não são mais imediatamente antropológicos), quanto de natureza intra-humana, infrapsíquica, infrapessoal, (sistemas de percepção) de sensibilidade, de afeto, de desejo, de representação, de imagem e de valor, mofos de memorização e



de produção de ideias, sistemas de inibição e de automatismos, sistemas corporais, orgânicos, biológicos, fisiológicos e assim por diante (, apud GUATTARI e ROLNIK, LIMA, L. 2011).

Baseados nessa afirmação, passamos a compreender melhor o porquê da associação da imagem da coxinha com a polícia militar, a partir de agora apresentamos o uso dessa imagem dentro do jogo e seus significados.

Nesse momento, cremos que a orientação para a compreensão da inserção do prato de coxinha dentro do jogo de videogame de *Max Payne 3* e o jogador que vive na cidade, que tem conhecimento dessa gíria, pode compreender mais rapidamente o papel do elemento aplicado ao jogo, assim que *Max Payne* envereda pelo cenário da delegacia policial.



Figura 3. *Max Payne* entra na delegacia policial da cidade fictícia de São Paulo. O detalhe da imagem é o prato de coxinha sobre a mesa.

A noção de subjetividade, que se diz o caráter daquilo que é subjetivo, relativo ao sujeito, manifestando-se por conjunto/estado de propriedade que emanam ou que são constituintes desse. Isto é, a realidade psíquica, emocional e cognitiva do ser, comprometida com a apropriação intelectual dos objetos externos. (LIMA, 2011, p.30)

Certamente, as informações que surgiram em nossa análise dão como apontamento os resultados obtidos e apresentados neste texto, mas encontramos um desdobramento para explicar o significado subjetivo da associação da coxinha não só à polícia militar, mas também a outros segmentos da sociedade, como a classe social, que podemos perceber em meio à cultura paulista, porém decidimos não nos ater a esse aspecto, pois requereria uma análise ainda mais aprofundada e específica, além disso,



o objetivo deste trabalho era compreender a ligação da coxinha com a polícia e sua representação dentro do jogo de *Max Payne 3*.

O contato do jogador com os jogos de videogame também está impregnado de suas relações pessoais, atravessado pelos convívios sociais, políticos, variáveis econômicas, sejam elas internas ou externas (LIMA, 2011), criando em si as relações necessárias para a interpretação de objetos, apresentados a ele subjetivamente e ligados à cultura local.

Podemos perceber, na apresentação desses objetos, essa ligação, pois a produtora, quando decidiu fazer o jogo ambientando São Paulo, teve a preocupação de levantar dados culturais para apresentar esses elementos no jogo. O dado mais relevante é que esse signo só poderá ser reconhecido pelo público que conhece seu significado, portanto, o público que usa do jogo para se descontraír, como é o caso do jogador americano, provavelmente não fará a mesma leitura do significado da coxinha sobre a mesa, pois, como sabemos, nossa cultura não é largamente disseminada pelos meios de comunicação, assim como é feito com a cultura americana, propagada pela TV e pelo cinema.

Isso é reforçado por JENKINS, que nos lembra que a mídia nos torna consumidores de informação, recortada, embalada e entregue de forma que possamos compreendê-la e apropriar-nos dela em nossa cultura. “No mundo da convergência das mídias, toda história importante é contada, toda marca é vendida e todo consumidor é cortejado por múltiplas plataformas de mídia”. (JENKINS, 2006)

Esse cortejo a que se refere Jenkins, mesmo que nos apropriemos desses ditos, produtos, também vendemos alguns em troca e esse escambo cultural, de certa forma, reconstrói nossa subjetividade, dialogando com o interno e o externo, coexistindo com a cultura, a política, a sociedade e implicando o acoplamento do jogador. “O que queremos reter desses relatos é que o universo do jogo coexiste a uma realidade social, política, cultural e etc., as quais implicam-se os acoplamentos jogo-jogador” (LUIZ, L. 2011), na compreensão desses elementos no jogo e a direta interação com eles no mundo real.



O que podemos concluir, até aqui, é que o jogador tem papel fundamental na compreensão dos signos durante o jogo e a completa vivência cultural faz toda a diferença na compreensão de gírias, elementos e signos representativos de certas culturas e ações e, nesse jogo, os elementos apresentados foram cuidadosamente estudados para que o jogador brasileiro pudesse ter um agenciamento mais significativo em cada momento do jogo.

Antonio Negri também demonstra como esse processo é atrelado ao capitalismo, no sentido de mostrar como a produção está em meio às diversas mídias, mas que, de certa forma, objetiva o lucro.

Modernas redes de comunicação e circulação possibilitaram que as diversas mídias, o marketing, as indústrias de entretenimento e de serviços etc. tivessem grande importância na diversificação e aumento do consumo e, enfim, na garantia do processo de reprodução do capital (NEGRI, 2010)

Os jogos digitais, hoje, conseguem apropriar-se melhor das referências culturais, sociais e geográficas dadas pela tecnologia e isso tem criado, também, novas formas de comunicação e, principalmente, de agenciamento do jogador, que, ao mesmo tempo em que se diverte, aprende sobre novas culturas, histórias e relacionamentos socioculturais.

Referências

CARNEIRO, Henrique S. **Comida e sociedade: significados sociais**. Na história da alimentação. História questões e Debates, Curitiba. Editora UFPR, 2005

CASCUDO, L. da C. (Org.). **Antologia da alimentação no Brasil**. Rio de Janeiro: Livros Técnicos e Científicos, 1977. 254 p

FOUCAULT, Michel. **Vigiar e punir** : nascimento da prisão. trad. Raquel Ramallete. 42.ed 1.reimpr. Petropolis, RJ : Vozes, 2014.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.

JENKINS, Henry. GRENN, Joshua. FORD, Sam. **Cultura da Conexão**. Criando Valor e significado por meio da mídia programável. São Paulo: Aleph, 2015.



LIMA, Carlos W. F. de. **A construção da imagem realista em jogos de videogame.** Um estudo sobre as representações imagéticas nos jogos de nova geração. 2008. Dissertação de Mestrado em Comunicação e Semiótica. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. São Paulo. 2008.

LIMA, Leonardo Souza. **A Produção de subjetividade nos jogos eletrônicos.** São Paulo. Dissertação de Mestrado. Defendida 2011.

LUIZ, Ronilson de Souza. **O currículo de formação de soldados da polícia militar frente as demandas democráticas.** PUC-SP. Dissertação de Mestrado. Defendido em 2003 – PUC-SP

NEGRI, Antonio. **A nova ordem mundial na era do capitalismo cognitivo.** 2010. Acessado em 20/12/2015: <http://osertanejo.multiply.com/photos/hi-res/1M/109>.

SALEN, Katie ZIMMERMAN, Eric. **Regras do jogo, fundamentos do design de jogos** Vol1, 2, 3, 4. São Paulo. Blucher. 2012.

SANTAELLA, Lucia, FEITOZA, Mirna. **Mapa do Jogo: A diversidade cultural dos games.** São Paulo. Cengage. 2009.

SOARES, Diângeli. Soy loco por ti Coxinha. Disponível. em <https://soylocoporticoxinha.wordpress.com/2010/12/09/a-historia-da-coxinha/> acessado em 29/07/2015 às 15:23

STUMPF, Andre Gustavo. Merval, Pereira Filho. **A segunda guerra sucessão de Geisel.** Ed. Brasiliense. São Paulo. 1979. Disponível em: <http://www.significados.com.br/coxinha/> acessado em 04 de agosto de 2015.

CAVAZIN, Nadir. **HISTÓRIAS E RECEITAS .** Sociedade Pró Memória de Limeira, SP. 2000