

ALÉM DAS FRONTEIRAS VIRTUAIS: DESVENDANDO AS REPRESENTAÇÕES DO IMIGRANTE EM LIFE IS STRANGE 2

BEYOND VIRTUAL BORDERS: UNRAVELING IMMIGRANT REPRESENTATIONS IN LIFE IS STRANGE 2

Ariane Corrêa Ferreira¹, Janaina Pereira Pretto Carlesso²,
Valeria Iensen Bortoluzzi³ e Tais Steffenello Ghisleni⁴

RESUMO

As representações sociais que influenciam no preconceito contra imigrantes podem ser observadas em diversas mídias, como filmes, séries, documentários e até mesmo jogos, como *Life Is Strange 2*, que traz a história de dois irmãos de origem mexicana morando nos Estados Unidos e tendo que lidar com o luto e a solidão após perder seu pai e único guardião. Sendo assim, nos propomos com artigo a entender tanto a forma como as representações sociais estão inseridas dentro do jogo *Life is Strange 2*, quanto à forma como elas influenciam na vida dos dois protagonistas, e como isso pode ser comparado com a realidade. Concluímos que as representações sociais de imigrantes podem gerar dificuldades na vivência desse grupo social em países diferentes da sua origem e convivendo com pessoas que podem julgá-los pela nacionalidade, e que é necessário um aprofundamento de estudos e olhares para que essa comunidade não seja diminuída em sua existência.

Palavras-chave: xenofobia; representações; jogo; preconceito; imigração.

ABSTRACT

The social representations that influence prejudice against immigrants can be seen in various medias, such as films, series, documentaries and even games, like Life Is Strange 2, which tells the story of two brothers of Mexican origins living in the United States and having to deal with grief and loneliness after losing their father and only guardian. Therefore, in this article we set out to understand both how social representations are incorporated into the game Life is Strange 2 as well as how they influence the lives of the two protagonists, and how this can be compared with reality. We conclude that the social representations of immigrants can cause difficulties for this social group living in countries different from their origin and coexisting with people who may judge them by their nationality, so that further studies and perspectives are needed to ensure that this community's existence is not diminished.

Keywords: xenophobia; representations; game; prejudice; immigration.

1 Aluna do Mestrado em Ensino de Humanidades e Linguagens da Universidade Franciscana - UFN. E-mail: ariferreira997@gmail.com. ORCID: <https://orcid.org/0009-0002-0800-6426>

2 Doutora. Professora do Mestrado em Ensino de Humanidades e Linguagens da Universidade Franciscana - UFN. E-mail: janaina.carlesso@ufn.edu.br. ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8488-1906>

3 Doutora. Professora do Mestrado em Ensino de Humanidades e Linguagens da Universidade Franciscana - UFN. E-mail: valbortoluzzi@ufn.edu.br. ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4268-2209>

4 Doutora. Professora do Curso de Publicidade e Propaganda e do Mestrado em Humanidades e Linguagens da Universidade Franciscana - UFN. E-mail: taisghisleni@yahoo.com.br. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-5405-9492>

INTRODUÇÃO

Num mundo globalizado, a convivência com a diversidade torna-se cada vez mais comum, possibilitada pelos avanços tecnológicos que permitem às pessoas buscarem experiências em diferentes lugares, incluindo a oportunidade de viver fora de seus países de origem. No entanto, essa liberdade também traz consigo uma consequência lamentável: a aversão ao diferente, ao estrangeiro, que pode prejudicar a experiência de viver em outro país devido à hostilidade de alguns de seus habitantes, fenômeno conhecido como xenofobia. Pereira e Vala (2010) afirmam que o preconceito contra imigrantes surge na sociedade por meio de discursos relacionados a uma suposta ameaça socioeconômica, onde o imigrante é visto como responsável pelo apagamento da cultura local e pelo aumento da criminalidade no país. Entretanto, esse discurso muitas vezes esconde uma visão de que o imigrante e sua cultura são inferiores àquelas do país onde residem.

Essa percepção do estrangeiro encontra respaldo no fenômeno das representações sociais, originalmente proposto por Émile Durkheim e posteriormente aprofundado por Moscovici em 1961, no livro “Representações Sociais: Investigações em Psicologia Social”. Esse conceito tem sido amplamente discutido por diversos autores e é observado em várias situações do cotidiano e da ficção, incluindo filmes, séries, livros, documentários e até mesmo em jogos, como é o caso de “Life is Strange 2”, que narra a história de dois irmãos mexicanos nos Estados Unidos.

Neste contexto, o objetivo deste estudo é identificar as representações sociais presentes na trama do jogo “Life is Strange 2”. Em seguida, o artigo analisará esses momentos, baseando-se nas cenas do jogo onde essas situações ocorrem, refletindo sobre a representação social que esses indivíduos fazem parte na sociedade representada no jogo. Com esse propósito, é essencial contextualizar o fenômeno e apresentar detalhes sobre o jogo que serão objeto de análise.

1.1 REPRESENTAÇÕES SOCIAIS: CONCEITUANDO O FENÔMENO

A ideia de representação social surge inicialmente por meio das reflexões do sociólogo Émile Durkheim, em meados do século XIX. De acordo com Moscovici (1976), Durkheim inicia sua reflexão sobre a sociedade como sendo construída a partir de dois fenômenos: o pensamento individual e o pensamento coletivo. Enquanto o pensamento coletivo é objeto de estudo da sociologia, o pensamento individual deve ser analisado sob perspectiva da psicologia. Entretanto, Moscovici discorda dessa ideia e propõe uma nova percepção do que são as representações sociais.

Segundo Moscovici (1976), representações sociais são descritas como entidades que se constroem através das formas de comunicação do nosso cotidiano, como palavras e gestos, por exemplo. Elas estão articuladas entre nós e com o mundo ao nosso redor. Dessa maneira, ao mesmo tempo em

que elas criam o simbolismo por trás das representações, elas também reforçam essa dinâmica através do convívio no contexto social.

Moscovici (1976) explica a construção das representações sociais através de duas formas, a ancoragem, que transforma algo estranho e perturbador aos olhos de vários indivíduos e o compara com um modelo de uma categoria que tais indivíduos acreditam ser adequada, e a objetivação, que se baseia em unir uma ideia abstrata a uma realidade palpável, o que faz com que essa ideia abstrata se torne o sentido para a realidade assimilada.

Para Jovchelovitch (1995) tais operações de simbolismo, que na sua visão são espaços de construção humana sobre o real, a realidade torna-se um campo contratual, e por isso pode ser expandida, redefinida e eventualmente transformada, sendo assim, a discussão sobre representações sociais deve ser debatida e repensada, para que não se considere o simbolismo, que é construído socialmente, apenas como uma máscara de estruturas sociais.

Já para Jodelet (1989), tais representações são o que baseiam as nossas relações com o mundo e com os outros, administrando as condutas e comunicações sociais, bem como interferindo na distribuição e compreensão de conhecimentos em vários âmbitos, como definições de identidades pessoais e sociais, por exemplo. Jodelet também aponta que observar tais representações é uma ação relativamente simples, uma vez que ela se manifesta em discursos, associadas a imagens midiáticas e afirmadas através de condutas.

Outros autores também discutem de que maneira as representações sociais afetam a vivência em sociedade, mas essas discussões serão abordadas posteriormente, durante a análise do jogo *Life Is Strange 2*. No entanto, antes de realizar essa análise, é importante apresentar o que é este jogo eletrônico e qual a história que ele nos conta.

1.2 A NARRATIVA DO JOGO LIFE IS STRANGE 2: A HISTÓRIA DOS DOIS IRMÃOS

Segundo o site oficial da Square Enix, produtora do jogo, “Life is Strange 2” é um jogo sobre dois irmãos, Sean e Daniel, que iniciam uma jornada em direção à cidade natal de seu pai, Puerto Lobos, no México. O jogo baseia-se nas escolhas do jogador para a narrativa, permitindo que os personagens aprendam com suas decisões e alterem a história de acordo com o que o jogador decide.

Detalhando ainda mais a descrição, Barroso (2022) aponta que “Life Is Strange 2” é um jogo lançado no formato de episódios entre 2018 e 2019. Nele, o jogador controla Sean, o irmão responsável por cuidar de Daniel. Após um acidente que provoca a morte de um policial, os irmãos são obrigados a fugir de casa. Eles enfrentarão a perspectiva racista norte-americana ao viverem nas ruas e ficarem desabrigados.

Ao longo dos 5 capítulos que compõem a saga, acompanhamos o desenrolar da história que perpassa por diversos momentos diferentes. Conforme Garrido e González (2022) descrevem, a jornada

traz inúmeras adversidades, uma pior que a outra, que os meninos têm que encarar para sobreviver, como o adoecimento de Daniel e a busca de Sean pela casa dos avós para encontrar segurança, a busca de trabalho ilegal para sustento depois de ter que fugir da casa dos avós por conta da polícia, a perda e o resgate do irmão mais novo que foi levado por uma seita devido aos seus poderes de telecinese.

No final, os irmãos têm de decidir se atravessam ou não o muro criado por Donald Trump para impedir a imigração ilegal de mexicanos para os Estados Unidos. Este muro inclusive não faz parte da ficção, Souza e Drigo (2019) trazem um pouco desta história ao elucidar que o ex-presidente dos Estados Unidos, Donald Trump, promove uma política racista antimexicana, construindo uma muralha na fronteira sul do país aos custos do povo mexicano para, segundo o seu slogan, “fazer a América ser grande novamente” (do inglês *Make America Great Again*). Tal abordagem xenofóbica será apresentada dentro do jogo diversas vezes, como veremos ao longo do artigo.

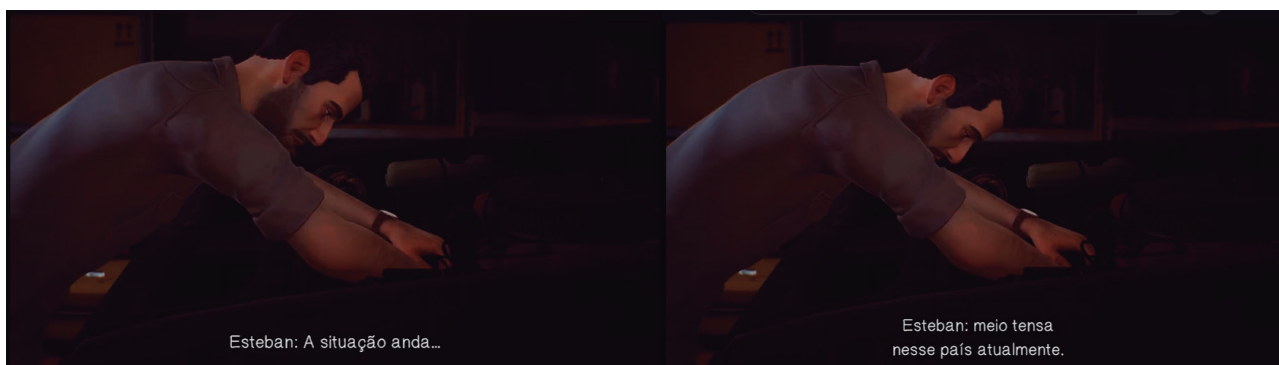
2. METODOLOGIA

Para este artigo utilizamos os métodos de pesquisa documental e bibliográfico. Para Gil (2009), ambas as pesquisas são baseadas em materiais já produzidos previamente, diferenciando-se apenas em suas fontes, onde a pesquisa bibliográfica apegase a livros e artigos científicos, enquanto a pesquisa documental valida materiais que não receberam nenhum tratamento analítico. Sendo assim, foi utilizada a pesquisa bibliográfica para encontrar e referenciar artigos que discutam sobre representações sociais, imigração e preconceito, enquanto a pesquisa documental irá utilizar cenas do jogo *Life Is Strange 2* onde os personagens em cena cometem falas e comportamentos xenofóbicos para embasar as discussões propostas pelas análises dos artigos selecionados.

3. RESULTADOS E DISCUSSÕES

É fato que a vida em sociedade é construída de forma colaborativa, uma vez que o ser humano é um ser social e político que vive sua história dentro de esferas da sociedade. Jovchelovitch (1995) aponta este fato ao dizer que a história e a vida política não seriam possíveis se as pessoas fossem seres isolados, e justamente esses encontros da vida social que permitem pensar sobre o presente, planejar o futuro e cuidar das pendências do passado. Porém, ainda de acordo com Jovchelovitch, mesmo que o lugar onde habitamos seja o mesmo, as posições dentro desse campo são diferentes e nunca estarão em pleno acordo.

Figura 01 - Print das cenas em que Esteban alerta seu filho Sean sobre a xenofobia instaurada no país.



Fonte: Prints retirados do vídeo “Life Is Strange 2, o filme 1/2 - legendado pt/br”.

Nas imagens acima Esteban, o pai dos meninos, sabia bem dessa posição no mundo ao dizer ao seu filho Sean que a situação no país está tensa, justamente pela representação que sua existência evoca nos norte-americanos preconceituosos. Jovchelovitch (1995) aponta que as representações sociais são simbólicas, e tais símbolos representam uma interpretação diferente de uma realidade já existente, provocando uma junção da pessoa individual com a pessoa simbólica, já que a sociedade entende que a representação social simbólica é o que constitui o indivíduo. Isso é bem pontuado em seu questionamento “Quem sou eu se não o eu que os outros apresentam a mim?”

Silva et. al (2021) diz que o estereótipo atribuído ao imigrante associa-se a perigo, considerando-os seres que irão tomar os empregos e transmitir doenças, o que pode ter acontecido devido a um processo de ancorar a imagem do imigrante desconhecido a algo que seja já conhecido, baseando-se na mídia no final dos anos 90, que reforçava a ideia de que o estrangeiro estava residindo no país de formas ilegais e aumentando os índices de violência, o que pode ser um potencializador para o discurso xenofóbico que permeia a sociedade americana, tanto na vida real, quanto no jogo.

Figura 02 - Print da cena em que o vizinho dos irmãos manda Sean voltar para o México, como forma de ameaça



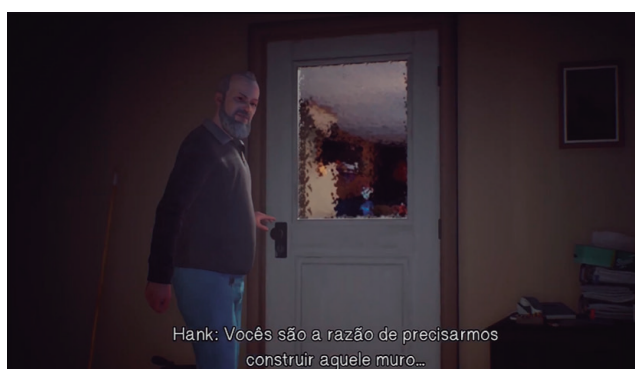
Fonte: Prints retirados do vídeo “Life Is Strange 2, o filme 1/2 - legendado pt/br”..

Já na imagem acima, o vizinho dos meninos, Brett, ao entrar em uma briga com Sean o manda “voltar para a sua terra”, uma forma de deixar claro que a etnia do garoto não era bem-vinda em seu país, segundo sua opinião.

Por conta da sua representação social ser de um indivíduo menos digno e passível de distanciamento, as reações das pessoas que levam em consideração a representação social mais do que a individualidade tende a ser de expulsá-los do território que eles habitam. Silveira e Ferreira (2022) expõe que esse tipo de atitude se reproduz dentro de discursos não serve para ofender diretamente a minoria, mas sim consolidar a identidade de superioridade que o agressor projeta na vítima, nesse caso, a posição de Brett em relação a Sean.

Silveira e Ferreira (2022) também apontam que esse tipo de atitude, que pode vir de forma ofensiva ou em formato de piadas, serve justamente para fortalecer o grupo que se sente superior. Isso acaba perpetuando a “identidade” xenofóbica em relação ao imigrante, que se transmite por meio do diálogo, reforçando assim uma representação social estereotipada e que ofende e diminui o imigrante.

Figura 03 - Print da cena em que Hank fala implicitamente que a construção do Muro de Donald Trump foi para manter criminosos fora dos Estados Unidos



Fonte: Prints retirados do vídeo “Life Is Strange 2, o filme 1/2 - legendado pt/br”.

A imagem acima demonstra uma parte do jogo onde os meninos, em fuga da polícia após uma confusão generalizada, acabam sendo capturados por Hank, que os julga como ladrões a princípio e depois associa a fuga à etnia dos meninos, deixando implícito que existem tantos imigrantes criminosos no país a ponto de justificar a criação de um muro entre fronteiras.

Assim, apesar das intenções não serem única e exclusivamente rechaçar os imigrantes, ainda assim há uma intenção da exclusão dos latinos do convívio devido a uma construção xenofóbica do corpo social destes indivíduos, dessa forma o propagador do discurso xenofóbico protege a identidade americana de ser afetada por estrangeiros, aos quais ele tem a ideia reforçada de que, por ser americano e branco, é superior a eles e a qualquer outra “raça” (SILVEIRA, FERREIRA, 2022).

Figura 04 - Prints da cena em que Sean é ameaçado a falar em espanhol, e quando se recusa é agredido



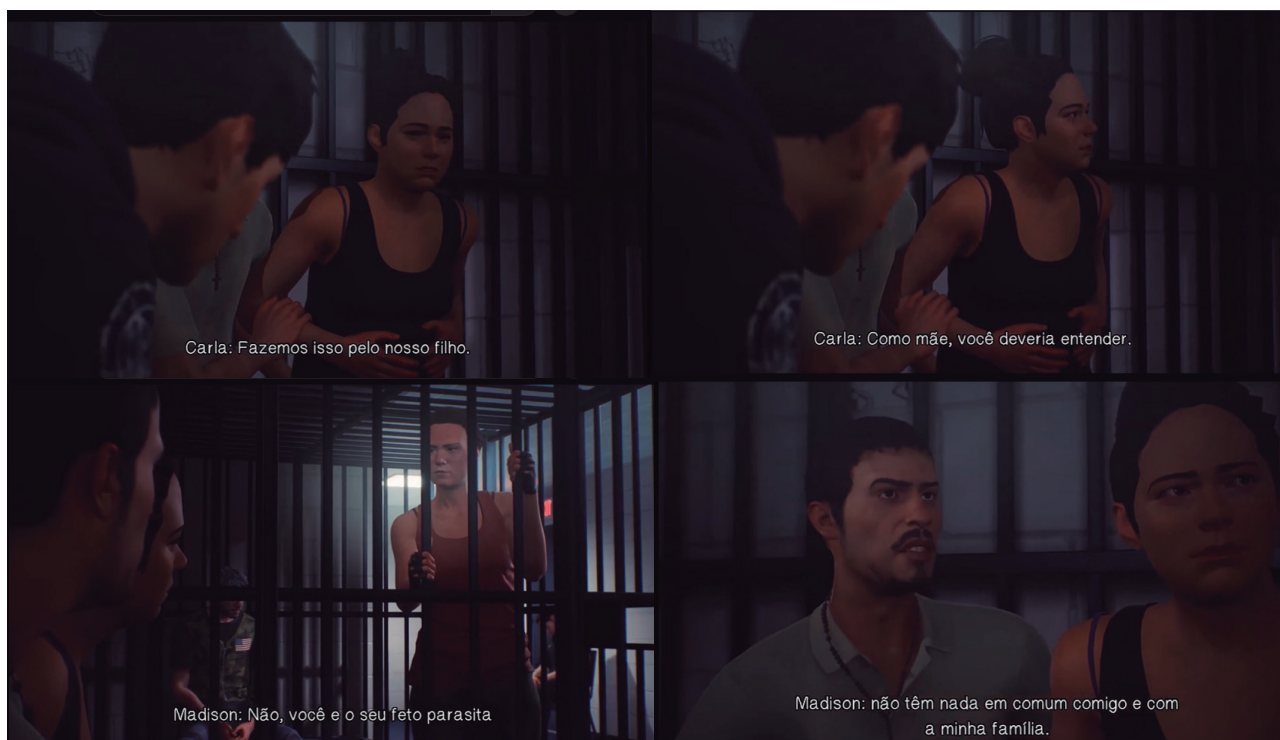
Fonte: Prints retirados do vídeo “Life Is Strange 2, o filme 2/2 - legendado pt/br”.

As imagens acima mostram o momento do jogo em que Sean encontra dois homens que implicam com ele por estar estacionado na propriedade privada deles. Tal cena em jogo tem em torno de cinco minutos e é recheada de comportamentos xenofóbicos, onde Chad chama Sean de ladrão, manda Sean falar em espanhol xingamentos a si mesmo de forma jocosa, a dizer que a América do Norte não é seu país. E, por fim, quando o rapaz se nega a falar tais coisas, ele parte para agressão física.

Amaral (2016) aponta que existe nesse processo de xenofobia uma desumanização do outro, transformando-o em uma coisa, e assim permitindo que haja violência direta. Em outras palavras, o símbolo que Sean incorpora por meio da sua representação social faz com que Chad não se importe com sua idade ou com o fato de que ele tem o rosto machucado, para o homem, o garoto é apenas um mexicano ladrão que invadiu seu país e merece ser punido por tal, e não um ser humano com uma história e um contexto.

O ato de violência de Chad também pode ser analisado pelo ponto de vista de Cabecinhas (2008), que aborda o fato de que a mídia passa a ideia de que o imigrante é um indivíduo perigoso, uma vez que a temática crime era constantemente associada ao falar sobre imigração e minorias étnicas. Porém, conforme passou o tempo, apesar das notícias ainda relacionarem imigrantes com criminosos, houve um aumento da criminalidade contra o próprio imigrante.

Figuras 05 - Prints da cena em que os prisioneiros mexicanos discutem com uma mulher preconceituosa que os desumaniza, considerando-os parasitas em seu país.



Fonte: Prints retirados do vídeo “Life Is Strange 2, o filme 2/2 - legendado pt/br”.

As imagens acima demonstram um recorte do jogo onde Sean conhece Carla e seu marido em uma prisão, ambos imigrantes ilegais que buscam uma vida melhor na América. Em meio a conversa, Madison, uma mulher presa por perseguir ilegalmente imigrantes, destila ódio e xenofobia contra os mexicanos, os acusando de serem em maioria criminosos que sujam o país e fazem os norte-americanos limparem, e ela caça imigrantes para que seu filho more em um lugar seguro e a seguir acontece a comparação retratada nas Figuras 09 a 12.

Amaral (2016) explica que as relações sociais e o ambiente tendem a auxiliar na criação de uma expectativa sobre a identidade social do indivíduo, sendo isso fruto de um pré-conceito formado anteriormente sobre o grupo ao qual o outro pertence. Nesse mesmo diálogo, Madison reforça o fato de que a maioria dos imigrantes são criminosos, causam problemas e estão presos. E ela usa isso como justificativa para julgar tanto Sean quanto o casal, focando em sua etnia e não em suas atitudes para estarem onde estavam.

Esta é a última cena do jogo que demonstra práticas preconceituosas, mas o jogo inteiro traz essa temática em volta de sua narrativa, os meninos se sentem constantemente com medo por conta de suas origens, demonstrando assim que as representações sociais que os Estados Unidos têm de imigrantes, e principalmente mexicanos, são negativas. Logo, afetam negativamente a vida daqueles que sofrem a objetivação dessas representações.

4. CONCLUSÕES

A análise do jogo revela uma representação social profundamente enraizada no preconceito em relação à imigração nos Estados Unidos, evidenciando que o jogo utiliza argumentos e fatos da vida real para retratar a xenofobia enfrentada pelos irmãos ao longo da narrativa. Jodelet (2017) contribui para a compreensão desse fenômeno ao destacar que a representatividade social é construída e interpretada por meio de processos cognitivos, sendo subjetiva e influenciada por identificações, motivações e participação sociocultural do sujeito, bem como por ideologias que permeiam o indivíduo.

Dessa forma, compreendemos que as representações sociais podem se modificar conforme as informações disponíveis sobre os indivíduos em questão. Um conhecimento mais amplo sobre determinado grupo pode mitigar julgamentos pontuais relacionados à vivência social dessa comunidade. Ao permitir-se conhecer melhor o grupo que é objeto de aversão, a pessoa pode desenvolver novas interpretações subjetivas e compreender mais profundamente a participação desse grupo na sociedade, contribuindo para a desconstrução de ideologias prejudiciais.

A relevância do estudo sobre representações sociais reside na perspectiva de que os conhecimentos que possuímos sobre grupos sociais são construídos internamente. Se existe um estigma negativo associado a um determinado grupo, cabe à sociedade adotar uma abordagem reflexiva para compreender a origem dessa aversão e buscar maneiras de combatê-la de maneira eficaz.

REFERÊNCIAS

AMARAL, R. Violência cultural: xenofobia, terrorismo e o advento da intolerância nas relações transnacionais. In: **Anais da I Semana de Relações Internacionais (UFABC/Unifesp) - O sul global de Bandung ao século XXI**. São Paulo, 2016. Disponível em <https://semanari.wordpress.com/2016/03/16/publicacaodos-anais-da-semana-de-ri/>. Acesso em: 16 jul. 2023.

BARROSO, D. L. C. T. Um estudo sobre a empatia de jogadores por personagens de jogos eletrônicos. 2022. 42 f. **TCC (Graduação em Sistemas e Mídias Digitais)** - Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2022. Disponível em: <http://www.repositorio.ufc.br/handle/riufc/67959>. Acesso em: 12 jul. 2023.

CABECINHAS, R. Racismo e xenofobia: a actualidade de uma velha questão, **RepositoriUM**, [S. l.], n. 2, p. 163-182. 2008. ISSN: 1886-8975. Disponível em: <https://hdl.handle.net/1822/9639>. Acesso em: 16 jul. 2023.

GUARESCHI, P. A.; JOVCHELOVITCH, S. **Textos em Representações Sociais**. 5. ed. Rio de Janeiro: Vozes, 1999.

GIL, A. C. **Modos e técnicas de pesquisa social**. 6ª ed. São Paulo: Atlas, 2008.

JODELET, D. Représentations sociales: un domaine en expansion. In D. Jodelet (Ed.) **Les représentations sociales**. Paris: PUF, 1989, pp. 31-61. Tradução: Tarso Bonilha Mazzotti. Revisão Técnica: Alda Judith Alves Mazzotti. UFRJ- Faculdade de Educação, dez. 1993.

LIFE IS STRANGE 2. Square Enix. 2018. Disponível em: <https://lifeisstrange.square-enix-games.com/pt-br/games/life-is-strange-2/>. Acesso em: 14 jul. 2023.

MOSCOVICI, S. **Representações sociais: investigações em psicologia social** / Serge Moscovici: editado em inglês por Gerard Duveen: traduzido do inglês por Pedrinho A. Guareschi. 5. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2007.

MUDARRA, G. S. Los videojuegos como herramienta de comunicación, educación y salud mental. **(Trabajo Fin de Grado Inédito)**. Universidad de Sevilla, Sevilla. 2020. Disponível em: <https://idus.us.es/handle/11441/102402>. Acesso em: 13 jul. 2023.

PEREIRA, C; VALA, J. Do preconceito à discriminação justificada. **In-Mind**: português. v. 1, n. 2-3, p. 1-13. 2010. Disponível em: <http://hdl.handle.net/10451/8934>. Acesso em: 14 jul. 2023.

SERIES GAMEPLAY. Life is Strange 2 o filme 1/2 - legendado pt-br. **(SERIES GAMEPLAY)**. 7 de maio de 2022. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=VIYsFC2ax0w>. Acesso em: 16 jul. 2023.

SERIES GAMEPLAY. Life is Strange 2 o filme 2/2 - legendado pt-br. **(SERIES GAMEPLAY)**. 7 de maio de 2022. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=VIYsFC2ax0w>. Acesso em: 16 jul. 2023.

SILVA, C. D. et al. Representações sociais de imigrantes involuntários: um estudo documental. **SER social**. Brasília, v. 23, n. 49, p. 357-379. 2021. DOI: 10.26512/sersocial.v23i49.35735. Disponível em: https://periodicos.unb.br/index.php/SER_Social/article/view/35735/30496. Acesso em: 14 jul. 2023.

SILVEIRA, F. V. da R. .; FERREIRA, G. dos S. “Ele me chamou de comedor de burrito”: xenofobia, impolidez e ameaça à face de imigrantes latinos nos Estados Unidos . **Revista do GEL**, [S. l.], v. 19, n. 2, p. 240-263, 2023. DOI: 10.21165/gel.v19i2.3453. Disponível em: <https://revistas.gel.org.br/rg/article/view/3453>. Acesso em: 16 jul. 2023.

SOUZA, L. C. P. S; DRIGO, M. O. O humor em charges e memes: Donald Trump e o estrangeiro em foco. **C&S**. São Bernardo do Campo, v. 41, n. 3, p. 165-194, set.-dez. 2019. Disponível em: <https://www.metodista.br/revistas/revistas-metodista/index.php/CSO/article/view/9143/7209>. Acesso em: 16 jul. 2023.