

A representação subjetiva dos signos culinário e a polícia no jogo Max Payne 3. Uma análise semiótica da representação imagética em jogos de video game

Carlos William F. de Lima
Universidade Anhembi Morumbi
São Paulo - ESPM, Brasil
Carlos.william.sp@gmail.com

RESUMO

O presente artigo, apresenta as relações socioculturais da cidade de São Paulo, com representações imagéticas no jogo Max Payne 3 (2012). Durante o jogo, são encontrados objetos usados pela polícia 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 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, e a semiótica Perciana, para melhor compreendermos o uso desse símbolo durante o jogo.

PALAVRAS CHAVES

Games, Culinária, Coxinha de frango paulista, Polícia Militar, Max Payne3

INTRODUÇÃO

Assim como a culinária, os jogos digitais começam a fazer parte da cultura de muitos povos. No caso especificamente do Brasil, temos uma cultura rica e amplamente missegenada, pois, como temos registros históricos, a influência das mais diversas culturas que aqui portaram trouxeram consigo inúmeros exemplos de sua culinária e entre elas, conhecemos a coxinha de frango.

Neste artigo, abordamos a influência dessa iguaria, até mesmo na cultura digital e especificamente no jogo de videogame Max Payne3, que, além de aparecer no jogo como um elemento de cena, também tem sua representatividade apresentada, como um elemento de ligação semiótico, entre a polícia e o jogador. Este artigo,

pretende apresentar, dados históricos e fazer uma análise semiótica sobre o signo coxinha.

Além de traçarmos uma linha histórica sobre a coxinha, também trabalhamos com o jogo Max Payne 3, que conseguiu traduzir em forma de imagem, as características inerentes dessa representação da culinária de São Paulo.

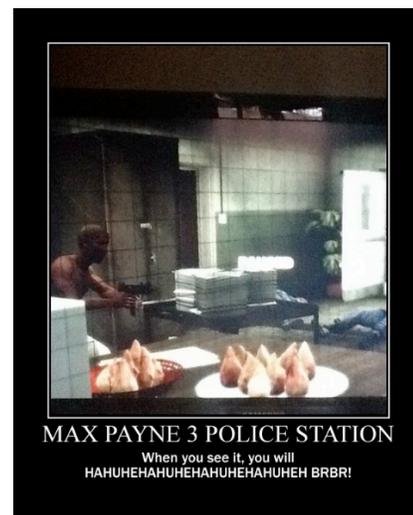


Figura 1. Coxinha de frango na delegacia de polícia.

A COXINHA DE FRANGO

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

A primeira, no livro de Nadir CAVAZIN [1], Histórias e Receitas, conta uma história, que pode nos dar um caminho para entendimento do quão importante foi a coxinha de frango, um salgadinho largamente encontrado na cidade de São Paulo[12][13].

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. [1]

Outra história que também ilustra bem o surgimento da coxinha de frango pode ser encontrada [2], 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 natura, 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 paulistana, já que fora introduzida pela culinária portuguesa e italiana em seus pratos, e dessa 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 visual repetitivo.

Hoje, esse salgado é encontrado em quase todo território brasileiro.

A POLÍCIA DA CIDADE DE SÃO PAULO

O conceito de polícia tem sua origem na Grécia. Em [3], baseado na etimologia da palavra, encontramos a seguinte definição, considerando que o papel da polícia tem como ponto mais importante para sua atuação, manter a cidade unida para garantir governabilidade.

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 [3], 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 órgão administrativos específicos, que utilizam, se necessário, o constrangimento físico.

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, mas sim garantir a liberdade do cidadão, sem entraves para seu papel em sociedade.

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 [4] trata desse poder de forma clara em seu livro *Vigiar e Punir*, onde aborda a função repressora do estado por meio do uso de forças policiais.

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.

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, [15] momento em que as atividades e a competência das ações policiais foram ampliadas, passando de mantenedora da ordem pública e privada a força repressora junto a sociedade, inibindo qualquer forma de representação social e política [3]

Constatamos que o processo de treinamento do policial, também está presente nas modernas forças policiais e, no estado de São Paulo, essa força, ainda denominada por Polícia Militar do Estado de São Paulo, carrega o treinamento militar e a estrutura adequada a esse tipo de organização, como explica [3]

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 NOS JOGOS DIGITAIS

Quando analisamos os jogos de videogame em um outro momento [5], 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. Durante a atuação no jogo, o jogador se deparará com vários elementos semióticos e esses, terão maior ou menor impacto em sua leitura visual e por esse motivo, dado a interação semiótica, o jogador terá maior ou menor compreensão em relação ao signo apresentado.

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, apontando para uma gíria popular atrelado à imagem da coxinha.

Em nosso entendimento, o foco desse estudo, debruçou-se sobre a coxinha de frango, pois ela tem sido atrelada à imagem da polícia militar 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 explícita, 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 Donuts¹, 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 salgadinho 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 [6] 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: O signo transpassa o ambiente e se recoloca em outra posição e

forma durante o jogo, mas seu significado é feito apenas pelo interpretante, no nosso caso, o jogador. Essa interpretação é dada por meio de diversas vivências e ela é que determina o entendimento desse signo, a coxinha de frango no jogo e seu significado.

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 coxinha de frango, torna-o um elemento repetitivo e em muito se assemelha a um produto fabricado mecanicamente.

Talvez, pelo formato similar, tenha sido feita uma associação à corporação, pois os policiais usam as uniformes iguais, tornando-os únicos, assim como um prato repleto de coxinhas de frango. 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 de frango 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 salgadinho e, talvez por esse motivo, esse fato criou a “gíria” que ligou a imagem da coxinha de frango aos policiais militares e, a partir daí, o termo ficou tão subjetivamente ligado ao policial que gerou uma ligação imagética da polícia com a coxinha de frango.

Esse agenciamento da imagem da coxinha de frango ao policial, pode ser melhor explicado por [6], que nos dá informações valiosas sobre o agenciamento e a subjetividade, implicando em funcionamento de uma natureza estrapessoal e extra individual na representação de imagem de valor.

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.

Isso nos leva a crer 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, e tem essa compreensão da gíria, pode compreender mais rapidamente o papel do elemento, coxinha de frango, aplicado ao jogo, assim que *Max Payne* envereda pelo cenário da delegacia policial.

¹ DONUT, DOUGHNUT, DÓNUTE OU ROSQUINHA É um pequeno bolo em forma de rosca (mais precisamente de toro), popular nos EUA e de origem incerta.



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.

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 [6], 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 desconstrair, 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

CONCLUSÃO

Todo o processo de construção imagética é fornecido pela própria produtora, durante o desenvolvimento do jogo. As imagens digitais tem como característica mais importante, a representação da realidade. A arte, a fotografia e até mesmo a literatura também cumprem esse papel, porém, os jogos digitais dão ao jogador, a Liberdade de exploração e vivência de diversas realidades, que não as suas.

O jogo *Max Payne 3*, traz em sua construção, uma cidade de São Paulo que não necessariamente é a que vemos, mas uma releitura de locais e principalmente de relações entre os personagens, o jogador e a cultura.

disseminada pelos meios de comunicação, assim como é feito com a cultura americana, propagada pela TV e pelo cinema.

Isso é reforçado por [7], 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 [8], 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” [6], 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 [9] 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.

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.

A cidade não foi representada tal qual ela é, mas o jogador que vive na cidade ou tem conhecimento de como ela é de fato, achará muitas referências em seu simbolismo [14] e suas associações serão outras, à medida que ele passa por cada uma das fases do jogo. Mas ao mesmo tempo, é possível criar relações com elementos da cultura local e as ações no jogo, principalmente na fase em que nos debruçamos nesse trabalho, onde Max adentra a delegacia de polícia e encontra diversos pratos de coxinha de frango pelas mesas e mobiliários.

Fica evidente que uma busca minuciosa na relação que esse prato, tipicamente paulistano, tem com a polícia militar de

São Paulo, de tal modo que vemos a imagem, fica clara a ligação e a identificação da gíria na cidade de. O policial é mais um coxinha, dentro da trama do jogo e essa associação só pode ser entendida por um interpretante local.

De certa forma podemos perceber uma transição quase que de forma líquida, de um signo que transcende o imaginário local e passa a povoar o ambiente digital, lembrando que esse jogo, por mais que seja ambientado na cidade de São Paulo, faz parte de uma cultura digital, que está em constante transformação e, ao mesmo tempo, faz uso das redes digitais, como [10] nos lembra, e faz uso do hiperespaço transpondo linguagem e lugares.

Não obstante a toda análise para entendimento inicial desse presente artigo, se fez necessário compreendermos o percurso histórico de dois elementos-chaves, antes mesmo de fazermos uma análise sobre o jogo, que foram a coxinha de frango e a polícia militar de São Paulo. Para concluirmos melhor essa análise, temos de nos apoiar novamente em [11], para que essa pesquisa, possa passar uma melhor compreensão sobre nosso estudo.

Observando a história da coxinha de frango, podemos perceber que ela não é apenas o objeto, mas sim o signo em si. Como iguaria paulistana ela quando mencionada remete a sabores, aromas e prazeres, proporcionado pela culinária e que, ao ser lembrada, causa-nos uma certa sensação de prazer, mas que ao mesmo tempo, é apresentada no jogo de modo simbólico, traçando a relação da polícia com a comida pelos motivos já apresentados aqui anteriormente.

A polícia militar no jogo, também é representada e como podemos perceber, seu uniforme, já apresenta que se trata de uma autoridade pública, mas que na história do jogo se mostra com características que não pertencem as corporações policiais, com certos aspectos de mais ligados ao mundo do crime e foras da lei, do que defensor do cidadão e da lei em si.

Emprestando novamente os trabalhos feitos por [11], essa referências visuais da roupa, distintivos, maneiras de comportamento e até mesmo ações dentro do jogo, nos fazem perceber, que o Legi-Signo da polícia está completo, emprestando as convenções gerais associados a polícia, como já mencionado, para garantir essa interpretação com certa facilidade por parte do jogador.

Até esse momento podemos entender os dois elementos semióticos com certa clareza, mas ainda nos faltou compreender essa associação entre os dois elementos, coxinha de frango e polícia militar, para só então, compreendermos melhor o simbolismo desses elementos à cultura popular e a partir de agora, validarmos o aparecimento da coxinha de frango durante o jogo.

A relação criada pela coxinha de frango e a polícia, passa a ser simbólica, pois nenhum dos dois signos tem relações diretas, como podemos perceber e isso, só pode ser criado apenas pelo interpretante, que de algum modo, pode ter

contato com essa referência, para criar esse entendimento. Assim como associamos a pomba branca, ligada a uma imagem de paz universal, dada em grande parte, pelos meios de comunicação, essa associação se deu em meio cultural.

Sobre nosso objeto de estudo, aqui apresentado, o que podemos concluir é que essa simbologia não é universal, mas apenas local, pois para que o símbolo seja reconhecido, ela necessita de uma interpretação mais cuidadosa, mas que mesmo assim, pode ser percebida pela produtora, RockStar, antes da produção do jogo, para que pudesse, mesmo que de um modo superficial, pudesse ser representada pelos dois signos e que pudesse criar um simbolismo, já trabalhado por [6] e que nos auxiliasse em seu entendimento.

Portanto, a coxinha de frango sai do prato principal e pula, para um coadjuvante importante na trama do jogo, mesmo que por pouco tempo, mas chamando a atenção daquele que mais nos interessa, o jogador de vídeo game, que já vivencia a experiência de encarar a cidade de São Paulo na sua realidade, não romantizada pelos jogos digitais.

PERSPECTIVAS FUTURAS

Como este artigo trata apenas de um elemento que saltou aos olhos, durante a jornada do jogo, fica evidente que há mais dados que podem ser melhor estudados. Nos cercamos de algumas análises quanto a coxinha de frango, mas ela não é o único elemento semiótico, ali presente, que pode retratar bem a relação da polícia com a sociedade e as implicações culturais no jogo.

Há necessidade de ampliarmos esse olhar para todo o jogo, assim, com melhor atenção, podemos tecer uma análise crítica aprofundada e norteada pela semiótica, para que possamos ter melhores resultados e principalmente, uma melhor compreensão da importância dos jogos digitais para expansão de cultura, além do entretenimento, para um número ainda maior de jogadores e principalmente, a comunidade científica que estuda jogos digitais.

REFERENCES

1. CAVAZIN, Nadir. Histórias e receitas – Sabor, tradição, arte, vida e magia. Sociedade Pró Memória. Limeira. 2000.
2. CASCUDO, L. da C. (Org.). Antologia da alimentação no Brasil. Rio de Janeiro: Livros Técnicos e Científicos, 1977. 254 p
3. 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
4. FOUCAULT, Michel. Vigiar e punir : nascimento da prisão. trad. Raquel Ramallete. 42.ed 1. reimpr. Petropolis, RJ : Vozes, 2014.

5. 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.
6. LIMA, Leonardo Souza. A Produção de subjetividade nos jogos eletrônicos. São Paulo. Dissertação de Mestrado. Defendida 2011.
7. JENKINS, Henry. Cultura da convergência. São Paulo: Aleph, 2009.
8. JENKINS, Henry. GRENN, Joshua. FORD, Sam. Cultura da Conexão. Criando Valor e significado por meio da mídia programável. São Paulo: Aleph, 2015.
9. 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>.
10. SANTAELLA, Lucia. Comunicação Ubiqua: Repercurssões na cultura e na educação. 2007
11. PEIRCE, Charles Sanders. Semiótica. Ed. Perspectiva. 2000.
12. SANTAELLA, Lucia, FEITOZA, Mirna. Mapa do Jogo: A diversidade cultural dos games. São Paulo. Cengage. 2009.
13. CARNEIRO, Henrique S. Comida e sociedade: significados sociais. Na história da alimentação. História questões e Debates, Curitiba. Editora UFPR, 2005
14. SALEN, Katie ZIMMERMAN, Eric. Regras do jogo, fundamentos do design de jogos Voll, 2, 3, 4. São Paulo. Blucher. 2012.
15. 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.