



UNIVERSIDADE DO SUL DE SANTA CATARINA
CREMILSON OLIVEIRA RAMOS

LENDO *FABLE 2*:
OS VIDEOGAMES COMO ESPAÇO POSSÍVEL DE NEGOCIAÇÕES E
PRODUÇÃO DE EFEITOS DE SENTIDO

Tubarão
2013

CREMILSON OLIVEIRA RAMOS

**LENDO *FABLE 2*:
OS VIDEOGAMES COMO ESPAÇO POSSÍVEL DE NEGOCIAÇÕES E
PRODUÇÃO DE EFEITOS DE SENTIDO**

Dissertação apresentada ao Curso de Mestrado em Ciências da Linguagem da Universidade do Sul de Santa Catarina, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Ciências da Linguagem.

Orientadora: Jussara Bitencourt de Sá

Tubarão

2013

Ramos, Cremilson Oliveira, 1979-
R14 Lendo Fable 2 : os videogames como espaço possível de negociações e produção de efeitos de sentido / Cremilson Oliveira Ramos ; orientador: Jussara Bitencourt de Sá. -- 2013.
133 f. : il. color. ; 30 cm

Dissertação (mestrado)–Universidade do Sul de Santa Catarina, Tubarão, 2013
Inclui bibliografias

1. Análise do discurso. 2. Jogos por computador. 3. Vídeos. I. Sá, Jussara Bitencourt de. II. Universidade do Sul de Santa Catarina - Mestrado em Ciências da Linguagem. II. Título.

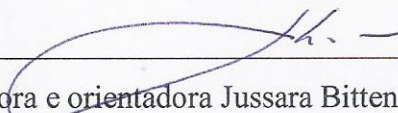
CDD (21. ed.) 401.41

CREMILSON OLIVEIRA RAMOS

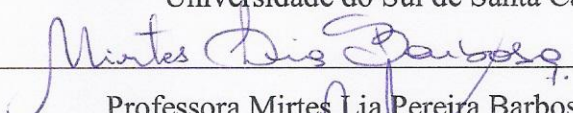
**LENDO *FABLE 2*: OS VIDEOGAMES COMO ESPAÇO POSSÍVEL
DE NEGOCIAÇÕES E PRODUÇÃO DE EFEITOS DE SENTIDO**

Esta dissertação foi julgada adequada à obtenção do título de Mestre em Ciências da Linguagem e aprovada em sua forma final pelo Curso de Mestrado em Ciências da Linguagem da Universidade do Sul de Santa Catarina.

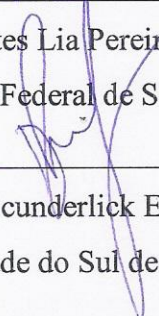
Tubarão, 13 de maio de 2013.



Professora e orientadora Jussara Bittencourt de Sá, Doutora
Universidade do Sul de Santa Catarina



Professora Mirtes Lia Pereira Barbosa, Doutora
Instituto Federal de Santa Catarina



Professora Deisi Scunderlick Eloy de Farias, Doutora
Universidade do Sul de Santa Catarina

Dedico este trabalho a todos os pesquisadores que, por acreditarem no potencial dos videogames como construto humano que gera conhecimento, dedicam seu tempo a investigá-los.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus pela força, saúde, dedicação e pela oportunidade de realizar este trabalho.

A minha família por sempre me acolher de braços abertos nos momentos de cansaço, encorajando-me a continuar, pois sempre acreditaram no meu potencial.

A professora Jussara Bitencourt de Sá pela dedicação e atenção dadas nos momentos de orientação.

Aos colegas de trabalho Emerson Cardoso, Olivier Allain, Werther Serralheiro e Andrei por informações e sugestões que esclareceram dúvidas e enriqueceram ainda mais esta dissertação.

Um agradecimento especial à amiga Marlise pelo incentivo e força nas horas em que as ideias pareciam não fluir, pelas horas ao telefone com falas encorajadoras e pelas leituras que fez dos primeiros textos que compõem esta dissertação, fazendo sugestões muito relevantes.

A todos os professores do Mestrado em Ciências da Linguagem, com os quais aprendi muito ao longo desses dois anos. Tenho certeza que não leio o mundo a minha volta da forma ingênua com a qual ingressei no curso. Houve momentos em que pensei que a cobrança era demasiada; porém hoje percebo que graças a essa cobrança me tornei um pesquisador ainda mais responsável.

“Entre o jogo e a regra, a necessidade e o acaso, no confronto do mundo e da linguagem, entre o sedimentado e o a se realizar, na experiência e na história, na relação tensa do simbólico com o real e o imaginário, o sujeito e o sentido se repetem e se deslocam” (Enni P. Orlandi).

RESUMO

Entre as tecnologias da mídia que ganham grande repercussão na contemporaneidade encontramos os videogames. Esses são uma forma midiática ainda pouco explorada, principalmente no tocante ao modo como essa manifestação cultural pode interferir diretamente na constituição do sujeito enquanto ser atuante no mundo. Assim, crescem as discussões entre estudiosos acerca do papel pedagógico e sobre a influência que esse dispositivo exerce sobre a constituição dos sujeitos expostos a ele. Não obstante as amplas áreas de pesquisa, o interesse nos videogames enquanto construtos culturais nos leva a questionar, tomando a literatura como base norteadora para esta pesquisa e elegendo como objeto de estudo o jogo *Fable 2*, que elementos presentes nesses jogos permitem concebê-los como uma forma de narrativa? Em que aspectos a narrativa dos jogos se distancia ou se aproxima das formas de narrativa tradicionais? Por que o jogador de um videogame pode ser definido como jogador-personagem-narrador? De que forma a narrativa de um videogame se configura? Que elementos são usados para garantir o efeito de realidade e atrair a atenção do jogador para a construção da narrativa do jogo por meio da interação? De que forma essa mídia eletrônica põe em contato sujeitos de diferentes locais, culturas, crenças e ideologias? Esses questionamentos nos instigam a debruçarmo-nos sobre tal objeto de estudo, no qual se imbricam arte e tecnologia em um processo complexo que cria e/ou aproxima múltiplas comunidades de jogos nas quais os usuários buscam a atualização do virtual por meio do compartilhamento de ideias e trocas de informações sobre os jogos. Ao fazer a leitura de alguns jogos eletrônicos, busca-se mostrar elementos da construção dos mesmos que exemplifiquem as formas pelas quais eles também se constituem numa forma midiática de narrativa, com personagens, tempo e espaço baseados nas relações pessoais, envolvendo temas como violências e sexualidades e criando um lugar de contato entre os elementos explorados na representação e o jogador-personagem.

Palavras-chave: Videogame. Lugar de Contato. Narrativa. Efeito de realidade.

ABSTRACT

Video games are among the technologies of media which make a great impact on the contemporaneity. These media are still underused, particularly regarding to its studies as a cultural manifestation. Discussions grow on the pedagogical role and on the influence these media have on people's identity. Notwithstanding the broad range of studies they might have, the interest on games' studies as a cultural product leads us to question, taking the literature as a basis for guiding this research and choosing the game Fable 2 as object of study, which elements present in these games allow one to conceive them as a form of narrative? Which aspects game narrative approaches or drives apart from traditional narrative? Why a game player can be defined as a player-character-narrator? In what way a video game narrative is configured? Which elements are used to guarantee a reality effect and to draw players' attention to narrative construction through interaction? How do this electronic media bring together people from different locations, cultures, beliefs and ideologies? These questionings impel us to investigate such object, in which art and technology imbricate in a complex process that creates a myriad of communities on theme paper media and social networks searching for the actualization of the virtual through users' information sharing on games. Thus, I propose a reading of some electronic games searching to show elements of their configuration that exemplify the forms through which they can also be considered as mediatic narrative, with characters, time and space based on personal relationships that involves themes as violence and sexualities, thus creating a contact zone between the elements explored in the representation and the player-character.

Keywords: Videogame. Contact zone. Narrative. Reality effect.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1: Display de <i>LED</i>	14
Figura 2: Personagem Ifrit de <i>Final Fantasy X</i>	39
Figura 3: Personagem Shiva de <i>Final Fantasy X</i>	42
Figura 4: <i>Alice</i> no mundo surreal. A desconstrução dos cenários representa a destruição de <i>Wonderland</i>	53
Figura 5: O charlatão Murgo e a caixa mágica.....	58
Figura 6: Sparrow adulto e seu companheiro fiel.....	59
Figura 7: Os órfãos Rose e Sparrow (à direita) sobrevivendo nas ruas de Albion.....	61
Figura 8: Tela de seleção da personagem de <i>Fable 2</i>	73
Figura 9: A personagem masculina de <i>Sparrow</i> travestida	75
Figura 10: Representação de um espaço urbano em <i>Fable 2</i>	80
Figura 11: Representação de um espaço rural em <i>Fable 2</i>	81
Figura 12: Intertextualidade em desenhos animados.....	86
Figura 13: Sequência da conexão entre textos na diegese lúdica	92
Figura 14: Excerto do manual do usuário de <i>Fable 3</i>	93
Figura 15: Exemplo de texto que responsabiliza o jogador pelo resultado das ações no jogo.	94
Figura 16: Excerto de um diálogo entre internautas jogadores	96
Figura 17: Uso de signos não verbais na interface gráfica	117
Figura 18: Ícones representando resultados de ações boas e más	118
Figura 19: 1) Menu para seleção de trajes; 2 e 3) Personagem feminina; 4) Ícone que indica seleção de trajes; 5) Personagem masculina com deformações no corpo	118
Figura 20: Comandos no botão direcional esquerdo, repreender o cão; direito, afagar ou brincar com o animal.	119
Figura 21: Os ícones representam, respectivamente: 1) caveira: medo; 2) coração branco: amando; 3) coração amarelo: amor aumentado; 4) coração vermelho: personagem apaixonada	119

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	10
2	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	13
2.1	O QUE É UM VIDEOGAME?.....	13
2.2	LINGUAGEM E POLIFONIA NOS JOGOS	16
2.3	FORMAS DE COMUNICAÇÃO DURANTE O <i>GAMEPLAY</i>	17
2.4	REVISÃO DE LITERATURA.....	21
3	ASPECTOS METODOLÓGICOS	32
4	A CONSTRUÇÃO DA NARRATIVA NOS VIDEOGAMES.....	36
4.1	VIDEOGAMES COMO ARTE: A RETÓRICA DO MANIQUEÍSMO NA CONSTRUÇÃO DE GÊNEROS E ESTILOS.....	37
4.2	NARRATIVA: ESPAÇO E TEMPO NOS JOGOS ELETRÔNICOS.....	50
5	LENDO FABLE 2: AS NARRATIVAS COMO ESPAÇO DE NEGOCIAÇÕES E PRODUÇÃO DE SENTIDO	55
5.1	O ENREDO DO JOGO/MÍDIA FABLE 2.....	55
5.2	CARACTERIZAÇÃO DAS PERSONAGENS	60
5.2.1	O narrador-personagem.....	64
5.2.2	Personagem ou Avatar?.....	66
5.2.3	Ações do Herói.....	70
5.3	ELEMENTOS DO REAL NA CONSTRUÇÃO DA NARRATIVA	72
5.4	RELAÇÕES ENTRE O JOGO E O TEXTO	84
5.5	COMUNIDADES DE JOGOS <i>ON-LINE</i>	98
5.6	JOGOS ELETRÔNICOS: UM LUGAR DE CONTATO	104
5.7	ALGUNS ASPECTOS DA INTERFACE GRÁFICA DE FABLE 2	115
6	CONSIDERAÇÕES FINAIS	121
	REFERÊNCIAS	124
	ANEXOS	130
	ANEXO A – RESULTADOS DAS AÇÕES DA PERSONAGEM SPARROW SOBRE SUA FISIONOMIA AO LONGO DO JOGO.....	131

1 INTRODUÇÃO

Como em muitas crianças da década de 1980, o videogame despertava-me a curiosidade enquanto objeto lúdico, espaço de competição e entretenimento. Entretanto, foi na década de 90, no final da adolescência, que comecei a avaliar dentro de uma perspectiva estética como essa mídia poderia proporcionar através das imagens, cores, luzes e sons a sedução que permite ao jogador adentrar cada vez mais no fantástico universo da virtualidade.

No final do curso de Graduação em Letras, motivado pelo impacto das descobertas dos jogos, desenvolvi o trabalho de conclusão de curso, a partir dessa temática. Intitulada *Videogames and computer games: a pedagogical approach*, essa pesquisa abordou a aprendizagem de língua estrangeira por meio dos jogos eletrônicos.

Assim como o rádio, a televisão e o cinema são produtos culturais que passaram a ser objetos de pesquisas científicas, dado o impacto que causaram na sociedade, no que tange a comportamento, desenvolvimento cognitivo, práticas de leitura do mundo, também os videogames vêm ganhando espaço na vida de muitas pessoas. Esse espaço decorre não apenas por ser uma forma de lazer, mas por também interferirem de formas várias no modo como os sujeitos leem o mundo ou o representam. No entanto, estudos sobre essa mídia ainda demandam aprofundamentos.

Neste estudo consideramos os videogames como formas textuais modernas. Portanto, acredita-se na relevância da realização desta pesquisa enquanto possibilidade de analisar como os fenômenos do mundo real – ações prosaicas¹ – podem ser transportados para o mundo das ideias – ações poiéticas² – e, então, objetivados na forma de novos fenômenos, que são os textos, sob a perspectiva lúdica dos jogos. Pretende-se investigar que sentidos possíveis podem ser produzidos pelos jogadores por meio da manipulação de textos empregados nos videogames. Para tanto, julga-se necessário entender as formas pelas quais os videogames são considerados textos.

¹ São as ações discursivas do mundo fenomênico.

² Neste estudo, entendem-se as ações *poiéticas* como a transposição dos fenômenos para o mundo das ideias. Origina-se de *poiesis*, palavra de origem grega que significou inicialmente criação, ação, confecção, fabricação e depois terminou por significar arte da poesia e faculdade poética. Prefere-se aqui a adoção da grafia portuguesa em vez da brasileira *poética*.

Enquanto em outros países as pesquisas sobre essa mídia receberam um olhar mais aprofundado, no Brasil, os estudos sobre esses jogos ainda constituem um lugar investigativo com o qual muito há para contribuir. Os estudos realizados até então no Brasil, como veremos na revisão da literatura, concentram-se principalmente na área da Psicologia e da Educação Física. Nesse sentido, reitera-se a relevância de pesquisa sobre esse tema no contexto acadêmico, enquanto lugar de investigação. Ao longo desta dissertação, apresentaremos algumas produções feitas por autores estrangeiros sobre o tema. Os videogames, conforme Newman (2008), estão conquistando considerável espaço em pesquisas nos continentes americano e europeu nos campos da Educação, Psicologia, Artes Visuais, entre outras áreas do conhecimento. Verifica-se que, a partir do momento em que se começou a dar atenção ao impacto cultural desencadeado por essa mídia, os videogames deixam então de ser entendidos apenas como um brinquedo para o lazer caseiro. Assim sendo, pautando-se nesta leitura é que se pretende contribuir para a ampliação da pesquisa científica sobre os videogames.

Sendo que a mídia do videogame opera basicamente por e na linguagem, consideramos que a ampliação das pesquisas poderá contribuir nos estudos sobre a educação tanto no âmbito escolar como no familiar. Entender os mecanismos com os quais operam os videogames, as ideologias subjacentes às suas configurações e a forma como os usuários negociam com eles – codificam e decodificam as informações – é de interesse para a compreensão da forma como as mídias contemporâneas agem sobre a constituição subjetiva.

Nossa hipótese aporta-se no pensamento de que os videogames enquanto formas textuais constituem um território possível de produção de efeitos de sentido. Sob essa ótica, determinamos como objetivo geral analisar as formas como os videogames enquanto textualizações constituem um lugar de contato potencializador para a mediação simbólica e produção de efeitos de sentido. Especificamente, procuramos: apresentar conceitos que possibilitem definir os videogames como formas textualizadas de ações prosaicas e, por meio da narratologia, os principais aspectos que permitam a caracterização dos RPG³ como formas de narrativa; abordar os videogames enquanto forma de linguagem por meio da semiótica e; demonstrar, observando o funcionamento das comunidades de jogos, de que forma o jogo enquanto texto se apresenta como um território político que pode interferir na constituição da

identidade. Na análise optamos pelo jogo *Fable 2*. Dentre os critérios que utilizamos para a escolha desse jogo estão o fato de apresentar riqueza de detalhes na construção da história, que se pauta em fatores de verossimilhança e inverossimilhança, que possibilita um enredo mais rico em detalhes, sendo o fantástico e o maravilhoso elementos da literatura muito presentes na narrativa. As ações das personagens também são um critério que levou a escolha, pois elas dependem do desempenho e das escolhas do jogador para que a narrativa se conclua. Assim, foram selecionados momentos de *Fable 2*, com o intuito de identificar em sua configuração de que modo(s) a construção de sua narrativa pelo jogador interfere ou contribui para a construção da subjetividade do mesmo.

O estudo tem caráter qualitativo, e recorreu-se à pesquisa do tipo bibliográfico, na qual se buscará o aporte teórico necessário para tentar elucidar os problemas que se apresentaram e comprovar as possibilidades de leitura que se acredita serem possíveis de emanar dos jogos. Utilizam-se como procedimentos metodológicos para a análise um momento prático de ação, no qual o pesquisador jogou *Fable 2*, capturando imagens de momentos do jogo digitalmente, com as quais foram feitas decupagens por meio de edição de imagens. Tendo como base as teorias pesquisadas, esses momentos registrados são analisados quanto às possíveis leituras que podem ser feitas a partir do texto imagético, enfatizando ícones, símbolos e outras formas de textos verbais e não verbais que interna ou externamente aos jogos veiculam informações sobre os mesmos, tais como textos de comunidades virtuais e mídia impressa sobre jogos.

³ Do inglês, *Role-Playing Game*: Jogo em que o jogador assume o papel da personagem principal e toma decisões que interferirão no desenrolar do enredo.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 O QUE É UM VIDEOGAME?

Passaram-se quase 60 anos desde que o primeiro protótipo do que seria um videogame, da forma como o conhecemos hoje, foi criado. Segundo Aranha (2004, p. 27), “Em 1958, com o propósito de atrair visitantes ao *Brookhaven National Laboratories*, no estado de Nova York, o físico Willy Higinbotham criou o primeiro Jogo Eletrônico de que se tem ciência.” Esse era uma espécie de monitor que apresentava um ponto de luz deslocando-se em sua superfície, simulando uma partida de tênis. Originalmente era um simples programa de computador que não tinha pretensão com jogos, pois se tratava de experimentos computacionais do governo estadunidense no período da Segunda Guerra Mundial.

Entretanto, não é nossa intenção traçar um histórico da evolução dessa mídia, haja vista a considerável quantidade de obras que se prestam a tal tarefa, dentre os quais Peron e Wolf (2002), Wolf (2008), Aranha (2004) e Denardi (2010), Finco (2010), para citar alguns, dão conta de esboçar uma história abrangente do surgimento, fases e evolução dos videogames.

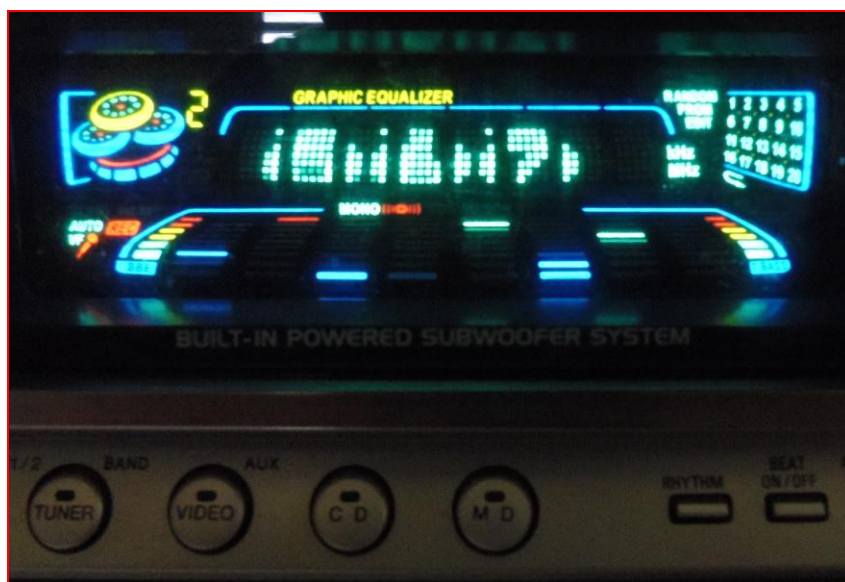
Quanto à definição do que seria tal engenho, diferentes terminologias são adotadas para classificá-lo, dentre as quais podemos citar: jogos eletrônicos, jogos de computador, videogames e, popularmente, “jogos de videogame”, forma essa que apresenta redundância, pois a tradução de videogame para o português já contém a palavra *jogo*. Adotaremos para esta pesquisa a utilização preferencial do vocábulo videogames, embora diversas vezes possamos fazer menção a jogos eletrônicos por essa ser uma definição abrangente, que engloba, além dos videogames, outros tipos de jogo que não dependem necessariamente de um monitor para serem atualizados.

A tela – independentemente do formato que tenha – monitor, visor de cristal líquido, entre outros – é parte da interface responsável pela imersão do jogador ao nível

diegético⁴. Além disso, é premente ao videogame o uso de interfaces que permitam o desempenho do jogador ao nível extradiegético, como os *joysticks* – vulgo controles – *mouses*, teclados, entre outros.

Interfaces gráficas verbais e não verbais possibilitam a visualização pelo usuário do fluxo de entrada e saída de informações – *input/output* – processadas pelo computador. A tela da TV ou do computador hoje estão se tornando uma forma híbrida, o que se percebe nos monitores de LCD/HD, que serve tanto ao propósito de assistir à programação dos canais, de jogabilidade, ou processamento de dados de um computador pessoal, tanto pela entrada de dados convencional por botões ou *touchscreen*. Na figura abaixo, observa-se um *display* de *LED*⁵ que representa uma forma bem simples de tela.

Figura 1: Display de *LED*



Existe uma ampla variedade de suportes para interface gráfica dentre os quais se podem citar a tela da TV, do computador, dos celulares, dos caixas automáticos em bancos, das máquinas caça-níqueis e computadores de bordo em automóveis. Todos esses exemplos são formas de videogames, se considerado que apresentam os elementos essenciais desse dispositivo: um desafio (*input/output* de informações – interpelação e respostas às mesmas),

⁴ O nível diegético se refere ao mundo do jogo, aos acontecimentos dentro do espaço virtual. Já o nível extradiegético corresponde ao mundo real, o aqui e agora, lugar de onde o jogador interfere com suas ações no mundo virtual.

⁵ Do inglês, *Light Emmiting Diode Display* (Visor de diodo emissor de luz)

uma interface gráfica, os algoritmos que processam e convertem os dados em respostas automática e repetitivamente (formas, figuras, números, etc.) e um usuário, o qual representaria a figura do jogador. Entretanto,

A linguagem das interfaces não gerou um novo código em si: ela se vale das tradições preexistentes de representação como as artes plásticas, a arquitetura, o cinema e a literatura para constituir uma linguagem multimidiática, que tem por principal característica a interatividade. O modo como esse espaço virtual é organizado revela inevitavelmente a nossa percepção e visão de mundo (VASCONCELOS, 2011, p. 2178).

Outro aspecto de extrema importância na caracterização dos videogames é o algoritmo: programa que organiza uma lista de comandos a serem efetuados em sequência e define a forma dos seres no mundo diegético. O desafio a que o programa interpela o jogador é figura central nesse dispositivo, pois sem desafio não há jogo. O desafio se materializa ao jogador na forma de espaços, tempos e figuras que são produzidas por meio dos algoritmos. Numa linguagem mais técnica, Mokarzel e Soma (2008, p. 69) definem o algoritmo como uma “sequência finita e ordenada de comandos executáveis e não-ambíguos, que levam à aplicação de um método para a execução de uma tarefa ou solução de um problema.” Brookshear (2003, p. 150) define o algoritmo como “um conjunto de passos que define a maneira como uma tarefa deve ser executada”, e apresenta algumas de suas funções, as quais nos permitem fazer uma melhor aproximação de sua importância para os videogames. Segundo o autor, há algoritmos que convertem representações de números de uma forma para outra, detectam e corrigem erros nos dados, compactam e descompactam arquivos de dados, controlam o compartilhamento de tempo em ambientes multitarefa e muito mais (BROOKSHEAR, 2003, p. 150). Ainda segundo o autor, “eles podem ser expressos em uma linguagem de máquina e executados por uma máquina, cuja CPU desempenha as suas tarefas segundo o algoritmo.”

As linguagens (códigos) de máquinas – acima mencionadas – referem-se às linguagens de programação utilizadas nos sistemas de informação que funcionam como códigos próprios desses sistemas e chegam a imitar as línguas naturais. Os códigos de máquinas são representados por sequências de bits. O *bit* é representado pelos dígitos 0 e 1 (dígitos binários) e o agrupamento de 8 *bits* chama-se *byte*. De acordo com Floyd (2007, p. 66), esse sistema “é uma forma de representar quantidades. Ele é menos complicado que o sistema decimal porque usa apenas dois dígitos. [...] A posição de um 1 ou de um 0 em um

número binário indica o seu peso, ou valor do número, assim como a posição de um dígito determina o valor daquele dígito.”

Ainda que o interesse desta pesquisa seja analisar textos veiculados pelo suporte midiático, a saber, os videogames, e não os consoles nem aprofundar a linguagem usada nos sistemas de informação, falar sobre os videogames exige a menção ao sistema binário, que é o meio pelo qual os sistemas digitais – no qual os videogames operam – funcionam. Dessa forma, pode-se entender melhor o grau de complexidade envolvida no modelo de comunicação que privilegia a informação, e que não pode ser negligenciado nas pesquisas sobre linguagem.

2.2 LINGUAGEM E POLIFONIA NOS JOGOS

Assim como em outras mídias eletrônicas, a linguagem é o meio privilegiado através do qual acontece o intercâmbio das informações entre os videogames e os jogadores-personagens. Nesses ambientes, as linguagens verbal e a não verbal são constantemente utilizadas, ora havendo privilégio sobre uma forma, ora sobre outra, ora complementando-se as duas. Posto que o videogame é uma produção cultural e que não há produção fora da linguagem, percebe-se nessa mídia uma forma de linguagem na qual o homem se percebe, expressa-se, influencia e é influenciado por meio do discurso subjacente a essa produção, assim como acontece em outras formas do discurso. Tal influência se dá pela carga ideológica de que os enunciados discursivos são carregados e que, através do dialogismo, a capacidade de câmbio, de intercâmbio de vozes, é difundida por entre os sujeitos.

O jogador-personagem é um sujeito polifônico, que fala numa multiplicidade de vozes (jogador-sujeito, personagem, narrador), assumindo vários papéis discursivos ao mesmo tempo ou alternando-os no decorrer do texto. Sob essa ótica, torna-se mais claro o entendimento de que a consciência individual não é o arquiteto da realidade ideológica, isto é, o conjunto das leis sociais e econômicas, mas apenas um inquilino do edifício social dos signos ideológicos (BAKHTIN, 1997, p. 36). Entendendo a língua como um processo histórico contínuo, o autor sustenta que “Os indivíduos não recebem a língua pronta para ser

usada; eles penetram na corrente de comunicação verbal; ou melhor, somente quando mergulham nessa corrente é que sua consciência desperta e começa a operar.” Nesse sentido, o produto do ato da fala, a enunciação, é fruto da vida organizada em coletividade.

O termo sujeito da enunciação não é um sinônimo de enunciador, mas cobre as duas instâncias actanciais da comunicação, o enunciador e o enunciatário, sendo que o resultado do processo de enunciação por um enunciador é o enunciado (SANTAELLA, 2004, p. 118). Por meio do esquema seguinte percebemos que o sujeito da enunciação pode assumir vários papéis no interior do ato discursivo:

enunciador – {narrador – [interlocutor – (enunciado) – interlocutário] – narratário} – enunciatário

Fonte: SANTAELLA, Lucia; WINFRIED, Nöth. Comunicação e semiótica. São Paulo: Hacker Editores, 2004, 119)

De vez em quando, o narrador também sai da cena enunciativa e deixa outras pessoas falarem num diálogo, que parece ter novos sujeitos enunciativos, mas no qual o enunciador é o simulacro do narrado[r], que, da sua parte é um mero delegado do enunciador discursivo (SANTAELLA, 2004, p. 120). Ainda segundo a autora, entre o enunciador e o enunciatário da comunicação, há uma simetria no sentido em que o enunciatário não é apenas um recipiente passivo da mensagem do destinador, mas também um sujeito produtor do discurso, por ser a leitura um ato de linguagem (um ato de significar) da mesma maneira que a produção do discurso propriamente dito (*idem, ibidem*).

2.3 FORMAS DE COMUNICAÇÃO DURANTE O GAMEPLAY

A semiótica estuda todos os processos culturais como processos de comunicação (SANTAELLA, 2004, p. 148). A importância de entender o funcionamento do signo é relevante dado que ao se conceber os videogames como representação, atendem ao princípio semiótico de que algo está em lugar de algo, ou seja, a personagem ou objeto representado na tela não são a coisa em si, mas uma representação. Sendo que a semiótica se divide em várias

ramificações, abordaremos brevemente aqui a semiótica da significação, a fim de compreender o que é o signo e de que forma é compreendido no processo de construção de significados nos jogos. Daremos atenção aos signos denominados *ícones*, *índices* e *símbolos*.

Na concepção peirceana, o mundo pode ser entendido a partir de processos triádicos. Trata-se de um entendimento bastante complexo que divide os signos em tríades, que por sua vez podem se dividir em classes, ou categorias. Interessa-nos aqui a definição que o autor apresenta para o signo. Peirce (1999, p. 46), conceitua o signo como “[...] aquilo que, sob certo aspecto ou modo, representa algo para alguém. Dirige-se a alguém, isto é, cria na mente dessa pessoa, um signo equivalente, ou talvez um signo mais desenvolvido.” Os signos podem ser usados tanto para representar um objeto perceptível, um objeto imaginável, ou mesmo inimaginável, desde que mantenha uma relação de familiaridade com tal objeto. Na concepção peirceana do signo, este é composto por uma tríade de ideias: o objeto representado, o representâmen e o interpretante. O objeto representado pode ser qualquer entidade existente no mundo, físico ou imaginário. O representâmen é o suporte material que estimula a percepção do objeto, o que representa algo. O interpretante é a construção que se forma na mente do sujeito afetado pela presença do representâmen, ou seja, a ideia da coisa na mente do sujeito que a formula.

Citando mais uma vez o autor, “Um ícone é um signo que se refere ao Objeto que denota apenas em virtude de seus caracteres próprios, caracteres que ele igualmente possui quer um tal Objeto realmente exista ou não (*ibidem*, p. 52).” Quanto ao índice, é um signo que apresenta uma conexão física com o objeto. Peirce conceitua o índice como “[...] um signo que se refere ao Objeto que denota em virtude de ser realmente afetado por esse Objeto (*ibidem*).” O índice também compartilha qualidades com o objeto que representa e, nesse sentido, também é um ícone. Já o símbolo “[...] se refere ao Objeto que denota em virtude de uma lei, normalmente uma associação de ideias gerais que opera no sentido de fazer com que o Símbolo seja interpretado como se referindo àquele Objeto (*ibidem*).” e, além disso, “[...] é um signo que perderia o caráter que o torna um signo se não houvesse um interpretante (*ibidem*, p. 74).” Como exemplo de símbolo se pode citar a hóstia distribuída em uma cerimônia religiosa representando o corpo de cristo e o vinho representando o sangue.

Na ação de jogar ou ler predomina a autocomunicação. Na suspensão do jogador ao incorporar o avatar seu discurso interior se intensifica. Tal discurso Bakhtin chama de psiquismo subjetivo, o qual “localiza-se no limite do organismo e do mundo, [...] na fronteira

dessas duas esferas da realidade (1997, p. 49).”, e que se alimenta de material semiótico, ou seja, dos signos, sendo a palavra a base para a vida interior. Nessa perspectiva, enquanto a comunicação eu-ele se dá no espaço, a comunicação eu-eu se dá no tempo, ou seja, a interlocução aconteceria de forma física. O discurso interior se relaciona com o tempo haja vista esse pertencer ao mundo das ideias, um canal não mensurável no qual o pensamento segue seu curso. Bakhtin (1997, p. 59) afirma que o pensamento subjetivo, “desde a origem, pertence ao sistema ideológico e é subordinado a suas leis.” Para o autor, “O caráter único desse sistema não é determinado somente pela unicidade d[o] organismo biológico, mas pela totalidade das condições vitais e sociais em que esse organismo se encontra colocado (*ibidem*).” Peirce (1999, p. 45) diz que ao fazer isso os seres humanos realizam uma “observação abstrativa”. Para o autor, “[o ser humano] Faz, na imaginação, uma espécie de diagrama mínimo, um esboço sumário, considera quais modificações o hipotético estado das coisas exigiria que fossem efetuadas [...] e a seguir examina-o, isto é, *observa* o que imaginou...”, procurando, assim, por discernimento uma explicação para os fenômenos no mundo.

Para Santaella (2004, p. 142), nesse tipo de comunicação, “o portador da informação permanece o mesmo, mas a mensagem é reformulada e adquire novos significados durante o processo de comunicação. Isto resulta da introdução de um código segundo, suplementar; a mensagem original é recodificada em elementos de sua estrutura e adquire assim traços de uma nova mensagem.” A autora afirma que a comunicação do eu com o eu é, portanto, uma autocomunicação do eu em duas situações ou contextos, consecutivos. Segundo ela, “o efeito da autocomunicação é uma transformação do eu, uma reconstrução da própria personalidade.” Portanto, se há produção de significados, há cultura. Pode parecer paradoxal essa comunicação entre os jogos e o jogador, haja vista a ausência de intencionalidade por parte da máquina que processa o jogo. No entanto, encontramos em Santaella outra concepção para a definição de comunicação sob a perspectiva da semiótica:

Enquanto o destinatário é necessariamente um ser humano, não é preciso que a fonte de uma mensagem significativa também o seja. Eco prevê a possibilidade de uma fonte não-humana que pode “emitir sinais conforme as regras conhecidas do destinatário humano”. Com essa extensão da definição da fonte, o quadro dos estudos semióticos da comunicação se estende para incluir interações entre seres humanos e máquinas, como por exemplo o diálogo de um homem com um computador inteligente (SANTAELLA, 2004, p. 153).

Nesse sentido, entendemos como um dispositivo que estimula o desencadeamento do discurso interior, provocando a autorreflexão, a criticidade e a inovação nas ações subjetivas. Corroborando essa ideia, Vasconcelos (2011, p. 2179), afirma que “Os vídeo-games amplificaram nossa interação com o computador, já que prescindem de códigos simbólicos para o desenvolvimento de nossa percepção do espaço virtual”.

Nesse sentido, entendemos o discurso interior como dialógico, dado o conflito nas tomadas de decisão sobre as quais o sujeito tem de refletir e decidir. Peirce (1931 apud SANTAELLA 2004, p. 161) menciona que “uma pessoa não é completamente um indivíduo. Suas ideias são aquilo que ele mesmo ‘se diz’, isto é, aquilo que ele diz àquele outro ser que, no fluxo do tempo, aparece.” Pressupõe-se essa dialogicidade a partir de um eu crítico e de um eu inovador, que representam respectivamente os hábitos da pessoa e o desafio a esses hábitos. Para Santaella (2004, p. 162), nesse sentido amplo “a dialogicidade não pressupõe intencionalidade dirigida pela consciência, pois o discurso racional e intencional é apenas uma das muitas formas da semiose.” Sendo assim, o discurso interior que se nos apresenta como outro é polimorfo, de modo que nossa vida interior se dispersa pluralisticamente entre os campos de nossa experiência (PEIRCE, 1931 apud SANTAELLA, 2004, p. 162).

Peirce considera que nos diálogos entre pessoas é que se observa maior riqueza nas trocas e produções semióticas. Porém, afirma que “a ação do signo *geralmente* ocorre entre duas partes, o emissor e o intérprete” e que esses não precisam ser necessariamente pessoas, exemplificando com o caso de insetos e plantas que constroem suas vidas por meio da emissão de signos ou mentindo através de signos (1931 apud SANTAELLA, 2004, p. 162. Grifo nosso). Isso nos é interessante para entender os videogames como lugar de produção de significação, entendendo-se esses como emissores de mensagens, as quais pretendem a decodificação por parte do intérprete, que é o jogador.

O ciberespaço se apropria promiscuamente de todas as linguagens pré-existentes: a narrativa textual, a enciclopédia, os quadrinhos, os desenhos animados, a arte do ventríloquo e das marionetes, o teatro, o filme, a dança, a arquitetura, o *design* urbano etc. Nessa malha híbrida de linguagens nasce algo novo que, sem perder o vínculo com o passado, emerge com uma identidade própria. Essa reconfiguração da linguagem é responsável por uma ordem simbólica específica que afeta nossa constituição como sujeitos culturais e os laços sociais que estabelecemos (SANTAELLA, 2003, p. 125).

Partindo desse entendimento, acreditamos que os videogames, entendidos como produção cultural e por meio das linguagens das quais se utilizam, contribuem para a produção de identidade, pois como sugere Stone (1996 apud SANTAELLA, 2003, p. 125), “os softwares produzem os sujeitos culturais.” Pensando os videogames como estruturas simbólicas complexas, os jogadores que neles se engajam sincronizam ou harmonizam sua própria simbolização interna com tal estrutura. O autor afirma que os programas ou ambientes virtuais criados pela comunicação protética não são apenas uma questão de mercado compartilhado ou mesmo de conteúdo, pois são partes de nós mesmos. Sendo os videogames produções artístico-culturais, considera-se que eles também produzam e reforcem ideologias. Nesse sentido, a língua ideológica do cotidiano:

[...] coloca a obra numa situação social determinada. A obra estabelece assim vínculos com o conteúdo total da consciência dos indivíduos receptores e só é apreendida no contexto dessa consciência que lhe é contemporânea. A obra é interpretada no espírito desse conteúdo da consciência (dos indivíduos receptores) e recebe dela uma nova luz. É nisso que reside a vida da obra ideológica. Em cada época de sua existência histórica, a obra é levada a estabelecer contatos estreitos com a ideologia cambiante do cotidiano, a impregnar-se dela, a alimentar-se da nova seiva secretada. É apenas na medida em que a obra é capaz de estabelecer um tal vínculo orgânico e ininterrupto com a ideologia do cotidiano de uma determinada época, que ela é capaz de viver nesta época (é claro, nos limites de um grupo social determinado) (BAKHTIN, 1997, p. 119).

Como ocorre em todas as formas de discurso, sua existência nos conforma. Uma vez que elas são linguagens, é difícil ver o que elas fazem, pois o que fazem é estruturar a própria visão. Elas agem nos sistemas – sociais, culturais, neurológicos – através dos quais nós produzimos sentido. Suas mensagens implícitas nos modificam (STONE, 1996 apud SANTAELLA, 2003, p. 125).

2.4 REVISÃO DE LITERATURA

Encontramos algumas pesquisas sobre os videogames que enfocam os efeitos da prática desses jogos sobre a subjetividade dos indivíduos a eles expostos. É relevante apontar que considerável parte das pesquisas aqui apontadas se dedica a investigar os efeitos dos

videogames sobre as práticas corporais dos sujeitos-jogadores, principalmente na área da educação física. Essas, embora não enfoquem necessariamente o tema deste trabalho, servem para exemplificar o estado em que se encontra a pesquisa acadêmica sobre os jogos eletrônicos. Nesse sentido, o olhar que propomos para os videogames dentro do campo da comunicação, com enfoque sobre a narratologia, apresenta certa novidade à pesquisa sobre essas mídias, instigando-nos ainda mais a explorar os videogames como construto cultural que se constrói na e pela linguagem.

Mendes (2004), em sua tese intitulada *Controla-me que te governo: os jogos para computador como modos de subjetivação e administração do “eu”*, leva-nos a pensar sobre as formas de controle exercidas sobre o comportamento do sujeito-jogador. O autor explicita as formas de governo e de autogoverno exercidas pelos videogames desde sua construção, distribuição e manipulação. Mendes atenta para o fato de que o governo se daria antes mesmo de o jogador ter acesso aos jogos, pois desde sua elaboração, eles são criados visando a um público alvo, ou seja, por meio das pesquisas de mercado designers criam gêneros variados de jogos de acordo com demandas locais e regionais. Quanto à questão do autogoverno, ele sugere que o simples ato de jogar é controlador, pois assujeita o jogador por meio de um adestramento visível nos movimentos e posturas dos corpos exigidos para tal prática ao que ele chama de técnicas do corpo. Dentre essas técnicas, ele menciona a posição adequada do corpo diante da tela da TV, as técnicas de controle da visão que permitem escrutinar a tela em busca de informações acompanhando o movimento nas diversas direções em que a personagem se movimenta, as técnicas de controle de som e treino da audição, e as técnicas das expressões faciais das personagens objetivando o despertar de emoções como raiva, alegria, amor e ódio nos jogadores (MENDES, 2004, p. 99). A pesquisa tem como objeto de estudo central a série de jogo *Tomb Raider*, cuja personagem principal é uma arqueóloga chamada *Lara Croft*, e aponta para questões como o papel de personagens femininas, levantando o problema da estereotipagem, ou seja, personagens mulheres carregadas de traços, extrema sensualidade e fragilidade seriam responsáveis pela disseminação desse ideal de mulher. Ao mesmo tempo, o autor sugere que, para as mulheres conseguirem o papel de protagonista nas histórias dos jogos, muitas características das personagens masculinas tiveram de ser transpostas para as femininas a fim de lhes garantir apreciação pelo público do sexo oposto. Nesse sentido é que se percebe a extrema força física atribuída à *Lara Croft*. Assim, a ação de assumir o controle de uma personagem feminina por um sujeito-jogador –

homem – permitiria, segundo esse estudo, a assunção de identificações diferentes. Em outras palavras, o jogador se sentiria à vontade em assumir um papel feminino não apenas porque o sexo oposto da personagem lhe atrairia fisicamente, mas também porque esse detém características almejadas por homens: força física, inteligência e a própria masculinidade.

No artigo *Aprendizado implícito em usuários intensivos de videogames*, Felmer et al (2008) afirmam que o fenômeno lúdico dos videogames constitui uma experiência atrativa e motivadora aos jogadores. O estudo foi realizado com 18 jogadores intensivos, 15 jogadores moderados e 15 não jogadores e procurou verificar o tempo de resposta dos mesmos em atividades propostas na tela do computador, tentando por a prova os resultados de pesquisas que mostram que os jogos melhoram a atenção, no que se refere à compreensão espaço-temporal, habilidades psicomotoras e organizacionais para resolver tarefas simultâneas e inclusive, melhora nos reflexos, agilidade mental, atenção e imaginação (FELMER *et al*, 2008). As duas tarefas consistiam em os sujeitos investigados digitarem as teclas equivalentes aos símbolos que eram dispostos na tela, que ora obedeciam a uma determinada sequência ora se alternavam. Essas objetivavam medir o tempo de reação a respostas dos três grupos. Em ambos os resultados, verificou-se que o grupo de jogadores intensivos levou um tempo menor na realização das mesmas cometendo menos erros na digitação das teclas equivalentes aos símbolos dispostos na tela. No entanto, os autores sugerem que os resultados ainda não são suficientes para comprovar uma superioridade em desenvolver atividades, a partir do aprendizado implícito adquirido por meio dos jogos, nos sujeitos-jogadores intensivos.

Viana (2009), em sua tese de mestrado – *Implicações da prática de videogames de nova geração na actividade física de crianças – pesquisa os efeitos dos videogames ativos – os exergames – na prática de atividades físicas de crianças e jovens focando os gastos energéticos do corpo e a obesidade*. Assim como outros pesquisadores da área, o autor se atem ao fato de que nas sociedades tecnológicas contemporâneas, boa parte da população se educa em frente aos monitores de TV e computador e que essa é uma tendência que pode levar ao sedentarismo e, conseqüentemente, uma vida menos saudável, devido às doenças que a falta de movimento causa ao corpo humano. Viana acredita que “Esta nova “era” dos videogames poderá então ser um novo acréscimo ao conjunto de oportunidades já existentes para a prática de actividade física regular (2009, p. 13).” Para tanto, o pesquisador realizou um estudo de caso que envolveu um grupo de 78 estudantes com idade entre 11 e 14 anos. Ele usou o console *Playstation 2* e o jogo *Kinect Total Fitness*, voltado para treinamentos aeróbicos, que

promove a tonificação da musculatura e treino vascular, entre outros benefícios. Quanto à técnica principal usada para coleta de informações, foram conectados medidores de aceleração cardíaco aos alunos durante o ato do jogo. Os resultados obtidos com a pesquisa revelam que, com exceção das atividades de ginástica realizadas com o uso dos recursos virtuais dos videogames, a energia gasta em todas as outras modalidades esportivas realizadas por meio da simulação virtual é equivalente à gasta em exercícios físicos moderados ou mesmo vigorosos como correr ou andar de bicicleta. Viana conclui sua tese, afirmando que o uso dessa nova geração de videogames “é um contributo válido para o aumento da actividade física em crianças e jovens (2009, p. 84).”

Suzuki *et al.* (2009), na pesquisa chamada *O uso de videogames, jogos de computador e internet por uma amostra de universitários da Universidade de São Paulo*, procuram investigar efeitos que o uso de jogos digitais têm sobre esses sujeitos a partir de um levantamento de questões feitas a 100 estudantes da referida universidade. Os autores dialogam com esta pesquisa e com outros pesquisadores sobre o papel importante que os jogos exercem ao possibilitarem o surgimento de novas coletividades ao afirmarem que eles “possibilitam novos tipos de interação presencial ou virtual e oferecem uma contingência de rapidez entre estímulo e resposta (*ibidem*, p. 163).”, além de atividades didáticas e de lazer. No entanto, os autores realizam a pesquisa partindo das especulações em torno da possível dependência que os jogos eletrônicos podem causar nos estudantes jogadores. A pesquisa teve como resultado que a grande maioria dos entrevistados joga videogames mais de uma vez por semana e que é composta por sujeitos do sexo masculino. Descobriu-se que o gênero preferido pela maior parte da população pesquisada é o de ação/estratégia. Segundo os autores, 95,2% dos entrevistados afirmaram ter autocontrole sobre o jogo, sendo que dessa forma se verifica que o fator dependência não está relacionado necessariamente aos jogos, mas à capacidade de escolha de seus usuários. Um aspecto importante da pesquisa é que os jogadores entrevistados (60%) não se sentem influenciado por jogos violentos, outros se sentem mais relaxados após a exposição a esse gênero de jogos (8,6%) e 7,4% disseram se sentir mais agressivos. Quanto ao quesito relacionamento, grande parte destacou que os jogos não interferem em seus relacionamentos sociais. No entanto, os jogadores com maior tempo de exposição aos jogos relataram passar mais tempo com seus relacionamentos interpessoais virtuais (4,9%). Os autores também apontam para a falta de pesquisas sobre a influência dos jogos no comportamento de populações adultas.

No artigo chamado *Videogame e sua influência em teste de atenção*, Alves e Carvalho (2010) apresentam um quadro favorável aos resultados obtidos por sujeitos jogadores. Os autores da pesquisa realizaram um teste de atenção sustentada envolvendo 30 indivíduos entre 10 e 16 anos divididos em dois grupos, um de jogadores e um de não jogadores, para verificar o desempenho desses indivíduos. Todos foram treinados em 20 sessões de jogos. De acordo com os autores, “[...] pesquisas têm revelado que a interação entre o homem e os jogos de videogame resulta em alterações percepto-cognitivas relevantes (2010, p. 520).” Os psicólogos ainda apresentam vários resultados de outras pesquisas que apontam para uma melhor capacidade de atenção em sujeitos jogadores comparado àqueles não jogadores. Eles utilizaram os jogos *Madagascar* e *Harry Potter e o cálice de fogo* para fazer o treinamento dos estudantes jogadores e dos não jogadores, os quais foram acompanhados durante seis meses. As variáveis observadas nesse teste de atenção foram omissões, erros por ação, tempo de resposta, variabilidade e detectabilidade. Habilidades cognitivas que são modificadas com os videogames incluem a melhora significativa da coordenação mãos-olhos, das habilidades motoras finas, da atenção visual e da percepção de profundidade, a partir da interação com os videogames (ALVES; CARVALHO, 2010). Constatou-se que os estudantes jogadores são detentores de maior capacidade visual e, por isso, demonstram ter mais atenção, assim desenvolvendo mais rapidez nas respostas às ações a que são expostas cometendo menos erros, se comparados aos estudantes não jogadores. Os autores ainda apresentam a constatação de que esses estudantes não jogadores após o treinamento com os jogos apresentaram melhor desempenho na atenção e, conseqüentemente, aumentaram o número de acertos nas atividades propostas com os jogos. O estudo ainda salienta a pouca demanda de pesquisas sobre a influência dos jogos no comportamento subjetivo.

Finco (2010) investiga, em sua dissertação intitulada *Wii Fit: um videogame do estilo de vida saudável*, a utilização do jogo *Wii Fit* que, segundo o autor, promove em seu *slogan* o discurso de uma vida saudável, com queima calórica, alimentação equilibrada, hidratação adequada e exercícios físicos. Ele busca entender de que modo os utilizadores de tal jogo percebem e articulam em suas práticas corporais os preceitos de vida saudável promovidos pelo jogo, mostrando que os videogames que exploram os movimentos corporais vêm justamente desmitificar a teoria de que os jogos promoveriam o sedentarismo. O autor explora algumas comunidades *on-line* do jogo em questão, analisando as postagens de

usuários a fim de conhecer a percepção que eles têm sobre os resultados da prática interativa promovida pelo *Wii Fit*, enfatizando os aspectos positivos salientados pelos usuários como interatividade cognitiva e criatividade nos movimentos proporcionados pela ação de jogar. Como conclusão principal da pesquisa, Finco afirma que o *Wii Fit* se tornou uma marco na evolução dos videogames e que a promoção de estilos de vida saudável que o jogo preconiza desencadeia a proliferação desse tipo de discurso na rede virtual dado que essa se constitui num espaço em que as corporeidades se projetam para confessar seus hábitos e suas práticas deixando aberto o possível intercâmbio de informações. Sob esse mesmo viés, o jogo *Fable 2*, jogo analisado nesta dissertação, também pode ser visto como promotor de uma vida saudável ao deixar em aberto a possibilidade de escolha do jogador entre o tipo de dieta que vai escolher ao longo de sua jornada, como veremos mais adiante. É relevante salientar que, por incentivar (ou possibilitar) uma dieta vegetariana, esse mesmo jogo foi eleito, de acordo com matéria publicada no jornal Folha de São Paulo (2009), melhor amigo da fauna mundial no ano de 2008 pela associação *Peta Progggy Awards*.

Em seu artigo *Jogos digitais como ferramenta de ensino: reflexões iniciais*, Silva e Brincher (2011) propõem a utilização de jogos eletrônicos no processo de ensino aprendizagem. Os autores apresentam os videogames como elemento que possibilita a construção de significação e discutem formas por meio das quais se podem associar jogos digitais a planejamentos curriculares que visem à aprendizagem significativa dos alunos. Eles mostram algumas diferenças entre os jogos que são criados para o simples entretenimento e aqueles desenvolvidos para fins educacionais. Segundo os autores, utilizados como recurso adicional no processo de ensino, os jogos podem ser de valia, pois contém em si elementos que contribuem para a construção de conhecimento e para a formação da identidade do sujeito (SILVA; BRINCHER, 2011, p. 43). No entanto, eles atentam para a preocupação que se deve ter com o conteúdo utilizado na construção dos jogos, no conteúdo instrucional a partir do qual o jogador-aprendiz se orientará e a maneira como será abordado no momento da atividade educativa, pois esses elementos diferem e interferem no processo de aprendizagem de diferentes faixas etárias.

Com relação ao conteúdo dos jogos e aproximando-se do nosso tema de pesquisa, os autores mencionam que a história dos jogos é algo de fundamental relevância para a

construção do conhecimento, pois essa é cheia de elementos significativos que poderão auxiliar na interação entre o jogador e o jogo. Um aspecto importante apontado nessa pesquisa é que, diferentemente do que acontece na educação à distância, ao se utilizar atividades de aprendizagem que envolvam jogos digitais, é importante considerar o papel da mediação do professor no processo não deixando todo o processo de descoberta ao encargo do aluno, pois o retorno dado pelo mediador faz com que o aluno reflita acerca de seus erros e considere novas perspectivas sobre o conteúdo estudado. Para os autores, dentro desses ambientes virtuais de aprendizagem – a saber, os jogos – estudantes podem “construir seu saber através, por exemplo, de um envolvimento identitário como o conteúdo instrucionado, criando assim um sentido de autenticidade e identificação com o conteúdo que se propõe ensinar (*idem, ibidem*, p. 49).”

Outro ponto relevante da pesquisa se encontra no conceito de colaborativismo. Segundo Silva e Brincher, as trocas de experiências pelos jogadores das comunidades virtuais permitem uma aprendizagem mais significativa e exige a responsabilidade das partes envolvidas, pois a assimilação de conhecimentos não acontece apenas de forma individual, sendo importante o trabalho coletivo (2011), e esse é um dos pontos que nos interessam nesta pesquisa dado que o trabalho colaborativo, acreditamos, contribui na construção da subjetividade e possibilita outras perspectivas sob as quais o mundo é visto pelos sujeitos. Segundo os autores, além de seu uso no ensino de conteúdos programáticos – Física, Química Matemática, Línguas Estrangeiras etc. – estes jogos podem ser utilizados como forma de desenvolver os chamados temas transversais – noções de política, cooperação, cidadania –, além é claro, de sua aplicação em iniciativas voltadas ao treinamento empresarial e institucional (2011, p. 55). Por fim, os pesquisadores apresentam uma lista de gêneros que, pelo conteúdo que veiculam, permitem enquadrar alguns jogos. São eles: *Advergames* (jogos que em seu interior fazem algum tipo de propaganda publicitária); *Activism games* (jogos que divulgam conteúdos ideológicos, políticos e morais entre outros, e que, por isso, são chamados de jogos persuasivos); *Artgames* (jogos que buscam em manifestações artísticas como o movimento desconstrucionista o conteúdo para sua criação); *Business games* (exploram a gestão de negócios, direção de empresas, serviços contábeis, entre outros); *Exergames* (simulam atividades físicas como a dança e que, dada a mobilidade física que

exigem dos jogadores, estão sendo usados em pesquisas médicas no tratamento de acometimentos do sistema motor); *Newsgames* (visam fazer com que o jogador se mantenha conectado aos acontecimentos do mundo em tempo real); *Simulation games* (jogos que servem para simular treinamento de pilotos de aviões, caminhões, controle de robôs nas indústrias, entre outros). Nesse sentido, entendemos que o artigo em questão reforça a ideia de que os jogos encerram diversas possibilidades de serem explorados, considerando que propósitos pedagógicos centrados em jogos tornariam a aprendizagem mais dinâmica e interessante, atentando para provocar o interesse dos sujeitos aprendizes.

Rocha (2011), em seu artigo *Enlaçamentos enunciativos em análise do discurso: quando o dizer e o dito se interlegitimam*, analisa discursivamente em publicações midiáticas sobre os videogames o grau de enlaçamento presente nesses textos. Na pesquisa, foram analisadas três edições do mesmo ano de duas revistas voltadas para o público de jogadores de videogames, a saber, a brasileira *Ação Games* e a francesa *Consoles +*, que divulgam o game *Jurassic Park*. Esses enlaçamentos aconteceriam por meio de embates presentes nesse tipo de discurso, que se caracterizariam pelas percepções que o jogador/leitor pode ter dos confrontos temporais (pré-história, momento do filme, tempo do jogo), de personagens (ao poder assumir o papel do cientista que é o protagonista, ou alternar assumindo o papel dos próprios dinossauros), a escrita formal das revistas e a linguagem dos jovens e adolescentes a qual se destinam, entre outros tipos de confrontamentos. Assim, segundo o autor, “[...] uma das características centrais de tais publicações reside precisamente num certo modo de incorporação do Outro no Mesmo, promovendo a transformação do heterogêneo em homogêneo (2011, p. 30.)” A pesquisa, então, tenta demonstrar os efeitos de sentido que esse tipo de construção discursiva promove sobre o sujeito leitor/jogador. Nesse sentido, o artigo de Rocha contribui com esta pesquisa por apresentar uma das várias perspectivas possíveis de se estudar os videogames sob o viés da linguagem.

Baracho *et al* (2012) também investigam em seu artigo a possibilidade de se usar a realidade virtual empregada em alguns videogames no processo de ensino-aprendizagem. Para tanto, eles exemplificam essa possibilidade a partir do lançamento do console de videogame *Wii*, da empresa Nintendo. Jogos produzidos para esse console – e para outros que

utilizam a tecnologia Kinect⁶ – exigem do jogador movimentos corporais para desempenhar as ações exigidas no jogo. Muitos desses jogos desenvolvem uma temática que envolve dança, esportes, ação e aventura e demandam muita energia física dos jogadores, por isso sendo pesquisados por profissionais da área de Educação Física. A pesquisa envolveu 117 alunos com idade entre 13 e 14 anos de uma escola estadual e buscou identificar em seus relatos a presença das tecnologias de informação (TIC) em suas vidas, bem como suas percepções acerca do uso de jogos reais e virtuais. Quanto à presença das TIC é interessante para nossa pesquisa o resultado que mostra que 58,12% dos pesquisados tem videogame em casa e que 52,99% dos entrevistados fazem uso desse recurso por pelo menos 30 minutos ao dia.

No que tange à experiência prática, a mesma consistiu em participar de uma partida de baseball virtual – no console *Wii* – e uma partida do mesmo esporte realizada no gramado da escola, e foi realizada apenas com os alunos que nunca tiveram contato com os jogos virtuais. Os resultados apontam que há preferência pelo jogo virtual, pois, segundo os entrevistados, esse é menos cansativo e mais divertido em relação à prática esportiva tradicional. Ainda segundo o relato dos alunos, o esporte virtual parece dar mais emoção à ação e permite entrar num mundo que os aproxima de situações reais dos esportes de competição, pois permitem que eles entrem em estádios virtuais, subam em pódios e recebam premiações, em outras palavras, a sensação de realidade causada por esses jogos parece gerar uma maior aproximação entre o jogador e seu usuário.

Os autores mencionam o importante surgimento da tríade televisão-videogame computador para a comunicação e informação dos jovens na contemporaneidade, atentando para a possibilidade de novas leituras e compreensão do mundo (BARACHO *et al*, 2012). Ainda segundo os autores, esse tipo de jogo, apesar de permitir a realização de gastos energéticos com atividades físicas e reduzir o sedentarismo dos utilizadores, não serve como substituto definitivo para atividades físicas normais diárias, mas aumenta as possibilidades de movimento corporal. Nesse contexto, surge a possibilidade de inclusão de alunos com necessidades especiais se beneficiarem desses jogos, por exemplo, aqueles com deficiências motoras podem ter sensações produzidas por meio dos periféricos utilizados nos jogos esportivos e participarem ativamente, dentro de suas possibilidades, das aulas (*ibidem*). Mas a pesquisa também aponta para os efeitos negativos do uso inadequado dos *exergames*, que

⁶ Tecnologia que usa um sensor que capta os movimentos digitais criando um esqueleto digital do avatar do

podem causar lesões ao corpo quando utilizados sem acompanhamento profissional. Os autores concluem a pesquisa defendendo a ideia de que o uso desses novos recursos digitais se apresenta como:

[...] um desafio de incorporação de uma nova linguagem, que amplia e recria as possibilidades das práticas corporais na cibercultura. Os videogames, ícones da cultura digital, quando jogados de forma reflexiva e estratégica, incorporam bons princípios, capazes de dinamizar a reconfiguração do ensino-aprendizagem às exigências da cibercultura (BARACHO *et al*, 2012, p. 122).

Em seu artigo *O efeito dos videogames em variáveis sociais, psicológicas e fisiológicas em crianças e adolescentes*, Jiménez e Araya (2012) apresentam algumas evidências científicas do impacto dos videogames sobre seus usuários, discutindo questões como: aspectos negativos dos jogos, como o desencadeamento do comportamento agressivo, e positivos, como sua utilização na reabilitação indivíduos que apresentam alguma deficiência motora. Os pesquisadores discutem o fenômeno contemporâneo de crianças e adolescentes passarem grande parte de seu tempo utilizando recursos eletrônicos como TV, celulares, videogames, *MP3 players* e o fato de estarem se tornando mais sedentários ou terem rendimento escolar baixo, questionando até que ponto isso pode ser imputado a tais equipamentos. Dentre os estudos apontados pelos autores, um deles mostra que há uma melhora na atenção de jogadores que jogam pela primeira vez uma hora por dia, mas que, em outros casos, pessoas que jogam mais de 3 horas por dia podem ter sua atenção prejudicada. Algumas das pesquisas apresentadas mostram que crianças que jogam videogames de ação desenvolvem padrões de atenção visual alcançados somente em etapas mais maduras do desenvolvimento em comparação com crianças que não jogam regularmente. Quanto a questões fisiológicas, apresentam-se resultados que mostram que a liberação de hormônios como a testosterona – e cortisol em menor quantidade – é maior em quem vence uma partida de jogo se comparado ao jogador que perde. Segundo os autores, em excesso, esses hormônios prejudicam o desempenho do organismo, causando depressão, enfraquecimento do sistema imunológico, perda de memória, entre outros problemas. Também se descobriu que o ato de jogar causa batimentos cardíacos acelerados em homens e pressão arterial acentuada em mulheres.

Outros estudos apresentados mostram que o uso de videogames ajuda a melhorar habilidades espaciais e tempo de reação (JIMÉNEZ; ARAYA, 2012). Os autores classificam

jogador, além de usar sensores de som, reproduzindo os movimentos externos dentro do ciberespaço.

esses jogos em videogames ativos e videogames passivos quanto ao gasto de energia que demandam dos jogadores. Nesse sentido, quanto menor o esforço físico – pouca utilização das mãos, braços, pernas –, o jogo se classificaria como passivo. No caso, dos *exergames* – que captam os movimentos corporais por meio de sensores – são classificados como jogos ativos. Essa pesquisa também aponta para o fato de que esses jogos, não obstante o estímulo à atividade física – não substituem e não dão conta da quantidade de atividades naturais como correr e andar, das quais o corpo tanto precisa diariamente. É importante salientar que todos os resultados de pesquisas apresentados por esses dois pesquisadores usam como critério o tempo de exposição aos jogos. Logo, resultados negativos apareceriam devido a um tempo de exposição prolongada dos sujeitos. Além disso, o gênero de jogo e idade para a qual ele é desenvolvido devem ser considerados, pois assim como um filme de conteúdo adulto não é apropriado para crianças, da mesma forma os jogos tem suas classificações indicativas por faixa etária.

Diante do exposto, percebemos que poucas são as áreas de estudo que se debruçam sobre a pesquisa científica sobre os videogames. Dentre os estudos aqui apresentados, é expressivo o interesse maior dado por pesquisadores que trabalham os reflexos do uso de videogames sobre as práticas corporais, no caso da Educação Física, mas pesquisas sobre os efeitos cognitivos e psicológicos dessa atividade lúdica também começam a ganhar contorno. Ainda que tal atividade aconteça exclusivamente por meio da linguagem, verifica-se que são poucos os estudiosos desse campo que se dedicam a essa exploração.

3 ASPECTOS METODOLÓGICOS

Esta pesquisa se divide em três momentos principais, que correspondem à pesquisa teórica, à coleta de dados sobre o objeto de pesquisa – jogos eletrônicos –, e a análise dos dados a partir de recortes de imagens capturadas dos jogos e discursos capturados de ambientes virtuais ou de publicações sobre videogames. As reflexões analíticas, em face às peculiaridades do objeto, aparecem desenvolvidas ao longo dos capítulos. Por se tratar de um estudo da linguagem em suas várias manifestações, privilegia-se uma abordagem dialética do fenômeno em questão, a saber, os jogos eletrônicos (videogames), acreditando que o jogo deve ser entendido tanto como efeito de narração como efeito de regras.

No primeiro momento, apresentamos uma pesquisa teórica de descrição qualitativa, na qual são estudados autores que tratam de cultura, sociedade, linguagem e significação aproximando essas questões com os videogames, entendendo-os como meios pelos quais essas se constituem sócio-historicamente. Aqui também serão consultadas produções bibliográficas acerca da teoria do videogame, entendido como produção cultural, seus usos e supostas consequências na formação da identidade. Quanto ao caráter qualitativo da pesquisa, Rauén (2006, p. 48) sugere que esses tipos de pesquisa “[...] não se conformam com dados referenciais, confiam na notação qualitativa e não intervêm na realidade.” Dentre elas, destacam-se os Estudos de Caso e a Pesquisa Fenomenológica. No caso, esta pesquisa se aproxima do estudo de caso, pois a unidade-caso em estudo são videogames, sendo que de *Table 2* – jogo no qual se concentra esta pesquisa – serão produzidos os dados a serem tratados (decupagem) e posteriormente analisados, desenvolvendo-se reflexões suscitadas a partir dos referenciais teóricos mencionados.

Na sequência, apresentam-se as considerações conclusivas a partir dos resultados. Segundo Rauén, nesse tipo de pesquisa, “o pesquisador pode ser um agente de viés ou até de criação dos dados” e, nesse sentido, é importante deslocar a objetividade do objeto para o sujeito, ou seja, reconhecer-se parte dos objetos e de uma subjetividade, embora racionalizada e controlada, reconhecendo que os resultados decorrem da forma da coleta do pesquisador, da análise e do modo de sua interpretação (RAUEN, 2006, p. 161). Nesse sentido, a ética e a confiabilidade dispensados à pesquisa são imprescindíveis para que os resultados obtidos sejam percebidos como válidos.

Entre alguns autores que pesquisam os videogames como novas mídias, podemos citar Nogueira (2008), que faz uma aproximação entre videogames e narrativas fílmicas abordando a textualidade presente nesses gêneros, e que é de grande relevância para este trabalho, que pretende aprofundar a compreensão da textualidade nos jogos eletrônicos e sua manifestação enquanto narrativa. Utilizamos contribuições de Dovey e Kennedy (2006) na compreensão dos jogos como mídia de texto; em Bogost (2007-2008) buscamos mostrar o papel dos jogos enquanto meios de expressão por meio da retórica e ideologia subjacente a sua construção e, nessa perspectiva, a teoria da enunciação de Bakhtin (1997) é de importante contribuição, aliando a isso Peirce (1999) e Santaella (2004) para um melhor entendimento dos processos de produção dos signos a fim de podermos interpretar as formas não verbais de comunicação usadas nos jogos, como os ícones e os símbolos.

Na perspectiva dos jogos enquanto manifestações artístico-culturais, embasamos-nos em Benjamin (1987), Tavinor (2009), Rancière (2005), o que nos possibilitou discutir sobre dimensões estéticas, éticas e políticas dessas mídias. Apoiamo-nos em Newman (2008) para abordar nos jogos o uso de textos nos diálogos existentes entre os jogadores nos guias para jogadores e nas FAQs⁷. Para o embasamento sobre a noção de comunidade nos socorremo-nos de Bauman (2003), e no tocante às comunidades virtuais que se formam em torno dos jogos, de Taylor (2006) e Pearce (2009).

Pensando os videogames como um lugar de negociações, apoiamo-nos em Bhabha (1998) para explicitar de que forma essa forma midiática contribui para a aproximação entre culturas, uma fronteira, a qual não é uma barreira, mas um lugar de encontro em que se constroem possibilidades alternativas de se ver o mundo. Por outro lado, procuramos entender, sob a perspectiva da cultura, de que forma as negociações acontecem entre o mundo diegético dos jogos e o mundo real. É importante ressaltar ainda que grande parte das obras sobre videogames consultadas foram produzidas em língua inglesa e, como essas ainda não dispõem de tradução para a língua portuguesa, as menções aos autores foram traduzidas pelo próprio pesquisador com o máximo de rigor.

Na segunda etapa, fez-se a verificação e coleta de dados de alguns jogos que serviram de base para o desenvolvimento deste estudo. O jogo eletrônico *Fable 2* é o objeto de estudo central desta pesquisa. Esse é um videogame criado pela empresa norte-americana

⁷ FAQs (*Frequent asked questions*), do inglês, “Perguntas mais frequentes”.

Lionhead Studios desenvolvido para o console Xbox 360. A versão original chama-se *Fable* e *Fable: The Lost Chapters* e há uma sequência, *Fable 3*, e outras versões em desenvolvimento. O gênero é RPG, no qual o jogador assume o papel da personagem principal, intervindo no desenvolvimento da mesma e do enredo da narrativa do jogo. Elegeu-se esse gênero em virtude da amplitude de características que podem aproximá-los de textos narrativos, dado que seus principais elementos são uma história a ser contada e um enredo a ser explorado através da intervenção direta do jogador. Não obstante as diversas informações que o gênero traz, é necessária a verificação de outros jogos para fins de comparação entre as suas configurações e entendimento de seus funcionamentos, entre eles *Alice: Madness Returns*, *Final Fantasy X* e *Fable 3*.

A verificação consistiu em jogar alguns gêneros de videogames, coletando dados acerca de seus enredos, tais como ações que desencadeiam o enredo da narrativa e as que servem de caracterização para as personagens, de que forma o tempo e o espaço são configurados, entre outras informações. Nesta parte ainda foram feitos recortes de alguns momentos do jogo por meio da captura de imagens, os quais, por meio de decupagem, ou montagem, entendida aqui como um processo de recortes de momentos que foram dispostos em sequência, lado a lado, e posteriormente analisados com base no referencial teórico proposto. Na definição técnica cinematográfica proposta por Aumont (1995, p. 62), “A montagem é o princípio que rege a organização de elementos fílmicos visuais e sonoros, ou de agrupamentos de tais elementos, justapondo-os, encadeando-os e/ou organizando sua duração.” As operações realizadas então foram a seleção de várias imagens do jogo, seu agrupamento de forma que se relacionassem a um mesmo contexto e sua junção em um único bloco. Como se trata de um jogo feito para console, não há a opção de capturar diretamente as fotos, sendo que foi necessário o uso de uma câmera digital. Nesse caso, as imagens que não apresentam referência, encontram-se em acervo próprio.

Quanto ao método de abordagem, utilizamos algumas concepções do método dialético, pois a forma como conduzimos a pesquisa se enquadra na concepção de Lakatos e Markoni (1991, p.81) de que esse “penetra o mundo dos fenômenos através de sua ação recíproca, da contradição inerente ao fenômeno e da mudança dialética que ocorre na natureza e na sociedade.” Outra justificativa, para essa abordagem é o fato de que na concepção dialética os fenômenos não são analisados na qualidade de objetos fixos, mas em movimento transitório, em constante devir, pois “nenhuma coisa está acabada, encontrando-se sempre em

vias de se transformar, desenvolver; o fim de um processo é sempre o começo de outro (LAKATOS; MARKONI, 1991, p. 75)”. Além disso, os fenômenos não acontecem de forma isolada, a vida não se desenvolve sozinha, é preciso considerar o aspecto inter-relacional dos processos de transformação dos fenômenos para a compreensão dessa dinâmica de dupla captura. Os devires, segundo Deleuze:

[...], são processos de dupla-captura, em que cada termo toma do outro algo que o faz arrastar para fora de seus contornos originais e permite a criação de novas formas. As relações em devir ou dupla captura apontam para uma exterioridade, para um movimento tecido no *entre*, uma multiplicidade que não diz respeito à quantidade, mas às variâncias, às mutações (1998 apud ROCHA; KASTRUP, 2008, p. 98).

Dessa forma, ao visualizar os videogames sob a ótica dialética, considerando que esses são um meio, percebemos a possibilidade do diálogo entre o meio e o ser, um influenciando e agindo sobre o outro nesse processo de dupla captura.

O terceiro momento da pesquisa consiste na análise da decupagem feita das imagens do jogo, em que buscamos relacionar as teorias estudadas a elementos desses recortes de imagens, para saber se, e de que forma, eles nos permitem aproximar os jogos dos processos de construção de signos e textualização do mundo da vida. Nesse sentido, Vasconcelos (2011, p. 2180), afirma que “É bom lembrar que [...] com a possibilidade de capturar telas por meio dos *screenshots* [...] o jogador utiliza ferramentas de registro para que possa rememorar sua vida virtual.”, em contraposição ao uso da fotografia como registro das ações no mundo real. Assim, acreditamos que manifestações culturais e artísticas se imbricam no texto lúdico dos jogos.

4 A CONSTRUÇÃO DA NARRATIVA NOS VIDEOGAMES

É crescente o interesse sobre a configuração dos jogos de videogame e sua relação com o cinema e a literatura, sendo concebido por isso como uma forma midiática emergente de manifestação artística. Como sugere Bogost (2007b, p. 125) “[...] videogames are increasingly becoming a forum for artistic expression and political expression. The field of digital art has produced a wealth of social commentaries, and some game based artifacts have emerged from that sphere of influence.”⁸ Observa-se que na atualidade várias mídias começam a buscar na literatura as bases para novas produções. Muitos jogos de videogame hoje em dia também são baseados em obras da literatura e na história. Percebe-se que uma hibridização das artes começa a acontecer a partir da interpenetração que se inicia entre essas manifestações artísticas. O cinema começa a criar filmes baseados em videogames, videogames começam a representar filmes e mesmo livros são escritos baseados em histórias criadas para jogos eletrônicos.

Neste capítulo se faz uma leitura do jogo *Fable 2*, buscando mostrar como ele se constitui numa forma midiática de narrativa, a qual vem sendo chamada de narrativa do jogo. Enfoca-se principalmente o efeito de real causado no jogo por meio de questões de gênero, sexualidade e violências que são apresentados na trama do jogo e que se aproximam muito das situações da vida real. Para tanto, faz-se uma aproximação com a ideia de efeito de real de Jacques Rancière e com a forma como o narrador é visto na concepção de Walter Benjamin. Busca-se analisar de que forma o narrador personagem se faz presente no jogo e quais estratégias são utilizadas para que seja percebido como algo além de uma simples brincadeira, apreendendo a atenção do jogador por meio da representação que muito se aproxima das relações humanas cotidianas.

⁸ [...] os videogames estão crescentemente se tornando um fórum para a expressão artística e política. O campo da arte digital produz uma riqueza de comentários sociais, e alguns artefatos baseados em jogos emergem dessa esfera de influência. (Tradução do pesquisador)

4.1 VIDEOGAMES COMO ARTE: A RETÓRICA DO MANIQUEÍSMO NA CONSTRUÇÃO DE GÊNEROS E ESTILOS

Como manifestação artística, acreditamos na concepção dos videogames além de algo criado apenas para fins lúdicos, mas que se manifesta como forma de expressão que possibilita acessar ou construir conhecimentos. O homem sempre questionou sua existência, sua origem no mundo e seu destino. Somos seres movidos por esse impulso de curiosidade que, nos faz, ao mesmo tempo em que o tememos, investigar o desconhecido. A possibilidade de ter surgido ao acaso e a de uma existência meramente passageira é perturbadora. Nietzsche (2009, p. 1), na obra *Genealogia da Moral*, afirma que “permanecemos estranhos a nós mesmos, não nos entendemos, temos que nos confundir com outros, e, em nós servirá sempre a frase que disse ‘cada um é para si mesmo o mais distante’, continuamos a nos considerar ‘homens do conhecimento’”. Essa eterna busca por respostas nos faz continuar. E a arte surge também como uma tentativa de explicar alguns fenômenos metafísicos que, por estarem além de nossa compreensão, dificilmente conseguiríamos suportar – como a existência de Deus, por exemplo – assim como muitos dos desafios que se nos apresentam ao longo de nossas histórias.

Entendendo os jogos eletrônicos como manifestação artístico-cultural, neste capítulo analiso duas personagens do RPG eletrônico *Final Fantasy X* – *Ifrit* e *Shiva* – e ações desempenhadas pela personagem principal de *Fable 2* – *Sparrow* – na primeira parte do jogo, que corresponde à fase da infância. Nesta análise procura-se evidenciar reflexões relevantes à compreensão de enredos de jogos que privilegiam esteticamente a concepção maniqueísta de mundo e sujeito, como acontece em nosso objeto de análise. Na medida em que o jogador se coloca frente à possibilidade de escolha entre uma identificação ou outra, vai percebendo que o esteticamente feio nem sempre desempenha ações ruins, ou que a um ser esteticamente belo também podem ser imputadas tais ações. Nesse sentido, entendemos que os jogos possibilitam o descentramento de julgamentos de valor e estereótipos.

Uma das razões que nos permitem conceber os jogos eletrônicos como algo novo nas artes é a de que põe o jogador em contato com uma multiplicidade de experiências estéticas, dada a imensidão dos espaços virtuais tridimensionais no que tange à visão, dos

recursos sonoros de alta definição e, ultimamente, os recursos táteis, como as vibrações transmitidas por meio do *joystick*. Corroborando essa ideia, Tavinor (2009, p. 14) sustenta que “[...] the representation of the player, their agency, and their aesthetic experiences, within a fictional world” parece ser algo novo nas artes e que “videogames seem to provide an active exploratory aesthetics.”⁹ Tais experiências são reforçadas pela representação da realidade em níveis muito intensos nos jogos, que muitas vezes se evitam publicar em outras mídias por causa de tabus, preconceitos ou de discursos politicamente corretos que visam a padronizar o gênero, as sexualidades e outros comportamentos.

Em *Final Fantasy X*, assim como em outras sequências da série, a personagem Ifrit é representada pela figura de um demônio que tem poderes mágicos baseados no elemento fogo, e Shiva, por uma entidade feminina com poderes mágicos provenientes do elemento gelo. Os dois representam antíteses (fogo e gelo, macho e fêmea, bem e mal). Porém, são opostos que são necessários ao progresso da narrativa do jogo, que geralmente gira em torno de um mundo ameaçado por forças sobre-humanas e que depende de um grupo de heróis escolhidos para saírem em peregrinação pelo mundo em busca das *forças guardiãs*, que os ajudarão a destruir o mal. As forças guardiãs – entre elas Ifrit e Shiva – são entidades com poderes mágicos baseados em elementos da natureza e que não pertencem a este mundo. Elas são evocadas num ritual mágico por um dos heróis do grupo, que normalmente é o “escolhido”, o predestinado para evocá-las, geralmente por apresentar pureza de corpo e mente. As batalhas no jogo geralmente representam aquelas que aconteceram na história humana para a expansão territorial, dominação de povos e defesa de territórios. Da mesma forma, em *Fable 2* os conflitos entre as personagens são resolvidos pela solução de enigmas propostos, no caso de forma pacífica, ou por meio de combates corporais entre o protagonista Sparrow sozinho contra hordas de inimigos – humanos, animais, fantasmas e/ou monstros, ou com a ajuda de parceiros. No entanto, aqui o jogador personagem tem a possibilidade de deliberadamente escolher entre ficar do lado do bem, ou se aliar aos grupos de bandidos. A análise da ação – boa ou má – torna-se óbvia ao jogador porque a configuração do jogo privilegia o maniqueísmo, diferentemente do jogo *Final Fantasy*, no qual o caminho a ser seguido não depende diretamente das ações do jogador personagem, pois o ser bom já é pré-determinado pelo autor do jogo. Os enigmas, por sua vez, constituem um sistema metafórico

⁹ [...] a representação do jogador, seu agenciamento e suas experiências estéticas, dentro de um mundo ficcional

que contém ambas questão e resposta. Para achar a resposta, o jogador-leitor deve habitar o sistema e se comprometer com os termos deste, pois a aventura convida o jogador-leitor a habitar um mundo imaginário e, portanto, a representar um entendimento do mundo diegético (MONTFORT, 2003 apud BROWN, 2008, p. 5).

As antíteses são importantes em vários aspectos de *Final Fantasy*, assim como em Fable 2, no qual alguns dos poderes mágicos de Sparrow também são baseados em elementos da natureza. Fogo e gelo serão usados ao longo da trama para destruir os vários inimigos que aparecem. Assim, ao se depararem com uma criatura que utiliza poderes de fogo, os heróis deverão evocar Shiva ou utilizar mágicas ou armas com poderes do elemento gelo/água no combate, pois do contrário o inimigo poderá absorver os ataques provenientes do fogo, seu elemento de origem, aumentando seus poderes. Em ambos os casos, as personagens são criações feitas a partir de analogias com seres mitológicos, levando em consideração aspectos estéticos, filosóficos e psicológicos. Ifrit, na figura abaixo, representa o macho, a posição masculina no jogo. Sua força física fica evidente em sua aparição, momento em que destrói todo o solo ao seu redor. O corpo dessa personagem é masculino e forte, o que dá traços humanos à criatura, personificando-a. Percebemos aqui uma representação de força de um corpo musculoso, que por ser poderoso é belo.

Figura 2: Personagem Ifrit de *Final Fantasy X*



Fonte: **ALL FINAL FANTASY INFO**. Imagem capturada em: 25 out. 2011.

Outros adereços são acrescentados à personagem como *piercings* e pulseiras, aproximando-a principalmente do público de jogadores mais jovens, pois esses são mais inovadores nos estilos de vestir, cortar e colorir os cabelos, enfeitar seus corpos com tatuagens, perfurações entre outras formas de promover a marca de pertencimento a um grupo.

A ideia do esteticamente feio, do disforme, associada ao mal, é aqui desconstruída ao apresentar o demônio, assimétrico, usando sua força ao se unir ao grupo para fazer o bem. Esse ser aparece originalmente na mitologia árabe, representado pela figura de um de cinco gênios muito poderosos, que apresenta grande inteligência. No mito, a criatura é descrita tendo um corpo gigante, com uma face horrível e tendo fogo no lugar do sangue que corre em suas veias. Daí, percebe-se que não apenas os nomes dessas personagens são tomados de empréstimo à História na construção das personagens, como também algumas características físicas e poderes mágicos pertencentes a seres mitológicos.

Shiva (figura 3) representa a presença feminina no jogo. A forma de seu corpo vai ao encontro do ideal estético da cultura contemporânea ocidental: magra, alta, seios fartos, corpo delineado. É forte, ágil e veloz nos movimentos e usa seus poderes mágicos

destruidores, sem, contudo, perder a delicadeza feminina. Tem vasta cabeleira no estilo *dreadlocks*, que é um estilo de cabelo usado por vários povos orientais, ornamentada com correntes douradas e grandes anéis prateados. Na mitologia hindu, Shiva é “o deus” destruidor, embora ao mesmo tempo também seja relacionado à regeneração. De acordo com Menezes (2011), Shiva faz parte de uma das “manifestações bramânicas (princípio de toda a existência), a Trimurti (a tríade hindu) é a que mais se destaca, sendo composta por *Brahma* (o Criador), *Vishnu* (o Preservador) e *Shiva* (o Destruidor).” Ele aparece normalmente acompanhado de um grupo de demônios, envolto por serpentes e usa um colar feito de crânios. É representado pela figura de um homem que tem vários braços, três olhos, e a garganta na cor azul escura. Essa última característica é transferida para a coloração azulada do corpo da deusa de gelo. O esteticamente belo também faz o mal, à medida que causa destruição aos inimigos.

Todos esses elementos aprimoram as personagens da narrativa do RPG, como também interferem diretamente nos locais em que os encontros acontecem no jogo, pois as magias e armas utilizadas por esses modificam cenários, desconstruindo-os. Blanchot (1984, p. 8) menciona que “a narrativa não é o relato do acontecimento, mas o próprio acontecimento, o lugar aonde ele é chamado para acontecer, acontecimento ainda por vir e cujo poder de atração permite que a narrativa possa esperar, também ela, realizar-se.” Assim, a história narrada no jogo se assemelha a outras formas de narrativa, como o romance, que é uma forma de representar a vida, a passagem do real para o imaginário e ampliação desse imaginário.

Figura 3: Personagem Shiva de *Final Fantasy X*



Fonte: **IARE BLOGDOM (2011)**. Imagem capturada em: 20. Out. 2011.

No século XVIII a estética começa a investigar o sentido e a função da arte (JIMENEZ, 1999). Ela se aterá principalmente à tentativa de definir o que é o belo, o que é artístico e o que é apenas representação da realidade (mimese). Definir o que é o belo é algo muito desafiador. Para o senso comum o belo é tudo aquilo que agrada aos olhos e aos ouvidos, ou o que é bom. No entanto, a estética como disciplina surge e nos convida a perceber o belo por ângulos diferentes. Assim, percebemos que o significado da beleza vai muito além da manifestação artística simétrica, que agrada ao espírito. É importante mencionar que a compreensão do fenômeno artístico só pode ser acessada por meio da sensibilidade, o que era negado pelos racionalistas, que defendiam a razão como a única forma de acessar o conhecimento.

Kant, em sua *Crítica da Razão Pura*, desmitifica essa teoria ao apresentar a Estética Transcendental. Para ele, “qualquer que seja o modo como um conhecimento possa se relacionar com os objetos, aquele em que essa relação é imediata e que serve de meio a todo pensamento, chama-se intuição (2010, p. 15).” Lemos o mundo a nossa volta por meio dos órgãos do sentido, ou seja, por meio de nossa sensibilidade.

A capacidade de receber (a receptividade) representações dos objetos segundo a maneira como eles nos afetam, denomina-se sensibilidade. Os objetos nos são dados mediante a sensibilidade e somente ela que nos fornece intuições; mas é pelo

entendimento que elas são pensadas, sendo dele que surgem os conceitos. Todo pensamento deve em última instância, seja direta ou indiretamente, mediante certos caracteres, referir-se às intuições, e, conseqüentemente, à sensibilidade, porque de outro modo nenhum objeto nos pode ser dado (*idem, ibidem*).

O autor explica que “a impressão de um objeto sobre esta capacidade de representações, enquanto somos por ele afetados, é a sensação. Chama-se empírica toda intuição que relaciona ao objeto por meio da sensação.” Nesse sentido, a leitura não verbal se apresenta como uma ferramenta indispensável à experiência estética. Na narrativa são representados embates culturais que para serem compreendidos exigem do leitor a capacidade de traduzir a partir da imagem manifesta o significado latente. É premente mergulhar na cultura do outro para que possamos traduzi-la o mais fielmente possível para a nossa, ainda que não exista tradução perfeita. O trabalho da tradução cultural é sempre algo incompleto, posto que a cultura não é algo fixo, estático, imutável. Podemos compará-la a uma viagem na qual nos encontramos com vários sujeitos de origens e crenças diferentes, há antagonismos e divergências frente ao estranho, ao exótico, mas que ao mesmo tempo criam um espaço intersticial para o surgimento de novas possibilidades.

Iniciar uma viagem nesses termos significa preparar-se para os possíveis embates, para os diálogos truncados, para as tentativas – algumas frutíferas outras nem tanto – de aproximação e compreensão, enfim, significa estar preparado para entrar no mundo da tradução de si e do outro com seus caminhos turbulentos, mas sempre instigantes (NERCOLINI, 2005, p. 2).

Desse modo, a compreensão sensível sobre o jogo nos revela uma face da estética empregada na configuração do mesmo, no que tange a criação artística, dado que os jogos eletrônicos também são arte. Sua criação muitas vezes depende de pesquisas históricas, das quais surgem elementos para a narrativa do jogo como as personagens, os tempos e locais. Tanto o bem quanto o mal (forças opostas) são necessárias para que os heróis cheguem ao final da história. Ao mesmo tempo em que são opostos são indissociáveis, como se tivessem uma mesma origem. Nietzsche (*ibidem*) se vale da etimologia das palavras para explicar a origem do juízo de valor que permeia as ideias de bem e de mal. Segundo ele, os nobres do passado se autodeterminavam homens de categoria superior (os poderosos, os senhores, os comandantes), ou seja, os *bons*. Os indivíduos de classes inferiores eram os *maus*, no sentido de serem ordinários, comuns.

A palavra cunhada para este fim [bom, nobre] significa, segundo sua raiz, alguém que é, que tem realidade, que é real, verdadeiro; depois, numa mudança subjetiva, significa o verdadeiro enquanto veraz: nesta fase da transformação conceitual ela se torna lema e distintivo da nobreza, e assume inteiramente o sentido de "nobre", para diferenciação perante o homem comum mentiroso, [...] até que finalmente, com o declínio da nobreza, a palavra resta para designar a aristocracia espiritual, tornando-se como que doce e madura. Na palavra [mau, feio], assim como em [tímido, covarde] (o plebeu, em contraposição ao [bom]), enfatiza-se a covardia [...] (NIETZSCHE, 2009, p. 7).

As ideias de bem e mal como compreendemos hoje são construções que surgem a partir das posições sociais que indivíduos ocupavam no passado. É possível também verificar que a ideia do feio origina-se, por extensão, da ideia de mal, que para determinado grupo étnico se referia àqueles que não pertenciam ao seu grupo por uma questão de posição social e por características fisiológicas secundárias, como cor da pele e cabelo, formato do crânio, entre outras.

O latim *malus* (ao qual relaciono μ [negro]) poderia caracterizar o homem comum como homem de pele escura, sobretudo como de cabelos negros ("hic niger est-"), como habitante pré-ariano do território da Itália, que através da cor se distinguia claramente da raça loura, ariana, dos conquistadores tornados senhores; ao menos o gaélico me oferece um caso correspondente - fin (por exemplo, no nome Fin-Gal), o termo distintivo da nobreza, por fim do homem bom, nobre, puro, originalmente o homem louro, em contraposição aos nativos de pele escura e cabelos negros (*idem, ibidem*).

Da mesma forma, no momento em que os homens de categoria superior passaram a ver aqueles submissos a eles pelo ponto de vista da compaixão, da benevolência e realizando para com esses a caridade, o *bem* surge enquanto ato realizado por superiores. Pensemos na palavra *ordinário*. Sem o sentido de "comum", ela passa a ter sentido negativo: ruim. Nessa perspectiva, o homem comum pode ser entendido como mal, ruim. Como nos sugere Nietzsche:

Acredito poder interpretar o latim *bonus* como "o guerreiro", desde que esteja certo ao derivar *bonus* de um mais antigo *duonus* (compare-se *belum* = *duelum* = *duenus*, no qual me parece conservado o *duonus*). *Bonus*, portanto, como homem da disputa, da dissensão (*duo*), como o guerreiro: percebe-se o que na Roma antiga constituía a "bondade" de um homem. Mesmo o nosso alemão *Gut* [bom]: não significaria "o divino" [den Göttlichen], o homem "de linhagem divina" [göttlichen Geschlechts]? E não seria idêntico ao nome do povo (originalmente da nobreza), os godos [Goten]? (*ibidem*, p. 8).

Dialogando com a teoria dos juízos de Nietzsche, Deleuze (2002, p. 48) afirma que a diferença final entre o homem bom e o homem mal se encontra no fato de que "o

homem bom ou forte é aquele que existe de maneira tão plena ou tão intensa que conquistou, ainda em vida, a eternidade, e que a morte, sempre extensiva, sempre exterior, é para ele pouca coisa.” Como exemplo atual da mudança que houve nesses juízos de valor, podemos citar a forma como uma pessoa de pele morena é recebida quando se muda para uma cidade de colonização alemã. Há um impacto frente ao diferente, que desencadeia a exclusão étnica, pois o sentimento de cultura nacional daquele grupo é muito forte, embora saibamos que não existe uma cultura nacional pura. Essa rejeição inicial ao diferente não é gratuita. Faz parte do temor que temos ao diferente. É uma construção histórica de homens que no passado atribuíram sentido negativo (o mal) à pessoa de pele morena, e esse sentido (pois se sente pelo olhar, a cor da pele traz consigo um discurso de exclusão e segregação: o preto submisso, o branco dominador), vem sendo disseminado ao longo dos séculos e é de difícil desconstrução. Shohat e Stam (2003, p. 50-51), fazem-nos refletir sobre essa questão ao afirmarem que as palavras preto e branco se prestam facilmente para descrever oposições entre bem e mal, espírito e matéria, anjo e demônio, associando o preto a algo negativo (gato preto, ovelha negra, dia negro), e o preto e o branco como opostos, em vez de enfatizá-los como nuances de uma escola, os negros são quase sempre postos no lado do mal.

Nesse sentido, pensamos que a ideologia presente nas formações discursivas faz parecerem legítimas certas formas de ser-estar no mundo. Essa ideologia do preto e branco como sinônimos de bom e mau é exatamente aquela presente no discurso colonialista, que, visando a dominação, concebe os povos nativos como indivíduos frágeis, sem cultura, incapazes de se autogovernarem, impondo-lhes, por isso, sua cultura. Como diz Hall (1980, p. 395), “[...] é no nível conotativo do signo que as ideologias alteram e transformam a significação.” As imagens são signos icônicos. Elas contêm apenas alguns dos elementos que constituem o objeto que representam e, por isso, tendem a serem lidas como naturais. Assim, a representação de um anjo encerra em si elementos que, de forma generalizada, tendem a associá-lo com paz, pureza, bondade, apagando-se a possibilidade de ser um anjo mau.

A noção de composição nos permite entender melhor a relação possível entre as personagens a seus atos na narrativa. Segundo Deleuze (2002, p. 40), “Será concebido como bom todo objeto cuja relação se compõe com o meu (conveniência); será concebido como mau todo objeto cuja relação decompõe o meu, com o risco de decompor-se com outros (inconveniência).” Relacionando essa ideia com a associação da personagem Ifrit (demônio) com o grupo de benfeitores, ele deixa de ser maligno, apesar de continuar a ter características

físicas que são associadas a figuras demoníacas. Essa associação da imagem, do ato, com a ideia construída em torno da ação, é representada nesta passagem que trata do que é positivo e negativo num ato violento. Deleuze (2002, p. 41) também apresenta um questionamento bastante relevante para nossa exposição quando pergunta: Como distinguir o vício da virtude, o crime do ato justo? Isso porque em determinadas circunstâncias podemos ser levados a decompor a relação com o outro deliberadamente ou por motivos alheios ao nosso controle.

O que é positivo ou bom no ato de espancar? [...]. É que esse ato (levantar o braço, cerrar o punho, agir com rapidez e força) expressa uma potência do meu corpo, aquilo de que meu corpo é capaz sob certa relação. O que é mau nesse ato? O mau emerge quando esse ato é associado à imagem de uma coisa cuja relação é por isso mesmo decomposta (matar alguém ao espancá-lo). O mesmo teria sido bom se estivesse associado a uma imagem de uma coisa cuja relação estaria composta com a sua (por exemplo, bater no ferro) (DELEUZE, 2002 p.42).

Então, na narrativa do jogo, ao mesmo tempo em que Ifrit e Shiva realizam atos em favor do grupo, destroem os inimigos desse grupo. Nesse sentido, Deleuze argumenta que um ato é mau quando decompõe diretamente uma relação, e é bom quando compõe diretamente sua relação com outras relações (*ibidem*, p. 42). Por essa razão é possível afirmar que entre o bem e o mal existe uma linha de distinção muito tênue, pois numa relação discursiva as partes que emitem seus juízos a respeito de determinada questão o fazem a partir de uma perspectiva subjetiva.

No jogo, verificamos a representação desses aspectos da vida, como a busca incessante por respostas às nossas dúvidas, a luta pela sobrevivência, o conflito entre bem e mal, a luta pelo poder, pois o ser humano é, em síntese, bom e mau. Percebemos na análise das personagens, pela aproximação em Nietzsche, que o bem e o mal se fundem em atributos que são indissociáveis na construção dessas personagens e que interferem diretamente no desenvolvimento do enredo do jogo, bem como se apresentam como modos possíveis de subjetivação ao jogador que se vê frente à possibilidade da escolha de transgredir a norma do sujeito bom, passivo, obediente, ou de reforçá-la por meio da reprodução das práticas hegemônicas representadas no jogo.

Uma forma de enriquecer a narrativa é buscar na história e na mitologia por elementos, seres e lugares que podem ser reconstruídos, reconfigurados e adaptados ao enredo permitindo outra leitura da realidade, mesmo em se tratando de uma criação ficcional, como o videogame. Percebemos, assim, que as personagens não são criações arbitrárias: são

construções baseadas em um imaginário cultivado nas diversas culturas humanas permeadas por hibridismos. As personagens escolhidas para este estudo, então, constituem formas híbridas, o que se percebe por adereços nos seus corpos, como, por exemplo, nas tranças *dreadlocks* de Shiva, sendo que a mesma é representada com cor de pele “branca”, e nos adereços – pulseiras e *piercings* – no corpo de Ifrit. É interessante lembrar que em muitos jogos as características físicas das personagens são construídas pelo próprio jogador de acordo com suas identificações, preferências e padrões pré-definidos pelo computador. Outras são automaticamente atribuídas à personagem ao longo do jogo, como é o caso de *Fable 2*, como um sinal ao jogador de que suas ações precisam ser reavaliadas. Analisemos rapidamente a questão do maniqueísmo na primeira etapa desse jogo: a infância.

A fim de conseguir as cinco moedas de ouro para comprar a caixa mágica Rose e Sparrow têm de desenvolver cinco *quests* (tarefas) por meio das quais obterão a recompensa: Recuperar os mandados de prisão para o soldado; Posar para o inventor da máquina fotográfica; Recuperar a garrafa de bebida alcoólica para um bêbado; Eliminar insetos que invadiram um armazém; e Entregar uma carta de amor de um homem a sua pretendida sem que a mãe dela perceba.

Na primeira *quest*, os mandados de busca foram espalhados pelo vento nas ruas da cidade. Após recuperá-las, as crianças devem as entregar ao soldado, mas no caminho até lá um bandido oferece uma moeda de ouro pelos documentos. Se o jogador as entregar ao malfeitor, ganha uma moeda e alguns pontos de “maldade”, que são representados por um ícone – face de um “diabinho” – que surge sobre a cabeça do avatar, por alguns segundos, juntamente com o percentual de maldade conquistado. Se, do contrário, entregarem os mandados de busca ao seu antigo dono, um ícone representado por uma face de “anjinho”, aparece sobre a cabeça do avatar, com os respectivos percentuais de “bondade”. Na segunda *quest*, após a recuperação da garrafa de bebida alcoólica, o jogador tem duas opções: ou entrega-la ao bêbado, ou à esposa dele, que quer ajudar o marido a se livrar do alcoolismo. Independente de quem receba a garrafa, o jogador receberá uma moeda, e dependendo do valor da ação, pontos de maldade ou pontos de bondade. A terceira *quest* é muito simples e apenas basta ao avatar (jogador) posar para um cientista maluco que acaba de inventar um dispositivo que se assemelha a uma máquina fotográfica. Como a engenhoca é completamente estranha aos habitantes do vilarejo, eles têm medo de posar para a foto. As crianças aceitam, mesmo sabendo que terão de esperar muito para ver o resultado da imagem – trata-se de um

dispositivo novo naquele mundo e o inventor imagina que a revelação demora três meses – e ganham uma moeda de ouro. Aqui, os pontos de bondade ou maldade são medidos pelo gesto que o jogador optou por fazer na pose do avatar: uma pose de herói, uma carranca, levantar o polegar fazendo sinal de positivo, soltar um “pum”. Na quarta *quest*, o dono de um armazém solicita aos pequenos que eliminem alguns insetos invasores de seu armazém. Antes de subir as escadas para o local onde estão as pragas, o bandido aparece na janela e oferece uma moeda de ouro para que Sparrow não mate os insetos. Ele os mata e o comerciante paga a moeda de ouro, mas o bandido diz que não se esquecerá do que a criança fez (mais tarde na história, eles se reencontrarão). A última *quest* corresponde à entrega de uma carta. Um homem está apaixonado por uma donzela, porém a mãe dela é uma megera e não aceita o romance. Então, solicita-se às crianças que entreguem a carta à filha sem que a mulher descubra. Aqui, as alternativas são entregar a carta à mãe ou a filha, sendo que a primeira escolha representa a atitude ruim e a outra, a boa.

O sistema binário de ações exige do jogador a avaliação de qual é o melhor ato para ele realizar. Independente das escolhas, no final eles receberão a moeda de ouro para comprar a caixa mágica. O interessante, nesse sistema, é que o julgamento do que é bom ou ruim fica a critério do jogador, que tem a possibilidade de experimentar, ao menos no nível diegético, o que é ser *mal* e o que é ser bom, pois suas escolhas refletirão no modo como as pessoas daquele mundo o reconhecerão. Sabe-se que o que determinará tais escolhas são os valores morais subjetivos de cada jogador, ou seja, da ideia de mal e de bem que aquela subjetividade construiu. No entanto, não nos parece claro que o jogo proponha a difusão do politicamente correto ou faça apologia a valores negativos. Ao invés disso, parece-nos que ele deixa em aberto à possibilidade de escolha e as consequências imputáveis ao sujeito realizador das ações. E se as decisões sobre o papel que se assumirá no jogo estão interconectadas com as ações da vida e a ela estão sujeitas, nada impede que as decisões tomadas no desempenho de ações no mundo diegético exerçam, em certa medida, alguma influência sobre a identidade dos sujeitos-jogadores. Nesse sentido, percebe-se que os “Usuários não são formalmente obrigados a jogar apenas com personagens que correspondam aos seus gêneros *off-line* ou criar identidades que simplesmente reflitam seus temperamentos no ‘mundo real’ (TAYLOR, 2009, p. 95)”. Isso acontece porque, segundo a autora, “[...] há uma tradição de muito tempo dentro da cultura do RPG de tentar habitar personagens que são bastante opostas a como um jogador possa normalmente pensar e agir fora do jogo (*ibidem*).”

A ideia que temos de mal e bom, feio e belo são construções ideológicas e culturais que sofrem modificações em seus sentidos “originais” ao longo da história, e que sempre são passíveis de transformação. Como construções históricas, os juízos bem e de mal se relacionam diretamente com imagens e atos criados a partir de relações a discursivas de poder que compõem grupos, excluem e descontrolam outros de acordo com as condições materiais dos contextos em que surgem. O entendimento desses juízos nos é relevante nos estudos dos jogos por permitirem identificar melhor os gêneros nos quais eles se enquadram e seus estilos predominantes. No caso, RPGs que se pautam em concepções maniqueístas do tipo salvar o mundo das forças do mal, de invasões alienígenas, dos nazistas, entre outros, geralmente são dos gêneros ação, aventura ou *first-person shooter*, os quais demandam maior participação do jogador no desencadear da narrativa.

A estabilização desses juízos estilísticos, de acordo com Nogueira (2008, p. 149), dá-se pela “criação do cânone”, que acontece na ação da divisão e da exclusão. Segundo ele,

É no cânone que se instituem as hierarquias e as normas, ou seja, onde genealogia, teleologia, morfologia e estilística se podem encontrar: o que fazer, para quê, porquê, como. O cânone surge então como uma instância onde gêneros e estilos, argumentação e especulação, singularidade e convenção, modalidades e estratégias se harmonizam – porque o cânone é exclusivista e procura sanar conflitos – e hierarquizam – porque o cânone elege e ordena (NOGUEIRA, 2008, p. 149).

Ainda quanto ao cânone, Nogueira afirma que esse se apresenta sob um regime duplo de formalidade e informalidade. No primeiro caso, ele nos sugere “um conjunto de padrões, perspectivas e valores estilísticos ou temáticos cujas fronteiras são instauradas e refeitas no tempo, aceitando a inclusão e a exclusão como operações incontornáveis, entendendo o desvio como condição da própria ideia de padrão (*ibidem*, p. 150).” Já no padrão da informalidade, o cânone apresenta-se como “um quadro, uma linha, ou uma grelha instituída, um corpo rígido – rigidamente autoritário – de códigos e convenções estáveis, prescritivos, arrefados; neste regime, a autoridade – institucional e poética – aspira à perenidade (*idem, ibidem*)”. O entendimento do cânone é importante para compreensão da dinâmica da textualização porque “onde o formalismo impera, o gênero tende a surgir; onde a informalidade prevalece, o estilo tende a manifestar-se (*idem, ibidem*)”. Para Nogueira (*ibidem*, p. 151), a relevância epistêmica e crítica do cânone quanto aos jogos e às narrativas marca os critérios intrínsecos a cada um desses sistemas textuais, pois “um filme inspirado num jogo canônico (ou o inverso) não lhe dá garantia de pertença ao cânone do seu próprio

sistema.” É o caso da série *Tomb Raider*, fenômeno entre os jogos eletrônicos do gênero ação/aventura em a arqueóloga Lara Croft explora acidentes geográficos rochosos, ruínas antigas, e ilhas supostamente desertas em busca de artefatos antigos, geralmente detentores de poderes sobrenaturais. Sua forma híbrida cinematográfica, segundo muitos críticos e jogadores da série, não teve a mesma repercussão e sucesso que o gênero textualizado na forma de jogo eletrônico, não obstante a participação da bela, e atriz norte-americana, Angelina Jolie interpretando a heroína Lara nos cinemas. Também é o caso de *Transformers*, o qual transposto do gênero desenho animado para o gênero filme apostou demais nos recursos de ambientes e personagens totalmente construídos por computação gráfica, levando à perda, para muitos, da originalidade da narrativa.

Pelas argumentações expostas, percebemos que a estética do maniqueísmo empregada na configuração dos jogos é um elemento que pode permitir a avaliação das ações desempenhadas no jogo pelo próprio jogador. Como são julgamentos de valor presentes na vida real, são empregados nos jogos com vistas à aproximação desses com a realidade das ações prosaicas, ou seja, as ações discursivas do mundo fenomênico. Outro ponto importante quanto a essa estética, é que ela permite fixar, ou atribuir, certas caracterizações, ou identidades, em certos personagens, isto é, as ações “boas” é que canonizam uma personagem como protagonista, e o inverso determina, aos olhos do jogador-espectador, quem é o antagonista, provocando no jogador afetividade de identificação ou de repulsão, ou seja, mexendo com os sentimentos e mesmo com a cognição do sujeito jogador. Ao mesmo tempo, as características boas e más ao serem encontradas em personagens com as quais não se “identificam”, pois se deslocam do habitualmente esperado, permitem a desconstrução de valores fixados por parte do jogador.

4.2 NARRATIVA: ESPAÇO E TEMPO NOS JOGOS ELETRÔNICOS

Assim como nas narrativas da literatura, como nas fábulas, por exemplo, os videogames têm sua própria narrativa que ora podem se aproximar ou também se distanciar

da configuração das narrativas convencionais. Os narratologistas¹⁰, de acordo com Brown (2008, p. 9), “suggest that adventure games feature a structure like that of a novel. As the story’s hero, we progress through a series of conflicts and discoveries toward a gripping climax and an emotionally satisfying resolution.”¹¹ Nesses, como em outros gêneros, também há um enredo, que é desencadeado a partir de um conflito entre personagens protagonistas e antagonistas, auxiliados por personagens secundárias, o que se desenvolve em um espaço e tempo. Esse pode ser cronológico, linear, ou psicológico, havendo retrocessos no pensamento ou lembrança das personagens, assim como é representado no cinema. Aquele, por meio das mais modernas tecnologias da computação gráfica, pode ser representação de mundos fantásticos ou maravilhosos, ou mesmo, recriações de cidades reais, como na série GTA, que reproduz Los Angeles, Nova Iorque, entre outras, ou mesmo florestas, desertos e diversas paisagens naturais com efeitos de realismo impressionantes.

A criação de espaços surreais também é algo que ganha muita ênfase e destaque nos jogos eletrônicos, como podemos perceber em *Alice: madness returns*. Nessa sequência de *Alice no País das Maravilhas*, a criação dos cenários e os efeitos especiais são extraordinários, algo que só é representado de forma similar nas narrativas fílmicas. Nesse sentido, os jogos permitem uma melhor visualização ao jogador de como seriam os locais e as ações na história. Os vários cenários da *narrativa* são representados nas seis longas fases que o jogador deve vencer para chegar ao desfecho da história. Pontes feitas de cartas de baralhos e dominós, chaleiras e engrenagens flutuantes, caminhos de cogumelos coloridos gigantes, um desafio no fundo do mar e em mundo congelado no qual se podem observar seres presos no gelo ou uma viagem por um cenário que mais se assemelha ao interior de uma artéria, para encontrar a rainha de ouro, são alguns dos mundos surreais a que Alice deve sobreviver para descobrir o que está destruindo o País das Maravilhas. Há elementos na narrativa que marcam a intertextualidade, assim como outros que remetem a desconstrução das formas fixas e estáveis no modo de se perceber o mundo. Parafusos voadores que lembram borboletas insetos e pirilampos em forma de lâmpadas com asas são alguns dos seres reconstruídos no

¹⁰ A narratologia é o estudo da teoria, da história e dos aspectos formais da narrativa.

¹¹ Os narratologistas sugerem que os jogos de aventura apresentam uma estrutura como a do romance. Como o herói da história, nós progredimos através de uma série de conflitos e descobertas em direção a um clímax fascinante e resolução emocionalmente satisfatória. (Tradução do pesquisador)

mundo diegético¹². Os cenários fazem constantes referências a um tempo cronológico ao mostrar partes de relógios flutuantes no ar, ou relógios que funcionam como alavancas para abrir uma passagem. No entanto, trata-se de um tempo desconstruído, estilhaçado, provavelmente menção à suposta sobreposição da modernidade e das tecnologias sobre a fantasia. Essas construções do espaço e das personagens em *Alice: madness returns* lembram muito as criaturas e lugares representados nos quadros de Salvador Dalí, principalmente no que tange às cores e as distorções. Por exemplo, há pequenas vacas com asas de pássaro cujos ubres são desproporcionais ao corpo pequeno. Outros pássaros consistem apenas de um focinho de porco com asas. Há dentes de ouro – provável intertexto com a fada do dente das narrativas nórdicas – espalhados pelos cenários, os quais o jogador-personagem deve coletar para aperfeiçoar as armas quando coletados em certas quantidades. As armas são uma faca de cozinha, um guarda-chuva que funciona como escudo e um moedor de pimenta, que serve para “temperar” os inimigos.

Nesse sentido, é relevante a distinção que Nogueira faz entre as formas que o espaço pode ter.

Podemos falar de um espaço contingente e mutável – espaço da ação comum, do mundo da vida – e de um espaço necessário e estável – os espaços diegético e lúdico. No primeiro, desenrolam-se os fenômenos prosaicos. Nos segundos, representam-se os fenômenos textualizados. Daí que possamos indicar, por exemplo, a sala de cinema ou o campo de jogos como espaços prosaicos de mediação, nos quais o espectador e o jogador acedem a eventos textualizados – aqueles que sucedem no interior do jogo ou do filme (NOGUEIRA, 2008, p. 52).

Em outras palavras, no mundo fenomênico o espaço e os objetos nele presentes são passíveis de transformações, enquanto os espaços diegético e lúdico se encontram em latência. Eles só se atualizam por meio de ações dos leitores, espectadores e jogadores. No caso do espaço no jogo eletrônico, o jogador pode transformar os cenários e objetos num dado momento da ação, porém tal interferência representa uma das múltiplas atualizações que o virtual permite. Sob esse prisma,

[...] o virtual é entendido [...] como um processo de transformação de um modo de ser num outro. Tal processo caracteriza-se por um movimento do virtual ao atual, no qual o virtual gera um problema ou cria uma problematização sobre o atual. Para tal problematização podem ser dadas várias soluções e por diferentes processos de

¹² O mundo representado no interior dos acontecimentos narrados em contraposição ao mundo fenomênico.

atualização. Um mesmo virtual é uma fonte indefinida de atualizações (LEVY, 1998 apud MENDES, 2002, p. 50).

Figura 4: *Alice* no mundo surreal. A desconstrução dos cenários representa a destruição de *Wonderland*.



A temporalidade nos jogos aproxima-se das narrativas em vários aspectos. No entanto, as narrativas tendem a recuperar eventos do passado enquanto os jogos encerram em sua configuração ações que, por parte do jogador, determinam o futuro.

Identificamos [...] três modos de entender a acção em função da temporalidade: o passado, cuja categoria epistémica seria a retrospecção – numa metáfora espacial equivalente, poderíamos dizer que se trata de olhar para trás, para o consumado ou o reificado –, ao qual a narrativa estaria em melhores condições de responder; o futuro, cuja categoria epistémica seria a prospecção – espacialmente, tratar-se-ia de um olhar para a frente, para o eventual ou o idealizado –, e que o jogo estaria em melhores condições de atender; o presente, cuja categoria seria a perspectivação – espacialmente, um olhar através de uma moldura – seria o modo que melhor serviria à acção prosaica, isto é, à percepção do fluxo dos fenómenos (NOGUEIRA, 2008, p.23).

Quanto ao tempo como unidade das ações, Bahiana (2012, p. 190) afirma que “Quanto mais contido e claro o período em que ele se passa, mais eficiente é o drama da ação.” Sob o prisma da temporalidade, percebe-se que em *Alice: madness returns* as ações e suas consequências impulsionam o jogador para um desfecho por meio das partes do quebra-

cabeça que vão surgindo ao término de cada fase, das novidades, das aparências súbitas que causam curiosidade e estranhamento. Durante o desenvolvimento do enredo há várias digressões no pensamento de *Alice*. Ela alterna entre o mundo real e a fantasia, entre o presente no qual é atormentada pela morte de sua família em um incêndio e pequenas lembranças que a levam de volta ao exato momento do acidente no passado. Nesse sentido, enquanto na literatura a narrativa visa à retrospectiva – a contação de fatos do passado – o tempo nas narrativas dos jogos visa à prospecção, a um futuro que só pode ser alcançado por meio das ações do jogador.

5 LENDO FABLE 2: AS NARRATIVAS COMO ESPAÇO DE NEGOCIAÇÕES E PRODUÇÃO DE SENTIDO

Neste capítulo, analisamos o videogame *Fable 2* sob a perspectiva da narratologia, buscando demonstrar como se configura o texto gâmico. Inicialmente, apresentamos um resumo da história do jogo, e os elementos que dão vida à trama. Ao longo do texto, discorreremos sobre o modo como jogador, personagem e narrador se imbricam na constituição de um sujeito que, a partir de várias posições, condensa-se para desempenhar ações e interfere ativamente na narrativa. Como resultado dessa interferência, acreditamos que os videogames encerram em si conteúdos e temáticas que ao serem manipulados pelos jogadores contribuem para a produção de sentidos, para a percepção do mundo de modo diferente do ponto de vista hegemônico da subjetividade. Vale lembrar que sentido aqui é entendido não como o produto fixo e imutável resultante de um ato de interpretação de um texto, mas como uma possibilidade de compreensão a partir do contato com um dado objeto, pois não há fixidez nos sentidos. Há sempre algo que escapa, que transborda. Eles não são dados pré-determinados constituintes das palavras e dos textos, uma vez que surgem a partir do movimento discursivo. Outro ponto que discutimos é sobre as formas como o efeito de realidade empregado na configuração dos jogos pode contribuir para a produção de sentido, entendendo tal efeito como relevante na aproximação entre jogador e narrativa.

5.1 O ENREDO DO JOGO/MÍDIA FABLE 2

Fable 2 é um jogo eletrônico desenvolvido no estilo medieval para as plataformas Xbox e PC. A história acontece numa terra chamada *Albion*, que é dividida em várias regiões, que são espécies de condados. Há castelos, vilarejos com casas rústicas e florestas coloridas, praias ensolaradas, bem como regiões geladas ou inundadas pelas chuvas, onde podem ser vistas espécies de casas de palafita. Existem várias regiões a serem exploradas pelo jogador, que pode fazer batidas em cemitérios, mergulhar em riachos em busca de objetos perdidos,

fazer negócios nas lojas com os comerciantes em todas as regiões, invadir casas em busca de alimento ou repouso. No jogo, as estradas são mera parte do cenário, no qual o jogador pode pular cercas e explorar os terrenos ao redor, saltar das sacadas das casas ou mergulhar do alto de pontes. O interessante é que cada região representa com fidelidade as situações da vida real, como veremos adiante. Bahiana (2012, p. 190), ao se referir à unidade de lugar dentro da narrativa, afirma que “Idealmente, a ação deve se desenrolar num único local, onde mandatoriamente tem que se dar a crise e sua resolução.” O designer de jogos Ernest Adams (2010, p. 84) explica que “A game world is an artificial universe, an imaginary place in which the events of the game occur. When the player enters the magic circle and pretends to be somewhere else, the game world is the place she pretends to be”¹³. O mesmo autor sustenta que “Not all games have a game world. A football game takes place in a real location, not an imaginary one. Chess has only a hint of a world; although the board and the moves are abstract, the names of the pieces suggest a medieval court with its king and queen, knights and bishops (*ibidem*).”¹⁴ Dessa forma, o jogador não atua apenas como expectador, mas também como explorador cultural, pois, segundo Dovey e Kennedy (2006, p. 94), “The computer game here is argued to remediate the kinds of pleasures offered by boys’ own adventure stories, as well as offering experiences of mastery of virtual spaces at a time when access to real spaces (particularly in urban societies) is increasingly limited.”¹⁵ Nesse sentido, Barbaro (1965, p. 90) afirma que “Existe uma estreita relação entre os ideais estéticos e formais e os argumentos em que estes atuam donde nos será dado ver que determinadas épocas dão preferência a certos temas em vez de outros, e os que se situam distantes são modificados e adaptados ao espírito do tempo.”

O tempo em *Fable 2* não corresponde necessariamente a um período da história, a não ser pelas características dos períodos medievais, como a presença de castelos, carruagens e lutas de espada, não sendo feitas menções a datas. É aparentemente cronológico, pois

¹³ Um mundo de jogo é um universo artificial, um lugar imaginário no qual os eventos do jogo ocorrem. Quando o jogador entra no círculo mágico e finge estar em outro lugar, o mundo do jogo é o lugar em que ele faz de conta estar. (Tradução do pesquisador)

¹⁴ Nem todos os jogos têm um mundo do jogo e que, um jogo de futebol, por exemplo, não acontece em um lugar imaginário, mas sim em um lugar real e que o tabuleiro de um jogo de xadrez, apesar de sugerir a existência de um mundo por causas da batalha entre reis, cavaleiros, bispos, não se trata de um mundo de jogo. (Tradução do pesquisador)

existem as fases de crescimento da personagem principal. Também se percebem os períodos do dia em modificação – manhã, tarde e noite – e mesmo estações do ano. Outro fator que caracteriza o tempo cronológico são as viagens de uma cidade a outra. Quando o herói viaja, a quantia de dias ou de horas que serão gastas na viagem aparece na tela, o que também interferirá na aceleração de seu envelhecimento. Nesse caso, a possibilidade de manipulação do tempo nos jogos se distingue consideravelmente da forma como o tempo é usado em outras mídias. Corroborando essa afirmação, Wolf afirma que:

O cinema fez o tempo mais maleável do que ele tinha sido no palco dos teatros ao vivo, mas o videogame apresenta ainda mais possibilidades para a estrutura temporal. E, bastante frequentemente, mais tempo é gasto em um vídeo game do que com trabalhos individuais em outras mídias; a maioria dos filmes dura menos de três horas, mas alguns videogames [...] podem exigir dezenas de horas para que o jogador veja tudo o que há para ver no jogo (WOLF, 2002, p. 77).

Caso a personagem escolha viajar com um meio de transporte como barco ou carruagem, terá de pagar em moedas de ouro. Apesar da aparente linearidade, ao longo da história algumas digressões são apresentadas, como nos momentos em que a personagem volta ao período da infância, numa casa confortável no campo, com plantações e galinhas no quintal, onde o alimento é farto. Há outros momentos em que a personagem tem visões do futuro, em que se torna rei de *Albion*, após ter realizado feitos fantásticos pelo seu povo. Entretanto, trata-se de um tempo espacializado, em que as estruturas convencionais de passado, presente e futuro se interpõem. Como afirma Bergson (2006. p. 62), “nossas experiências psíquicas, nossas linguagens culturais são hoje dominadas pelas categorias de espaço e não pelas de tempo [...]”. Assim, o espaço não passa de um meio de representar o tempo, que é apenas duração. Nesse sentido, a forma como o tempo é representado no jogo não se diferencia das formas usuais de representação, pois “o tempo real não tem instantes, que é o que terminaria uma duração se ela se detivesse (*idem, ibidem*)”, mas passado, presente e futuro coexistem na narrativa.

O jogo apresenta várias personagens, algumas principais e outras secundárias. A história começa com duas crianças órfãs que vivem nas ruas da cidade de Bower Lake, Rose e

¹⁵ O jogo de computador remedeia os tipos de prazer oferecidos nas histórias [...], além de oferecer experiências de maestria sobre espaços virtuais em um tempo em que o acesso a espaços reais (particularmente em sociedades urbanas) está cada vez mais limitado. (Tradução do pesquisador)

o/a pequeno/a Sparrow, que é o/a protagonista, que se pode escolher no início da história se será menino ou menina. De acordo com Denardi:

As personagens são delimitadas pela criatividade do autor. Objetos podem ser personagens assim como seres imaginários e mitológicos. A posição que a personagem ocupa no enredo varia de acordo com o ponto de vista, ou foco narrativo [...] o que pode a modificar (*sic*) de um modo geral. As personagens são também responsáveis por fazer com que o leitor/espectador continue acompanhando aquela história ou por despertar, em níveis diversos, uma identificação (DENARDI, 2010, p. 40-41).

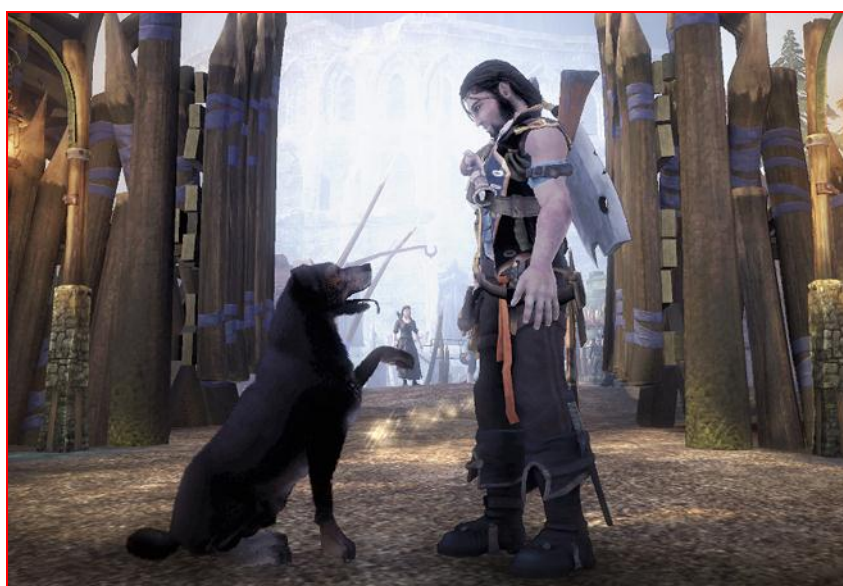
A primeira parte do jogo corresponde à infância dos dois (em *Fable 2* as personagens amadurecem como na vida real), na qual eles têm de mendigar ou realizar tarefas um tanto perigosas para subsistir. Sobrevivendo às misérias das ruas, Rose e Sparrow se deparam com um ambulante charlatão chamado Murgo, que anda de cidade em cidade vendendo bugigangas e dando golpes nas pessoas. Ele tem uma caixa para ser vendida por cinco moedas de ouro, a qual supostamente tem poderes mágicos. As crianças se sentem tentadas a comprar a caixa, porém não têm dinheiro, e ao mesmo tempo refletem que poderes mágicos não existem. Além disso, os cinco dobrões de ouro, na fala de Rose, garantiriam o alimento para duas semanas. Nesse momento surge uma cigana cega de nome Theresa, que será a narradora personagem. Ela instiga as crianças a comprarem a caixa dizendo que crianças naquela idade deveriam acreditar em mágica. A caixa, aqui, representa o objeto mágico presente nos contos e nas fábulas, como o espelho mágico e a maçã em Branca de Neve, os feijões mágicos em João e o pé de feijão, entre outros.

Figura 5: O charlatão Murgo e a caixa mágica



Em *Fable 2*, são vários os objetos que têm poderes mágicos possibilitando o inverossímil e também elementos fantásticos, que despertam o interesse do jogador: armas, amuletos e poções, bem como os poderes mágicos que os heróis apresentam. A caixa mágica, no entanto, é o elemento maravilhoso principal, porque é ela que desencadeia a narrativa. Após conseguirem adquirir a caixa, Rose faz um pedido e os dois vão parar no castelo Fairfax, no qual vive Lord Lucien, o vilão do jogo. As crianças não sabem que são “heróis” – assim chamados aqueles que possuem poderes mágicos – e que Lucien quer usá-las para conseguir o poder absoluto para dominar o mundo. Rose é morta com um tiro e Sparrow, ao ser atingido/a por um projétil, cai pela janela do castelo e é dado/a como morto/a. Porém, é salvo/a por Theresa e por seu companheiro fiel, um cãozinho vira-latas que previamente tinha sido salvo pelas crianças de ser espancado por um garoto nas ruas. O cão, que representa uma espécie de protetor, o parceiro que acompanhará Sparrow em todos os momentos da narrativa, a qual se desenvolverá em torno da vingança pela morte da irmã.

Figura 6: Sparrow adulto e seu companheiro fiel



Fonte: **JOGADOR PENSANTE (2011)**. Imagem capturada em: 20 out. 2011.

5.2 CARACTERIZAÇÃO DAS PERSONAGENS

Assumir o papel da personagem, desempenhar ações, participar do desenvolvimento do enredo coloca o jogador em várias posições concomitantes: de jogador, de personagem e, mesmo de narrador da história. No caso, da comunhão entre personagem controlada e jogador surge o avatar, ou seja, ao controlar a personagem de Alice, é como se o jogador assumisse seu papel, colocasse sua máscara. Um avatar¹⁶ é a representação de um corpo em um ambiente virtual no qual são simuladas ações desempenhadas por sujeitos que se encontram no mundo fenomênico. Personagem e jogador e as noções de tempo e espaço entram em suspensão no momento do jogo e há um desligamento desses com o mundo real. Nesse sentido, a narrativa do jogo se distingue da narrativa literária convencional porque nessa os eventos são relatados, enquanto naquela os eventos são desempenhados pelo avatar. Daí chamar-se o jogador, nesta análise, de jogador-personagem-narrador. Nogueira afirma que para entendermos a caracterização das personagens por meio da análise da ação é importante distinguirmos as várias posições de ação a partir do princípio da imputabilidade¹⁷.

O agente deve servir, portanto, como categoria epistêmica para o estudo das figuras do autor, do jogador, do espectador, do actor, do narrador, do narratário, da personagem e do avatar, mas em regimes de imputabilidade diferenciados. Quer isto dizer que os domínios e dimensões críticas da acção prosaica, apesar de poderem ser espelhados nos textos, ganham, através da intencionalidade e da responsabilidade, incidências distintas – daí que um jogador possa ser castigado e um avatar não, que um avatar possa morrer mas um jogador não, que um actor possa ser criminalizado mas um personagem não, etc. (NOGUEIRA, 2008, p. 48).

Nesse sentido, a participação do jogador muda o decurso dos acontecimentos e este acaba por funcionar como narrador e contribuir para o enredo com o próprio jogo. É importante destacar que o nível de interferência que o jogador terá no enredo é algo pré-determinado pelo autor. Existiria no jogador [...] um movimento permanente de deslocação entre papéis – de narrador, na medida em que suas próprias opções condicionam, em parte, a forma como a informação lhe é apresentada, e de narratário, na medida em que desvenda a

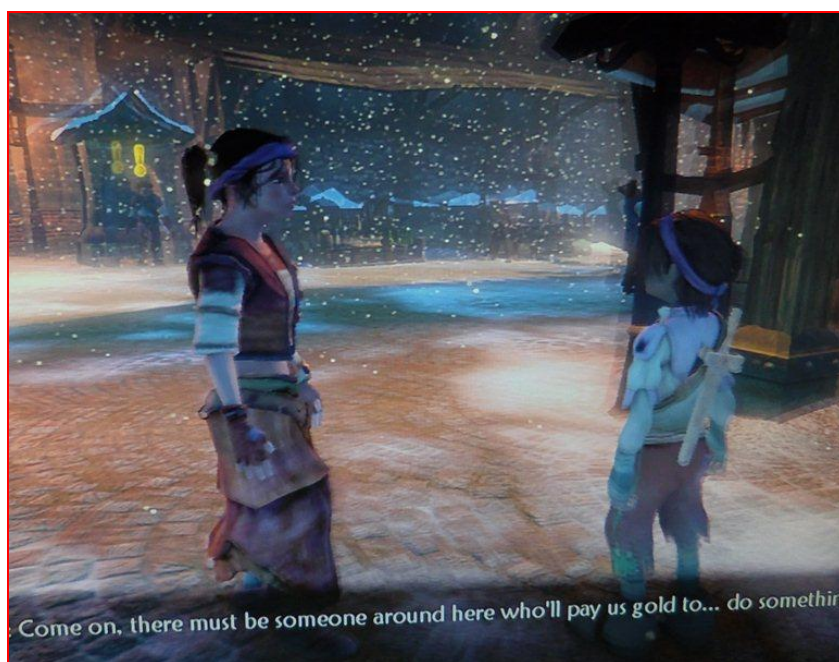
¹⁶ No item 5.2.2, apresentamos uma leitura mais aprofundada sobre o avatar.

¹⁷ Princípio que une os conceitos de intencionalidade e responsabilidade entendidos respectivamente como a faculdade de um agente responder pelos seus atos e intencionalidade como a faculdade de um agente escolher as suas ações.

informação em função do modo como esta lhe é apresentada (*idem, ibidem*, p. 100). Segundo esse mesmo autor, “todo o jogador constrói o jogo como uma narrativa e [...] todo o espectador experimenta a narrativa como um jogo [...] (*ibidem*).”

Espaço, tempo e ação se imbricam nas diversas formas de narrativa. A partir da ação desempenhada pelas personagens podem-se determinar algumas diferenças entre a personagem da narrativa verbal e a da narrativa do jogo. Para tanto, nosso foco dirige-se à personagem principal de *Fable 2*: Sparrow. Num mundo medieval, em que o fantástico e o maravilhoso se encontram, o jogador assume o papel de Sparrow, uma criança órfã que vive com a irmã Rose nas ruas de Albion. Para “sobreviver” o/a jovem tem de realizar muitas tarefas desafiadoras em busca de dinheiro e alimento e, para isso, as escolhas e caminhos a serem tomados influenciarão o desenvolvimento físico da personagem – inclusive de sua “personalidade” – do enredo e do desfecho da trama. Em suma, o jogador poderá escolher entre ser bom ou mal.

Figura 7: Os órfãos Rose e Sparrow (à direita) sobrevivendo nas ruas de Albion.



Como sugere Bahiana (2012, p. 194), outro elemento essencial das narrativas é “mostrar algo importante sobre a natureza das personagens”. Segundo a autora, “Luta e

perseguição, bem-feitos, são equivalentes aos diálogos nos demais gêneros: enunciam intenções, pensamentos, objetivos e estratégias dos personagens, só que em alta intensidade, velocidade e urgência (*idem, ibidem*, p. 195).” Nesse contexto, outro elemento importante para manter acesa a atenção do jogador-personagem nesses gêneros é “Deixar claro o risco e o perigo para todos (*idem, ibidem*).” Sob esse prisma:

É importante mostrar o risco, perigo real, sofrimento, tanto do herói como do oponente e das pessoas em torno no confronto ou perseguição para ilustrar que aquelas ações são extremas, com um preço muito alto a ser pago. Sofre-se. Sangra-se. Chora-se e desespera-se diante de mortos e feridos. Mostra-se que são seres vivos – humanos ou não – que estão ali envolvidos (BAHIANA, 2012, p. 196).

As escolhas dos alimentos modificarão o corpo da personagem deixando-a “esbelta ou obesa”. As atitudes perante os cidadãos de Albion, como um simples gesto de pedir desculpas ao esbarrar em um transeunte, ajudarão na construção da boa índole ou não que será difundida entre todos os habitantes do mundo diegético. Se as pessoas têm boas informações sobre as ações de Sparrow, essas contribuirão para a construção de uma personagem com caráter bom e, conseqüentemente alterações na fisionomia da personagem vão surgindo. Do contrário, se o jogador personagem decide realizar ações de caráter negativo, como pequenos furtos em vez de trabalhar, recusar-se aos pedidos das pessoas para realizar tarefas ou cometer graves crimes como assassinato, o corpo de Sparrow passará por mudanças ao longo da trama que o identificaram com o mal. Entretanto, ações boas, como aceitar ser torturado por se recusar a castigar prisioneiros, também terão conseqüências negativas sobre a estética do corpo da personagem e sobre o desfecho da história. Essas modificações são melhores observadas pelo jogador-personagem no desfecho da trama. Um dos resultados dessa mudança na fisionomia pode ser observado na imagem do anexo A, que apresenta respectivamente Sparrow bom na parte superior e sua versão do mal na parte inferior. “Da mesma forma que serve para apreciar o grau ou o gênero de transformação ocorrida num evento, o desfecho serve também para avaliar o grau ou o gênero da transformação sofrida pelo sujeito (NOGUEIRA, 2008, p. 40).” O autor ainda afirma que “Mudanças no perfil (o ser) podem ser conseqüência de alterações no evento (o fazer); e mudanças no evento podem ser conseqüência de alterações no perfil. Se muda a maneira de agir, muda a maneira de ser (*ibidem*).”

Por outro lado, em *Alice: madness returns* as ações desempenhadas pela personagem nas situações de conflito, em que há uma dose exagerada de violência, não permitem ao observador percebê-la como uma vilã, pois as ações destrutivas de *Alice* são praticadas contra monstros surreais que se distanciam da forma humana. Não há prejuízo ao ser humano. Para chegar ao desfecho e acabar com sua suposta insanidade e descobrir o que está destruindo O País das Maravilhas, os atos maus justificam um final bom. As dimensões críticas da ação são representadas sempre por dois polos. Segundo Nogueira (*ibidem*, p. 28), os conceitos de bom e mau, belo ou feio “permitem avaliar a qualidade da acção reduzindo o seu julgamento à correspondência, ou não, entre o propósito que a orienta e as consequências que provoca”. O autor ainda menciona que:

Os conceitos de belo e de feio [...] servem para qualificar o modo como a acção é conduzida, isto é, averiguam a correspondência entre decisão e execução. A sua avaliação pode ser exterior à axiologia – por isso podemos afirmar que é possível praticar o mal de uma forma bela e o bem de uma forma feia – quer à teleologia – uma acção bela não é necessariamente boa, ou seja, bem sucedida (NOGUEIRA, 2008, p. 29).

Essas reflexões permitem afirmar que o modo com que a narrativa do jogo desenvolve suas personagens difere da forma estática como elas aparecem na literatura, ou da narrativa fílmica, na qual há dinamismo nas personagens, porém, com uma forma única de atualização. Essas têm sua constituição dada a priori enquanto na virtualização dos jogos eletrônicos as características das personagens estão em latência, dependendo do jogador para serem construídas, embora a ação, ainda assim, seja determinante para a caracterização da personagem.

Entre a frase e o texto, entre o plano e o filme, entre o lance e o jogo, aquilo que encontramos são escalas de crescente complexidade na articulação de unidades de acção simples em totalidades abrangentes. [...] Entendemos assim a acção como sistema e tal reflete-se na organização funcional e morfológica que o texto assume quando a descreve, na narrativa, ou quando a prescreve, no jogo (NOGUEIRA, 2008, p. 27).

Vale lembrar que o maior dinamismo do jogo em relação ao relato acontece porque se trata de uma mídia que representa a realidade por meio da simulação. O jogador tem certo poder sobre as causas e efeitos que interferirão nas direções que o enredo pode tomar. Porém, isso só acontece de acordo com o que o autor do jogo permite previamente.

Nesse sentido, Nogueira (*ibidem*, p. 216), afirma que “[...] à medida que nos afastamos da narrativa e nos aproximamos do jogo –, a soberania do autor vai diminuindo e uma partilha de autoridade sobre o texto vai-se acentuando.” Por isso consideramos que em um jogo eletrônico o jogador, ao contribuir para o desenvolvimento do enredo, também assume a autoria do texto lúdico.

5.2.1 O narrador-personagem

A arte de narrar é fruto das ações da experiência que são transmitidas de pessoa para pessoa de forma oral. Geralmente a narração tem um valor prático e pedagógico, pois transmite ensinamentos aos ouvintes. Denardi faz uma relação entre a narração e as várias formas midiáticas, incluindo os jogos de videogame:

Uma narrativa é composta por eventos narrados por alguém seja o narrador, um ou mais personagens, um objeto, um animal. Estes eventos narrados compõem o enredo. Em livros o enredo é construído pela descrição verbal destes eventos e a maneira com que as palavras são arranjadas determina a criatividade de um texto ou a literaridade de uma obra. Fica a cargo do imaginário transformar estas palavras em algo palpável. No caso dos filmes e dos games existe uma parte verbal que compõe o enredo, o roteiro, e uma outra parte que fica entre verbal e não verbal, a ação dos personagens, que pode ser composta por falas ou atos (DENARDI, 2010, p. 38-39).

Em *Fable 2* existem várias formas de narração dos fatos heroicos e dos acontecimentos. Estátuas são erigidas em homenagem a Sparrow legitimando seus atos heroicos. A personagem Theresa é o narrador personagem que faz a intermediação entre os acontecimentos da trama do jogo e o jogador, de forma similar a narração que acontece em um filme. Por vezes, sua voz é ouvida pela personagem principal em forma de conselhos que são transmitidos mentalmente. Sparrow é o/a herói/heroína viajante que sai pelo mundo realizando atos de bravura, salvando as aldeias contra monstros, fantasmas, bruxas, lobisomens e bandidos. Essa representação, no jogo, do saber que vem de longe – das terras estranhas, no período medieval em que o jogo acontece, compara-se ao saber de um longe

temporal ou espacial que dispunha de uma autoridade que era válida mesmo que não fosse controlada pela experiência (BENJAMIN, 1993, p. 203).

Em cada cidade por qual passa, ele também encontra um arauto, de quem pode comprar títulos¹⁸ que serão divulgados pelo arauto entre os cidadãos das comunidades e que garantirão maior notoriedade a Sparrow, tais como desconto em lojas, bancas de frutas e verduras, entre outros. Nos vilarejos e áreas urbanas ele também encontra a personagem Roland, que cobra dez moedas de ouro para divulgar de forma oral os atos de bravura, cantando para o povo ao som de um alaúde¹⁹. Essas duas personagens correspondem às duas famílias arcaicas de narrador mencionadas por Benjamin: o marinheiro viajante e o camponês sedentário. Segundo o autor, “‘Quem viaja tem muito que contar’, diz o povo, e com isso imagina o narrador como alguém que vem de longe. Mas também escutamos com prazer o homem que ganhou honestamente sua vida sem sair de seu país e que conhece suas histórias e tradições (*idem, ibidem*, p. 198. Grifo do autor).”

Reunidas ao som do alaúde de Roland, personagens secundárias cantam e dançam compartilhando os feitos heroicos e depois saem contando os acontecimentos para as outras pessoas no jogo. Pode-se perceber isso ao se passar pelas ruas e pelas aglomerações de pessoas desconhecidas pelo herói, pois as mesmas o cumprimentam e o felicitam, oferecem presentes, reconhecendo-o como alguém renomado. A transmissão oral dos fatos no jogo permite que esses sejam comunicados entre as várias comunidades. Como Benjamin (*ibidem*, p. 205) menciona, “contar histórias sempre foi a arte de contá-las de novo, e ela se perde quando as histórias não são mais conservadas. Ela se perde porque ninguém mais fia ou tece enquanto ouve a história”.

Nesse sentido, os narradores representados no jogo realizam o que Benjamin (*ibidem*, p. 201) descreve sobre o ato de narrar quando diz que “[o] narrador retira da experiência o que ele conta: sua própria experiência ou a relata pelos outros. E incorpora as coisas narradas à experiência de seus ouvintes”. Percebe-se que, apesar de ficcional, o videogame tenta se aproximar da realidade buscando na história as formas antigas de transmissão de conhecimento, assim como de forma política implícita ou explicitamente pode servir de meio para denunciar as violências da vida cotidiana, bem como ser uma zona de contato que

¹⁸ Espécie de condecorações de acordo com o nível de bravura realizado.

¹⁹ Antigo instrumento de cordas dedilháveis, que lembra o violão.

aproxima o jogador personagem de questões sociais que demandam discussão como aquelas que envolvem gênero e sexualidades. Esses detalhes ajudam a reforçar o efeito de realidade causado no jogo, o que permite uma melhor construção da narrativa pelo jogador.

5.2.2 Personagem ou Avatar?

Conforme já mencionado, um avatar é a representação de um corpo que simula ações realizadas por sujeitos que se localizam fora da virtualidade, ou seja, os jogadores que se encontram no comando das personagens em determinado momento do jogo. Ao imergir no jogo, o jogador-personagem por meio da figura do avatar assume o controle do desenvolvimento da narrativa do jogo, dado seu poder de decisão sobre as ações que resultam em diversos efeitos possíveis na trama, as variadas formas da atualização do virtual.

Na definição de Santaella (2003, p. 290), “esse tipo de imersão se dá por meio dos avatares, que são “figuras gráficas que habitam o ciberespaço e cujas identidades os cibernautas podem emprestar para circular nos mundos virtuais.” De acordo a autora (*ibidem*, p. 203), esse tipo de “imersão avança um passo, pois, quando o [jogador] incorpora um avatar, produz-se uma duplicação de sua identidade, uma hesitação entre presença e ausência, estar e não estar, ser e não ser, certeza e fingimento, aqui e lá.” Percebe-se que o avatar é um mecanismo pelo qual se pretende reforçar o efeito de realidade da experiência direta que causa no jogador-personagem ao impulsionar sua suspensão da realidade. Além de efeitos visuais e sonoros intensos, outras técnicas são empregadas para o estímulo da percepção do jogador garantindo maior efeito como, por exemplo, as vibrações enviadas por impulsos elétricos através dos *joysticks*, captados pelo tato dos jogadores em situações como impactos entre automóveis, terremotos, tiros ou pulsações do coração das personagens. Podemos compreender melhor essa interação usando como base outro exemplo de Fisher quando apresenta o conceito de arte da telepresença. Para o autor “a telepresença é uma tecnologia que permite que operadores situados remotamente possam receber feedback sensório suficiente para sentir como se estivessem realmente na localização remota e capazes de realizar uma série de tarefas (1999 apud SANTAELLA, 2003, p. 292).”

Kromand, afirma que nos videogames modernos a ação do jogo é centrada em um ser humano, uma máquina ou algo mais, caracterizado por uma marca clara de sua individualidade e de sua presença física no espaço (2007, p. 400). O autor chama este ser de avatar, afirmando que ele é ponto de entrada do jogador para o jogo. Em sua concepção, “The avatar functions as the protagonist of the gameplay and also becomes the mediator of the fiction to the player (*idem, ibidem*).”²⁰ Além disso, o controle do avatar é moldado de acordo com as regras do jogo. Segundo o autor, os avatares estão sob alguma influência do jogador, embora não necessariamente sob total controle, pois é possível imaginar um tipo de avatar cuja personalidade fixa tenha sido determinada pelos desenvolvedores do jogo e outro tipo cujo jogador pode determinar quais intenções o avatar terá (*ibidem*). O avatar controlado em *Fable 2* se enquadra no segundo tipo, haja vista que o jogador tem a liberdade de determinar qual personalidade desenvolverá em sua personagem, pois o jogo baseia-se numa concepção maniqueísta de construção subjetiva de identidade. Nesse sentido, é relevante observar que o poder do avatar de interferir na narrativa provém do jogador enquanto manipulador da personagem, mas apenas quando existe a possibilidade de o avatar ser controlado e não nos que se apresentam como personagem apenas.

Julgamos que ainda que se aproximem e compartilhem muitas características, é importante fazer uma distinção entre personagens de narrativas e personagens de jogos eletrônicos. Nos jogos, em especial nos do tipo RPG, existem as personagens imputáveis, isto é, aquelas a cujas ações os resultados podem ser atribuídos, ou seja, podem ser responsabilizadas pelas suas ações, e existem as personagens que são inimputáveis, no caso, os avatares, dado que esses são apenas próteses por meio das quais o jogador interfere no mundo diegético. Na definição apresentada por Bahiana (*idem*, p. 114), entendem-se como diegéticos os elementos que pertencem ao “mundo da história”, ou *diegesis*. Dando como exemplo o som na diegese fílmica enquanto um desses elementos, a autora afirma que “[...] tudo aquilo que, visível ou possível de existir numa cena, pode ser compreendido como fonte sonora (*ibidem*)”. Assim, “[...] se na cena de uma diligência atravessando o Deserto Pintado ouvimos o uivo do vento, o estalar do chicote ou o ruído dos cascos – assumimos que aquilo ‘naturalmente faz parte’ da cena (*idem, ibidem*).” Já os elementos não diegéticos são “tudo aquilo que é ouvido mas não visto na cena por ser impossível ou improvável no contexto da

²⁰ O avatar funciona como o protagonista do jogo e também se torna o mediador entre a ficção e o jogador.

história. E, mesmo assim, aceitamos como aceitamos como parte do ‘realismo emocional’ do filme... (*idem, ibidem*. Grifo da autora).”

A diferença básica entre os avatares e outras personagens subjaz no fato que essas apresentam motivos que justificam suas ações, enquanto aqueles são inertes, ou seja, não são movidos por motivos, sendo apenas controlados pelo jogador para que esse coloque no jogo suas intenções. Nesse sentido, o avatar funcionaria como um corpo virtual inanimado, invólucro vazio, controlável apenas pela entrada da “alma” do sujeito-jogador em tal invólucro. Quem responde pelas ações é o jogador e não o avatar. Nogueira (2008, p. 203), afirma que “se na análise da figura do ator entendemos a metamorfose da identidade subjetiva a partir da mais radical e concreta das tecnologias da textualidade – o corpo –, na análise do avatar [...] assumimos esta figura como a modalidade mais extrema de abstração do sujeito.” Para o autor, a distinção básica entre avatar e personagem está relacionada diretamente ao conceito de imputabilidade, isto é, a possibilidade de responsabilização pelos atos da personagem.

[...] designamos aqui por avatar a entidade que num qualquer jogo tecnologicamente mediado permite ao sujeito intervir no universo do mesmo e influenciar o decurso dos eventos lúdicos; designamos por personagem uma representação do sujeito com que o espectador pode se identificar no interior de uma narrativa (ou de um jogo) e cujas acções são independentes da vontade e da intervenção do sujeito, neste caso, do espectador (NOGUEIRA, 2008, p. 204).

Segundo Nogueira (*ibidem*, p. 209) “o avatar funcionaria como uma espécie de prótese que uniria dois lugares, dois universos: o diegético e o discursivo. Através dele, o jogador, operando no nível discursivo, pode intervir no mundo do jogo, no nível diegético.” Por essa razão, podemos entender o avatar e a personagem como extensões da subjetividade. Nesse sentido, o poder do avatar não surge estritamente do ato de o jogador fazer o papel, mas também dos modos a que ele serve como artefato chave para os usuários não apenas conhecerem outros usuários e o mundo ao redor deles, mas eles próprios (Taylor, 2009, p. 96). Segundo a autora (*ibidem*), “Os avatares são objetos que representam não apenas pessoas no mundo virtual, mas influenciam e impulsionam a formação de identidade e de relacionamentos.” Por meio do avatar, não apenas o contato com outras pessoas é possível, mas a expressão da subjetividade. Podemos ver isso na forma como os usuários escolhem as

roupas, os cortes e cores de cabelo, textura e cor da pele e estilos de seus avatar. No mundo diegético qualquer um pode experimentar ser qualquer um, experiência que pode ser considerada como puramente estética, mas que num mundo alternativo possibilita aos sujeitos tomarem decisões a que por um motivo qualquer no mundo real não se sentiriam encorajados a experimentar.

É importante mencionar que nos jogos de RPG, nosso foco neste estudo, existe a construção da personagem (avatar) pelo jogador, e isso aproxima bastante os jogos eletrônicos de outras formas de narrativas, pelo menos no que se refere às características, dado que o avatar é desprovido de motivação. Apesar de fazer apresentar elementos que permitem distinguir avatar e personagem de forma bastante significativa, apoiando-se nas propriedades da intervenção e da contemplação respectivamente inerentes às figuras do jogador, na medida em que controla o avatar, e do espectador, na medida em que contempla a personagem, Nogueira (*ibidem*, p. 204) peca ao afirmar que “quando uma entidade funciona como avatar (isto é, admite ou – melhor – reivindica a intervenção) não funciona como personagem (isto é, admite ou – melhor – implica contemplação).” Talvez, essa definição seja válida para um RPG de tabuleiro; porém, o mesmo não vale necessariamente para todos os RPG eletrônicos. Ora, por certo não há como o espectador controlar a personagem observada e avaliada; no entanto, o jogador, ao controlar o avatar, avaliando suas próprias ações enquanto controlador, contempla o avatar enquanto resultado de suas ações. Não podemos nos esquecer de que, especialmente nos RPG eletrônicos, ao jogador o controle da figura do avatar não é total, haja vista que há partes do enredo que não são possíveis de serem alteradas como, por exemplo, acontece nas *cinematics* (espécie de pequenos filmes introduzidos no jogo quando da execução de determinados pontos-chave) sobre as quais o jogador não tem domínio. Por exemplo, em *Fable 2*, na passagem da infância de *Sparrow* para a vida adulta, a intervenção do jogador é exigência para tal consecução. Entretanto, a cena de transição de uma fase à outra da vida da personagem nos permite entender que há um limite para a interferência do jogador sobre o avatar. Nesse interstício, esse deixa de ser avatar, passando a ser objeto apenas de contemplação, ou seja, personagem. À separação que Nogueira propõe para essas duas figuras por meio de suas categorizações, preferimos definir o avatar como uma “personagem controlável”, comparando-a as outras personagens não controláveis existentes no mundo da narrativa lúdica. Corroborando essa conceituação, Brown (2008, p. 185.) afirma que o avatar é “The character that a player controls in a role-playing or action adventure

game.”²¹ Portanto, podemos afirmar que o avatar é a figura que representa a passagem do limiar entre o jogador e a personagem, ou seja, o jogador-personagem a que nos referimos anteriormente. Ele é o devir entre o jogador e a personagem, pois sem esta, aquele não pode agir, e sem aquele, a personagem não se atualiza, ou seja, permanece em estado de potência.

5.2.3 Ações do Herói

A ação é um sistema que rege o funcionamento da narrativa. Bahiana (2012, p. 190), referindo-se a unidade da ação na narrativa, sustenta que “A trama deve se limitar a uma única cadeia de incidentes, claramente relacionados por causa e efeito, e com um começo, um meio e um fim igualmente claros.”, e elementos como heróis extraordinários, antagonistas à altura dos heróis, obstáculos e violência são essenciais para que a ação seja produtiva. Os heróis geralmente aparecem na história como uma personagem comum, que se assemelha como o jogador, no videogame, ou com o espectador nos filmes. A partir do “chamado do herói” – o desafio que o impele a uma jornada, por exemplo – é que seus poderes extraordinários surgem. Na concepção de Campbell:

Esse primeiro estágio da jornada mitológica — que denominamos aqui "o chamado da aventura" — significa que o destino convocou o herói e transferiu-lhe o centro de gravidade do seio da sociedade para uma região desconhecida. Essa fatídica região dos tesouros e dos perigos pode ser representada sob várias formas: como uma terra distante, uma floresta, um reino subterrâneo, a parte inferior das ondas, a parte superior do céu, uma ilha secreta, o topo de uma elevada montanha ou um profundo estado onírico. Mas sempre é um lugar habitado por seres estranhamente fluidos e polimorfos, tormentos inimagináveis, façanhas sobre-humanas e delícias impossíveis (CAMPBELL, 1997, p. 34-35).

Observamos que, se em *Alice: madness returns*, os poderes sobrenaturais da menina abandonada em um orfanato surgem quando de sua entrada imaginária em *Wonderland* no momento em que entra em *histeria*, que é um estado frenético no qual desencadeia golpes devastadores quando está à beira de perder toda a energia. Já em *Fable 2*,

²¹ A personagem que um jogador controla em um RPG ou em um jogo de ação-aventura. (Tradução do pesquisador)

o herói é uma criança de rua, supostamente detentora de poderes sobre-humanos, que surgem quando atinge a maturidade e se lança em busca por vingança da morte da irmã. Bahiana (*ibidem*, p. 192), afirma que “é uma noção básica de toda drama e filme de ação que o herói deve ter um [...] inimigo à altura, tão medonho quando o herói for extraordinário.”, o que garantiria maior envolvimento do personagem-jogador. Quanto aos obstáculos, esses normalmente se apresentam como crises de proporções épicas, como acontece em *Fable 2*: o velho clichê “herói salva o mundo das forças do mal” é pré-requisito para o desenvolvimento da trama nos jogos e filmes do gênero ação-aventura. Juntamente com isso, segundo a autora é indispensável uma boa dose de violência, pois “Não é possível fazer uma jornada de um herói sem confronto e derramamento de sangue.”, já que nos filmes e nos jogos de ação-aventura o conflito “só pode ser condignamente expressado em atos extremos – porque o herói, antagonista e obstáculos são extraordinários (*ibidem*, p. 193).”

A ação, para Nogueira (2008, p. 242), “corresponderia [...] a um evento ou uma situação narrativa ou lúdica.” O autor explicita a predominância da linguagem natural da mediação entre textos narrativos e textos lúdicos apresentando as categorias fundamentais da gramática e verificando que as mesmas podem ser transpostas para qualquer outra linguagem, enquanto paradigma. Assim, ele sugere que por situações se entendem “as relações que se estabelecem entre os elementos imprescindíveis de uma ação: o agente e as suas qualidades (o nome e o adjetivo que o qualifica), a ação e as suas circunstâncias (o verbo e o advérbio que o contextualiza) (*ibidem*).”

Segundo Nogueira (*ibidem*, p. 123), “o jogo enquanto competição e a narrativa factual privilegiam o final fechado e peremptório e o jogo enquanto faz-de-conta e a narrativa enquanto ficção permitem o final aberto e revogável.” No segundo caso, enquadram-se os jogos em que o enredo depende do jogador-personagem para se desenvolver, que é característica dos RPG. Nesse caso, a possibilidade de direcionar o enredo a um final esperado reduz as possibilidades de frustração e desapontamento do jogador enquanto espectador, dado que o poder de provocar as emoções dos usuários – como num romance ou num filme, por exemplo – é, em parte, outorgado ao jogador. Dessa forma, jogador-personagem constantemente avalia suas ações, pois seus resultados podem contribuir para reforçar ou impedir o desfecho esperado. Nogueira sustenta que “tanto o jogador como o espectador se vêem (*sic*) compelidos a tomar decisões nos conflitos que testemunham ou nos desafios que enfrentam (*ibidem*).” Ainda de acordo com o autor,

Na narrativa, tal acontece porque o espectador estabelece laços de cumplicidade ou de distanciamento com as personagens – desse modo, aprova ou desaprova o desfecho do relato em função de uma expectativa tendencialmente apaziguadora: o herói (o representante do bem, com quem estabelece laços de solidariedade, de adesão e de partilha) deve ser premiado e o vilão (o representante do mal, de quem se afasta através da condenação, da censura e da repulsa) deve ser castigado (NOGUEIRA, 2008, p. 123).

Em *Fable 2*, as ações do herói – jogador-personagem – contribuem diretamente para as transformações no corpo do jogador-personagem e para a percepção que as outras personagens têm do herói, o que interferirá diretamente nas inter-relações e no desenrolar da história.

5.3 ELEMENTOS DO REAL NA CONSTRUÇÃO DA NARRATIVA

É possível considerar o jogo *Fable 2* como uma narrativa porque nos jogos de RPG desse gênero as personagens possuem personalidades complexas, o que não ocorre em um jogo de FPS²² como *Doom*, por exemplo, sobre cuja personagem, que normalmente é um fuzileiro naval que desesperadamente sai matando alienígenas com a pretensão de dominar a Terra, não se sabe nada, ou muito pouco. Wolf (2002, p. 104) diz que “o desenvolvimento de estruturas narrativas situadas dentro dos mundos diegéticos dos videogames foram beneficiados pelos avanços no ponto de vista construído para o jogador, e na orientação narrativa e resultados dos enredos do jogo.” Ele ainda afirma que “os primeiros jogos com seus gráficos simples conformaram-se entre a abstração e a representação, e em alguns se podia dizer que a imagem na tela não representava o ponto de vista do espectador mais do que uma pintura abstrata podia” (*idem, ibidem*).

No jogo em análise, verifica-se que o jogador tem uma ampla gama de opções. Ele pode escolher o sexo de seu personagem bem como o gênero, variando do padrão normativo aos mais exóticos, tanto na construção da personagem principal quanto na interação com personagens secundárias, como os transeuntes e comerciantes com os quais se podem

²² *First-person shooting*: Tiro em primeira pessoa

estabelecer diálogos nas ruas e casas. De modo geral, são vários os eventos da narrativa em que o jogador pode interferir. Adams (2010, p. 166) afirma que os “Narrative events must be interspersed among the gameplay events in such a way that all events feel related to each other and part of a single sequence that entertains the player”²³. Assim, percebemos que na narrativa construída no jogo, o papel do jogador personagem é fundamental para o desenvolvimento do enredo, pois esse depende das escolhas feitas pelo jogador. Reforçando essa ideia, Wolf sustenta que:

Qualquer que seja o ponto de vista ótico, o ponto de vista narrativo é normalmente aquele que se refere a uma personagem principal com objetivo orientado. Embora personagens de filmes e romances possam ser orientados por um objetivo, videogames (e jogos em geral) frequentemente dependem mais do feito de um objetivo particular e de uma distinção entre perda/ganho do que do desenvolvimento de personagem ou temático (WOLF, 2002, p. 105).

Figura 8: Tela de seleção da personagem de *Fable 2*



²³ Os eventos da narrativa devem ser interpolados entre os eventos da partida do jogo de tal modo que todos os eventos pareçam relacionados uns com os outros e parte de uma sequência única que entretém o jogador. (Tradução do pesquisador)

O humor²⁴ também é presente no jogo e reforça o interesse do jogador em imergir no enredo. A personagem principal pode realizar expressões engraçadas como dançar polca, dar risadas, fingir-se de morto e mesmo soltar um “pum” para entreter as personagens secundárias, causando graça ou repúdio, dependendo da pessoa a quem os movimentos são dirigidos. Efeito de humor negro também pode ser observado em *Fable 2*, por exemplo, quando se está explorando os cemitérios e se leem as lápides mortuárias. Os epitáfios muitas vezes são divertidos, como “Por que você está olhando aqui para baixo?”, “Pulou no poço, quebrou o pescoço.”, “Foi nadar, esqueceu a boia.”, entre outros.

A diversidade sexual no jogo é bastante ampla. A personagem pode escolher o estilo e a cor de roupa que vai usar para impressionar as pessoas, pode tingir o cabelo e manter o corpo em forma. É possível ter relações sexuais, mesmo extraconjugais, escolher se será com ou sem proteção (deve-se conseguir camisinha por meio de *quests*²⁵) com o risco de uma gravidez indesejada ou da aquisição de uma doença sexualmente transmissível. As *quests* nesse sentido são elementos que servem para impulsionar a narrativa, momentos chave que definem o gênero do jogo. Nas palavras de Bahiana (2012, p. 194), “Algo deve acontecer na perseguição e no confronto que deixe os personagens numa nova situação, com alguns problemas resolvidos e/ou outros novos a serem atacados.” Como a personagem principal realiza *quests* que são obrigatórias para a evolução do enredo, ela viaja de cidade em cidade pelo mundo a fora, onde são várias as possibilidades de encontrar um par amoroso. Há uma opção que permite realizar ações para fazer com que as outras personagens se apaixonem pela personagem principal. Nessa opção, pode-se descobrir o gênero, os gostos, humor, presentes e locais preferidos pelas pessoas. De modo geral, os gêneros que aparecem no jogo são *straight* (heterossexual), *gay* (homossexual) e *bisexual* (bissexual) quando homens ou mulheres são abordados. No entanto, não raro é um “hetero” casado que se apaixona e acaba indo para a cama com a versão masculina de *Sparrow* e vice-versa. Outras personagens, principalmente nas áreas urbanas dos cenários, são *cross-dressing* entre outros gêneros. Sob esse prisma,

²⁴ Neste estudo, observamos o humor como “uma criação simbólica repentina, quando através da surpresa e do inesperado eclode um sentido novo. É articulado e depende totalmente da linguagem e do deslocamento de sentido da palavra (MORAIS, 2008).” Sendo que no humor há descolamento de sentidos, com o uso de metáforas, provocando um efeito inesperado, acreditamos que sua presença no videogame contribui para a produção de sentidos possíveis.

²⁵ São buscas realizadas no jogo que consistem em procurar por objetos ou pessoas perdidas, resolver enigmas, entre outras tarefas.

observamos a significação política do jogo. As minorias começam a tomar parte também neste novo suporte midiático que é o videogame e, assim como nos romances realistas, os detalhes em excesso também são percebidos na narrativa dos videogames. Nesse sentido, Rancière considera o excesso de detalhes como forma de manifestação de democracia.

A insignificância dos detalhes equivale a sua perfeita igualdade. Eles são igualmente importantes ou insignificantes. A razão para isso é que eles se referem a pessoas cujas vidas são insignificantes. Essas pessoas abarrotam todo o espaço, não deixando margem para a seleção de personagens interessantes e para o harmonioso desenvolvimento de um enredo (RANCIÈRE, 2010, p. 78).

Figura 9: A personagem masculina de *Sparrow* travestida



Fonte: **FAN POP: WHAT ARE YOU A FAN OF** (2011). Imagem capturada em: 20 out. 2011

As violências, as drogas, a prostituição, as minorias, temas vistos obliquamente por muitos, nos videogames ganham espaço e se fazem visíveis, visando o efeito de realidade no mundo virtual, de uma realidade que muitas vezes se tenta velar no mundo real. A fala de Rancière vai ao encontro dessa ideia, corroborando-a:

A ficção designa certo arranjo de eventos, mas também designa a relação entre um mundo referencial e mundos alternativos. Isso não é uma questão de relação entre o real e o imaginário. Isso é questão de uma distribuição de capacidades de experiência sensorial, do que os indivíduos podem viver, o que podem experimentar e até que ponto vale a pena contar a outros seus sentimentos, gestos e comportamentos. [...] A questão não é o real, é a vida, é o momento quando a “vida nua” – a vida normalmente devotada a olhar, dia após dia, se o tempo está bom ou ruim – assume a temporalidade de uma cadeia de eventos sensorialmente apreciáveis que merecem ser ressaltados (RANCIÈRE, 2010, p. 79).

Em *Fable 2*, como vimos, sujeitos são representados como gays, lésbicas, travestis, negros, pobres e mendigos, que são exemplos das minorias excluídas nas relações sociais e que são trazidos para a narrativa do jogo como uma estratégia de aproximar o jogo da realidade por meio de sua representação. Acreditamos que a exposição a esse lugar de contato possibilita ao jogador fazer reflexões acerca da heterogeneidade que compõe as relações de poder que governam os estratos sociais. Nesse sentido, o efeito de realidade presente no jogo analisado é um efeito de igualdade. Bogost, ao abordar o papel democrático de mídias como computadores e videogames no discurso político público, sugere que é útil observar as representações procedimentais dos fenômenos de forma similar às políticas públicas em estrutura e natureza.

[...] commercial videogames offers procedural representations of history, a field grounded in similar material and social conditions as politics. These games create representations of causal factors that shaped either particular historical events or the general progression of human history. Some of those games serve as explicit political commentaries while others do so implicitly (BOGOST, 2007b, p. 125).²⁶

Quanto ao papel das violências no jogo – as quais causam muita discussão sobre a possível influência no desenvolvimento de comportamento agressivo nos jogadores – em *Fable 2* se manifestam de várias formas, sendo as batalhas com mortes as principais. Nesse sentido, as violências aparecem como representação de problemas políticos, o que Bogost exemplifica citando a criação do jogo *Bushgame: The Anti-Bush Online Adventure*, que faz uma descrição dinâmica da simulação do que une políticas internas e guerra com países estrangeiros.

In this large and intricate adventure game, the player controls a series of pop-culture heroes (Hulk Hogan, Mr. T., He-Man, Christopher Reeve, Howard Stern, and others) in a battle to save the world from the Bush administration. Traveling from the White House to Mars, the player combats enemies from the Bush cabinet [...]. During interludes between levels, the game provides guided tours through [...] specific complaints with the administration, including the budget, the environment, and tax policy (BOGOST, 2007b, p. 102-103).²⁷

²⁶ [...] videogames comerciais oferecem representações procedimentais da história, um campo baseado em condições materiais e sociais como a política. Esses jogos criam representações de fatores comuns que formavam eventos históricos particulares ou o progresso geral da história humana. Alguns desses jogos servem como comentários políticos explícitos enquanto outros o fazem implicitamente. (Tradução do pesquisador)

²⁷ Nesse grande e intrincado jogo de aventura, o jogador controla uma série de heróis da cultura popular (Hulk Hogan, Mr. T., He-Man, Christopher Reeve, Howard Stern, e outros) em uma batalha para salvar o mundo da administração de Bush. Viajando da Casa Branca para Marte, o jogador combate inimigos do gabinete de Bush

No entanto, outras manifestações de violência estão presentes, como o descaso com pessoas de rua e a negligência dos adultos com as crianças ou abusos. As cenas trágicas, assim como na vida real, são representadas das formas mais variadas nos jogos eletrônicos. Jimenez, citando Aristóteles, diz que

[...] a tragédia é a imitação de uma ação de caráter elevado e completo, de certa extensão, numa linguagem marcada por tipos especiais de atrativos, segundo as diferentes partes, imitação que é feita por personagens em ação e não por meio de uma narrativa, e que suscitando piedade e medo, opera a purgação própria a tais emoções (JIMENEZ, 1999, p. 220).

Sob essa perspectiva, podemos relacionar as cenas de violência apresentadas no jogo com as do espetáculo trágico de modo que “diante de um espetáculo que representa ações dolorosas, tenho tendência a sentir a mesma emoção que se procura provocar em mim” (JIMENEZ, 2010, p. 220). O autor menciona que a representação de sentimentos violentos ou opressivos, por exemplo, o terror, o medo ou a piedade, embora mimados e, portanto, fictícios, desencadeia no público, na realidade sentimentos análogos. Fazendo uma leitura aristotélica da tragédia, Jimenez (*ibidem*, p. 221) afirma que “Experimentando sentimentos análogos aos que a tragédia provoca em mim, liberto-me do peso destes estados afetivos antes e após o espetáculo”. Nesse sentido, assim como nas formas escritas literárias como o poema e no cinema, as imagens nos jogos também teriam uma função catártica.

Há uma cena no início de *Fable 2* em que um adulto mal intencionado implicitamente faz uma proposta à jovem Rose que se subentende ser uma troca de alimento por favores sexuais. Nesse ponto, a narrativa começa a mostrar as violências que se manifestam contra e entre jovens e crianças na vida real. Ramos (2011, p. 204-205) nos faz lembrar que assim como nos desenhos animados, filmes, novelas, músicas e mesmo em cantigas de roda, como “Atirei o pau no gato, mas o gato não morreu”, percebemos que o jogo, ao representar as violências, nada mais faz do que uma aproximação com a realidade da vida. Nesse sentido, a própria personagem principal pode deliberadamente escolher entre realizar atos bons ou ruins para as outras pessoas. Em ambos os casos ela pode lucrar, ou sendo contratada para realizar um assassinato ou para encontrar uma pessoa que se perdeu em uma floresta, dentre várias outras opções. Outra forma de violência é a extorsão de pessoas ou

[...] Durante os intervalos entre as fases, o jogo fornece visitas com guia através das reclamações específicas [...] com a administração, incluindo o orçamento, o meio ambiente e a política de impostos. (Tradução do pesquisador)

a cobrança abusiva de aluguéis das propriedades que a personagem vai adquirindo com o passar do tempo. Esse tipo de atitude também interferirá na trama. Dialogando com essa ideia, Tong e Tan afirmam que:

[...] porque o meio ambiente de jogo virtual é investido de significação ficcional, as ações de jogo tornam-se contextualizadas e são dotadas de significado específico. Segue-se que o jogador pode ver, e procura visualizar, as consequências dessas ações no mundo virtual. A recepção e produção de significado no espaço narrativo do jogo é assim transformada. O espaço no jogo não é meramente uma construção virtual feita para o jogador explorar, mas é apresentado como um contrato ativo e uma expressão da importância ficcional do jogo (TONG e TAN, 2002, p. 107).

Adams afirma que a essência de muitos jogos é algum tipo de conflito. Portanto, as violências enquanto resultados de vários conflitos tendem a aparecer nos jogos justamente como meio de causar realismo ou, pelo menos, efeito de realidade. O autor argumenta que:

Games get into political trouble when they have a close visual similarity to the real world but an ethical dimension that is strongly divergent from the real world. [...] the more a game resembles reality visually, the more its ethical dimension should resemble reality as well, or it's likely to make people upset (ADAMS, 2010, p. 109).²⁸

A personagem principal de *Fable 2* – Sparrow – vai crescendo, ficando velha ou tendo a possibilidade de se manter jovem e saudável por mais tempo, dependendo da escolha que faz quanto às suas preferências alimentares. Por exemplo, se optar por alimentos como verduras e frutas e beber água a personagem manterá uma aparência saudável e atraente, podendo conquistar a simpatia e mesmo o coração dos camponeses. Nesse caso, as possibilidades de ter relações sexuais aumentarão. Mas se preferir tortas, carnes e bebidas alcoólicas a personagem vai engordando podendo chegar a ficar obesa e será rejeitada pela maioria das pessoas, o que caracteriza o padrão estético hegemônico presente também na narrativa. Entretanto, há personagens que também se interessam por pessoas mais gordas. As escolhas também interferirão na aparência da personagem e sua aceitação como cidadão bom ou mal. No segundo caso, quando sua aparência ficar feia (o que pode ser conseguido nas lutas por meio das cicatrizes deixadas na pele, ou por atos ruins que desconstruirão sua face

²⁸ Os jogos enfrentam um problema político quando eles têm uma similaridade visual próxima do mundo real, mas uma dimensão ética que é fortemente divergente do mundo real. [...] quanto mais um jogo se assemelha à realidade visualmente mais sua dimensão ética deve se assemelhar à realidade também, ou é provável que deixe as pessoas desapontadas. (Tradução do pesquisador)

deixando com um aspecto demoníaco) as outras personagens sairão correndo com medo ou chamarão os guardas, podendo ter de prestar serviço comunitário ou ser multado no caso de cometer infrações graves como roubos e assassinatos.

Há de se considerar também os aspectos técnicos que visam ao efeito de real. Ao analisar a estética fílmica, da qual os produtores de videogames utilizam muitas técnicas, Aumont sustenta que:

A impressão de realidade sentida pelo espectador [...] deve-se, em primeiro lugar, à riqueza perspectiva dos materiais fílmicos, da imagem e do som. [...] essa “riqueza” deve-se ao mesmo tempo à grande definição da imagem fotográfica (sabe-se que uma foto é mais “sutil”, mais rica em informação que uma imagem de televisão), que apresenta ao espectador efígies de objetos com um luxo de detalhes e à restituição do movimento, que proporciona a essas efígies uma densidade, um volume que elas não têm na foto fixa [...] (*ibidem*, p. 148. Grifo do autor).

Para Bahiana (2012, p. 196) um elemento indispensável ao gênero é “ter um mínimo de cuidado estético.” Isso se percebe na construção dos cenários de *Fable 2*, e na maioria dos jogos RPG, cuja narrativa é enriquecida com ilhas e lagos paradisíacos, montanhas e escarpas, clima quente ou frio, com neve ou com chuva. Percebemos que a construção da narrativa dos jogos eletrônicos se confia fortemente no aspecto visual, o que será percebido com mais intensidade pelo controle dos movimentos de câmera possíveis ao jogador, além dos efeitos de luz e sombra. “Nada disso é um acaso, mas um exemplo de cuidado e planejamento para criar um *set piece* realmente dramático [...] (BAHIANA, *ibidem*, p. 197).”

Aumont afirma que a posição psíquica do espectador no momento do ato de contemplação reforça a impressão de realidade (*ibidem*, p. 150). Segundo o autor, devem-se considerar dois aspectos fundamentais quanto a essa posição. O primeiro tange à baixa da vigilância pela qual o espectador passa, pois, “consciente de estar numa sala de espetáculo, suspende qualquer ação e renuncia parcialmente a qualquer prova de realidade (*idem, ibidem*).” O segundo tange à profusão de “impressões visuais e sonoras,” que são a riqueza perspectiva dos materiais fílmicos. Barbaro (*ibidem*, p. 120), aponta para outra posição do espectador (jogador) que deve ser levada em conta, argumentando que “Determinar a posição da câmara e as objetivas a empregar significa determinar o ponto de vista do espectador, o seu campo de visão e, conseqüentemente, o aspecto figurativo do quadro.” No jogo isso quer dizer que o jogador tem o poder de enquadrar o objeto que for de seu interesse. Assim, percebe-se

que muito da estética empregada na arte cinematográfica também é empregada na construção dos videogames. Tong e Tan (*ibidem*, p. 99.), mencionam que “a narrativa do jogo é, então, uma narrativa visual que é composta de certas técnicas cinematográficas parecidas com, embora não diretamente equiparadas à filmagem contínua”. Os autores ainda mencionam que os objetos criados por gráficos de computador parecem ter qualidades de extensão gráfica no espaço, que garantem um nível mais alto de realismo e possibilitam ao jogador um senso de imersão no mundo virtual, ambiente em que ele cria uma consciência mais atenuada de espaço e espacialidade do jogo. Eles afirmam que a filmagem sem cortes e edição vem de regras de convenção do cinema como um resultado da simulação de espaço tridimensional e que jogar videogame assemelha-se a assistir a um filme, em alguns aspectos, mas a diferença encontra-se nos níveis de interação oferecidos pelo jogo, entre o jogador e o meio ambiente diegético.

Como o meio e as personagens são investidas com detalhes e texturas visuais mais ricos, o jogador pode encontrar aspectos com os quais se relacionar no ambiente do jogo, características que têm significado além da necessidade funcional de completar a partida do jogo. Juntamente com a possibilidade de controlar a visão de câmera simulada, esses detalhes não apenas servem a um apelo estético, mas também fornecem ao jogador algum meio [...] de construir o espaço narrativo ficcional (TONG e TAN, 2002, p. 101).

Figura 10: Representação de um espaço urbano em *Fable 2*



Fonte: OUDEN (2012). Imagem capturada em: 27 jun. 2012.

Figura 11: Representação de um espaço rural em *Fable 2*



Fonte: **FABLE 2 (2011)**. Imagem capturada em: 20 out. 2011.

Nesse sentido, um recurso cinematográfico bastante empregado, especialmente em jogos do gênero RPG de ação/aventura, é o plano subjetivo, que segundo Aumont (*ibidem*, p. 43), é “um plano visto pelos olhos de um personagem.” A noção de plano, é muito abrangente na estética fílmica. Vale apenas ressaltar que ela engloba, segundo o mesmo autor, todo um conjunto de elementos como “[...] dimensões, quadro, ponto de vista, mas também movimento, duração, ritmo, relação com outras imagens (*ibidem*, p. 39).” Barbaro (*ibidem*, p. 131), argumentando sobre o enquadramento subjetivo no cinema, afirma que esse tem [...] “a possibilidade de subjetivar a visão, de levar o espectador até o centro do quadro, no coração da própria ação, isto é, de mostrar ação do ponto de vista de um dos agentes da mesma.” Nogueira (2008) fala da preferência pelo plano subjetivo na narrativa fílmica e nos jogos sugerindo que ela põe tanto o jogador quanto o espectador numa posição mais próxima dos acontecimentos lúdicos e da contemplação das personagens e de suas ações. Assim, como acontece com o avatar, o esse plano reforça a instauração do limiar entre as figuras do jogador e da personagem, reforçando o efeito do real à medida que, num plano afetivo, mexe com as emoções do jogador-espectador.

No que se refere à importância dessa técnica para a imagem cinematográfica – e em importante medida para os videogames, pois sua estética no que se refere a ângulos de câmera, planos, iluminação e sombra se aproxima muito da do cinema –, Aumont (*ibidem*, p. 274) afirma que “O jogo com a escala de planos, associado com a multiplicidade de pontos de

vista, autoriza na decupagem clássica de cena uma combinatória muito sutil, uma alternância de proximidade e distância, de desligamentos e recentramentos sobre os personagens.” Nesse sentido, a forma como as imagens são tratadas – as personagens em especial – e apresentadas ao telespectador e ao jogador é diretamente responsável pelo desencadeamento de emoções entre essas figuras e as personagens, dado enfoque dado pela câmera à personagem que fica quase que frente a frente com o telespectador ou com o jogador que se encontram num espaço privilegiado de contemplação. Esse tratamento dispensado às imagens:

Permite a inscrição particular de cada personagem na rede de relações da situação apresentada dessa maneira [e] dessa maneira, permite, por exemplo, apresentar determinado personagem como uma figura entre as outras e até como um simples elemento do cenário, ou, ao contrário, torná-lo, em determinada cena, o verdadeiro foco da identificação, isolando-o em uma série de primeiros planos, para um cara a cara intenso com o espectador, cujo interesse é assim focalizado nesse personagem, mesmo quando ele estiver desempenhando um papel totalmente apagado na situação diegética propriamente dita (AUMONT, 1995, p. 275).

Os planos de câmera referentes à distância são, em linguagem cinematográfica, conhecidos como pormenor, grande plano, plano médio, plano de conjunto e plano de grande conjunto.

O **plano de pormenor, ou plano de detalhe**, é aquele em que a câmera enquadra objetos isolados, ou partes do corpo de uma personagem, considerando-se a importância desses para a narrativa do jogo, ou apenas sua aparente futilidade, o estar ali por estar, o que pode ser entendido como efeito de realidade.

No **grande plano**, plano próximo, ou ainda, *close-up*, a câmera enquadra a personagem muito proximamente. Segundo Barbaro (*ibidem*, p. 148), esse plano “[...] é, talvez, entre todos os enquadramentos o mais importante. É o que dá ao homem e ao rosto humano o máximo relevo, capturando-lhe as características substanciais e acidentais.”

O **plano médio** corresponde “[...] a um campo médio de visibilidade e audibilidade [...] (BARBARO, *ibidem*, 149),” sendo de uma parte de um ambiente que apareça pelo menos uma personagem. Nesse plano, aspectos do comportamento humano como os gestos, os movimentos dos lábios, o ato de piscar, a emoção através da face, são apresentados em sua mais nítida expressividade. Nos jogos de RPG, podemos observar a utilização do plano médio, principalmente, no momento em que o jogador deixar de controlar o avatar quando este trava algum diálogo com alguma personagem secundária. A câmera, em

primeira ou terceira pessoa, desloca o enquadramento dado ao avatar (quando em terceira pessoa) para focalizar as duas personagens lado a lado.

O **plano de conjunto** é aquele em que se enquadra um conjunto de personagens que precisam ganhar relevo coletivo na imagem. Para Barbaro (*ibidem*, p. 151), “É a visão de um interior abrangendo a figura inteira de todas as personagens da ação.” Segundo esse mesmo autor, em filmes de terror e de aventura esse plano pode aparecer completamente vazio. Nesse caso, procurar-se-ia fazer com que o espectador prestasse mais atenção ao ambiente, deixando-o em estado de alerta para uma surpresa ou perigo iminente, por exemplo. Esse tipo de enquadramento em *Fable 2* é utilizado quando a personagem trava combates com inimigos em ambientes abertos, como campos, estradas e outros.

No que tange ao **plano de grande conjunto**, pode-se entendê-lo como o enquadramento de exteriores, “[...] as imensas extensões naturais.”, como sugere Barbaro (*ibidem*, p. 152). Tal enquadramento predomina em *Fable 2* durante as jornadas que o herói realiza na vasta terra de *Albion*, quando desbrava bosques, nada em lagos ou praias extensos, ou mesmo se encontra nas praças das cidades.

Quanto ao ângulo de enquadramento de cima para baixo, ou *plongê*, diz-se que esse coloca uma das personagens em posição de inferioridade. Se a personagem for enquadrada de baixo para cima, ou no contra-*plongê*, assume uma posição de superioridade. No entanto, isso não quer dizer que o enquadramento de cima para baixo indique respectivamente a posição de vítima e de vilão, pois, como afirma Barbaro (*ibidem*, 121), quando “[...] a vítima se revolta e passa a ser fotografada de baixo, enquanto o tirano passa a ser fotografado de cima, mordendo o pó.”, as posições se invertem.

Ainda que os videogames recorram a essas técnicas cinematográficas, existe um diferencial quanto ao enquadramento da câmera nos jogos. Ao contrário do cinema, o jogador-espectador tem controle quase total da câmera, excetuando-se os momentos em que grande parte dos diálogos é desenvolvida entre o avatar e personagens secundárias. Isso quer dizer que, mesmo em um momento de combate, o jogador pode utilizar o zoom da câmera para aumentar a proximidade da visão que tem do rosto de uma personagem adversária, por exemplo. Como o tempo no jogo é uma simulação do tempo no mundo fenomênico, a ação de olhar, muito de perto, para um objeto caído no chão – uma chave, um pergaminho – permite ao jogador obter um enquadramento pormenorizado daquele objeto, enquanto no cinema, o enquadramento do pormenor é realizado, uma única vez, pelo cineasta. O controle da câmera

é experiência estética dinâmica que intensifica a afetividade desenvolvida no ato de jogar, pois não se trata mais de um simples ato de contemplar a imagem.

Por meio da utilização de todos esses recursos, “[...] o universo diegético adquire a consistência de um mundo possível, em que a construção, o artifício e o arbitrário são apagados em benefício de uma naturalidade aparente (AUMONT, *ibidem*, p. 150).” A realidade com que os cenários são representados deixa o jogador-espectador à vontade para imergir na história do jogo, dado que a verossimilhança do ambiente virtual com os espaços reais o leva a uma suspensão momentânea da realidade. Sensações como medo, tristeza, felicidade, ou levar um susto são intensificadas pela proximidade com que a câmera coloca os jogadores artificialmente no interior da diegese lúdica. É importante ressaltar que tais experiências se dão em nível diferente no tocante à personagem e ao jogador, pois a expressão emocional da personagem desperta a experiência emocional do jogador. Nesse sentido, a observação mais atenta da textualidade dos jogos nos permite entendê-los como um construto cultural cujos fins vão muito além do simples entretenimento doméstico, dadas as implicações afetivas que têm sobre a construção da subjetividade do jogador.

5.4 RELAÇÕES ENTRE O JOGO E O TEXTO

Inicia-se este tópico a partir do pressuposto de que os textos não são apenas as construções verbais e orais realizadas no mundo fenomênico. As ações da vida ao serem representadas por meio de suportes midiáticos também constituem textos. Quanto às ações, Nogueira (2008, p. 14) apresenta os conceitos de ação prosaica e ação poética. Essa se refere aos acontecimentos no mundo do texto. Aquela representa o que acontece no mundo da vida. Partindo desse entendimento, o autor explica que “Textualizar (narrativa ou ludicamente) uma ação é subtraí-la ao seu regime comum e fazer entrar na ordem do discurso – isolá-la do mundo da vida, portanto, e conduzi-la a alguma forma de abstração (*ibidem*).”, como os romances, os filmes, os desenhos animados e os videogames (jogos eletrônicos). Ainda segundo o autor, “Textualizar é [...] tornar os fenômenos significativos, semiotizá-los, lexificar os acontecimentos (no sentido barthesiano de criar lexias, unidades de sentido), isto

é, codificá-los e decodificá-los [...], seja enquanto jogos seja enquanto narrativas (*ibidem*, p. 15).”

Atualmente tanto os consoles quanto os videogames são formas híbridas. Aqueles não servem somente para reproduzir os jogos, mas funcionam como tocadores de DVD, música, álbuns de fotos digitais, que podem ser vistas pela tela da TV com imagem e som de alta definição na sala de estar ou em compartilhamento global com amigos e familiares no mundo inteiro. Isso porque os consoles estão incorporando múltiplas funções, a exemplo de outros aparelhos como os MP3 e seus derivados. De forma similar, os videogames apresentam formas comunicativas próprias, características do hibridismo textual que marca as novas mídias que surgem com o desenvolvimento tecnológico. Como exemplo dessa hibridização textual, podemos citar a série *Harry Potter*, que originalmente era um romance, foi transformado em videogame e posteriormente em filme. Esse, de acordo com todo o alarde feito na mídia, alcançou grande repercussão nos três suportes midiáticos em que foi veiculado, a saber, o livro, o videogame e o filme respectivamente.

Outros exemplos que se podem destacar da hibridização textual a partir das mídias são jogos do gênero luta como *Marvel x Capcom*. Nesse, heróis dos quadrinhos da Marvel como Wolverine e Flash são transformados em personagens de videogame, como as exclusivas de videogames da Capcom Chin-Li, Ryu, Dalsin e Mr. Bison. Além disso, personagens de outros gêneros de videogame como Gil Valentine, do jogo de gênero ação/horror do sobrevivente *Resident Evil*, migram para gêneros de luta como o mencionado anteriormente. Tais migrações podem ser vistas também em desenhos animados, como é o caso de *Super Choque (Static Shock)*, no qual personagens de quadrinhos de décadas passadas como Super-Homem e Batman aparecem para “dar uma mãozinha” ao jovem super-herói, na luta contra vilões como Charada, Erva Venenosa e Arlequina, esses também migrantes dos quadrinhos que transitam entre textos diferentes. Esse mesmo desenho apresenta outra intertextualidade quanto a seu enredo: os humanos ganharam poderes por causa de problemas ambientais e toxicológicos, por isso sendo chamados de *meta-humanos*. Algo parecido acontece no enredo dos quadrinhos de *X-Men*, cujas personagens são *mutantes* que apresentam alguma alteração em seus genes responsável pelo surgimento de superpoderes.

Esses tipos de intertextualidade não ocorrem apenas com as personagens, mas também com textos midiáticos completos, que podem ser entendidos, então, como transtextos. São exemplos desses transtextos filmes como *Tomb Raider* (já citado) e romances como

*Uncharted: o quarto labirinto*²⁹, de Christopher Golden, lançado em 2012, baseado nas histórias desenvolvidas em suas formas textuais lúdicas, a saber, videogames. Nesses casos, a transtextualidade se torna óbvia pela mudança radical no suporte midiático empregado na divulgação do texto. Um último exemplo da intertextualidade entre mídias acontece no desenho animado *Thundercats*, da década de 1980. O feixe de laser emitido pela Espada Justiceira, em cuja extremidade se vê o símbolo dos “supergatos”, usado para reunir os heróis quando o protagonista Lion se encontra em perigo, claramente remete ao feixe de luz, que contém na extremidade o símbolo do morcego, emitido pelo holofote em Gotan City, nos momentos de perigo, para convocar o herói Batman dos quadrinhos e da série de TV de meados da década de 1960.

Figura 12: Intertextualidade em desenhos animados



Fonte: Imagem 1: **REVISTA FAMA (2012)**. Imagem 2: **DAN MARUSCHAK'S BLOB (2012)**. Imagens capturadas em: 27 jun. 2012.

Nogueira (2008, p. 217), afirma que “À forma como gerimos e tecemos os significantes, isto é, como desenhamos e utilizamos os textos abre-se a uma pluralidade de objetivos.” Sob essa ótica, os textos lúdicos teriam como estratégia principal a interpelação,

²⁹ O primeiro jogo da série foi lançado em 2007.

privilegiando o meio³⁰ na construção do sentido. “A utilização do meio pelo sujeito – enquanto sujeito e enquanto utilizador – é absolutamente consciente (NOGUEIRA, 2008, p. 218).” Quanto aos textos narrativos, esses privilegiariam a transparência, a qual pressupõe um apagamento do meio, levando o sujeito a uma imersão total no universo diegético. Não obstante, tais estratégias podem ser encontradas em ambas as formas textuais. Essas definições nos ajudam a entender melhor a função a que os textos se destinam quanto à determinação do papel do sujeito que os manipulam, a saber, se o texto privilegia a interpelação, o sujeito é convidado ao jogo (jogador); se privilegia a transparência, ele é convidado à contemplação (espectador).

De acordo com Santaella (2003, p. 146), “As mídias digitais com suas formas de multimídia interativa estão sendo celebradas por sua capacidade de gerar sentidos voláteis e polissêmicos que envolvem a participação ativa do usuário. Para a autora, “As duas bases principais para isso estão na convergência de mídias anteriormente separadas e na relação interativa entre usuário e o texto híbrido que se ajuda a construir.” Para ela essa convergência refere-se à “ligação sem precedentes da imagem fotográfica fixa com mídias que antes lhe eram distintas: áudio digital, vídeo, gráficos, animação e outras espécies de dados nas novas formas de multimídia interativa.”

Todo objeto abstraído das ações prosaicas do mundo fenomênico e transportado para o mundo das ideias, representados por meio das ações poiéticas, são formas de textualização. Os jogos também são construções intertextualizadas, dado que dialogam com outros jogos, com a história, com a literatura, com o cinema e com a vida real. Como sugere Vasconcellos (2011, p. 2178), a produção dos jogos “[...] depende parcialmente de outros produtos culturais como os *Role Playing Games*, cinema, quadrinhos e animação, resultando em uma adaptação dessas mídias em termos temáticos e imagéticos.”

Segundo Nogueira (2008, p. 103) “[...] os textos existem no espaço e no tempo de uma comunidade e [...] nestes encontram um enquadramento em que se relacionam com outros textos. Nenhuma obra existe apartada de outras obras.” Para o autor, os textos existem sincrônica e diacronicamente, estabelecendo nessas dimensões temporais relações com outros textos e fenômenos: de oposição ou de controvérsia, de acordo ou homenagem, de influência ou de confronto e, por essa razão, as narrativas e os jogos não fogem a essa regra, pois

participam do processo vasto, incontornável e primordial da criação que se pode designar por intertextualidade. É importante salientar que as palavras hierarquicamente são os signos principais que permitem o estabelecimento de relações entre os textos e seus usuários, bem como entre aqueles e outros textos. Sob essa ótica, Bakhtin (1997, p. 41) afirma que “as palavras são tecidas a partir de uma multidão de fios ideológicos e servem de trama a todas as relações sociais em *todos* os domínios (Grifo nosso).” Para o autor, “A palavra é uma espécie de ponte lançada entre mim e os outros. Se ela se apoia sobre mim numa extremidade, na outra apoia-se sobre o meu interlocutor. A palavra é o território comum do locutor e do interlocutor (1997, p. 113).”

Nesse sentido, o trânsito de ideia entre as diversas formas mencionadas, entendidas como gêneros textuais, interessa-nos para entender os jogos eletrônicos como formas textuais, o que pode ser mais bem entendido por meio das ideias de transtextualidade, hipertextualidade e arquitextualidade. De acordo com Nogueira, a transtextualidade engloba o trânsito de elementos – agentes ou ações, formas ou funções – entre obras (as ideias de gênero, de estilo ou de adaptação são a este propósito esclarecedoras). Já a hipertextualidade é o que ocorre quando há o reenvio entre textos ou partes de textos e a arquitextualidade remete as fundações da própria ideiação: quando uma nova ideia toma forma ela estabelece-se como um tipo matricial a partir do qual outras ideias são derivadas.

Outra questão relevante para entender essas formas textuais em suas dimensões sincrônicas e diacrônicas é a ideia de tipo. Nogueira sugere vários tipos de texto, dentre os quais menciona o protótipo, o arquétipo, o estereótipo e o atípico.

[...] o protótipo, que surge como resposta ao atípico, ou seja, a ausência de um tipo, e esboça, aplica e testa uma ideia em relação a um fenômeno; o arquétipo, que, de certa maneira, depura e estabiliza o protótipo; o estereótipo, que, necessariamente, reproduz tipos anteriormente instituídos; o atípico que, de algum modo, denega os tipos instituídos e, por isso, pode funcionar como protótipo (NOGUEIRA, 2008, p. 107).

Nogueira explica que dessa forma pode-se entender o ciclo criativo dos textos por meio de suas inter-relações. Para ele, “através do protótipo, transformamos o fenômeno em ideia – quando instituído, origina o arquétipo; através do arquétipo convertemos a ideia em objecto – quando instituído, origina o tipo; através do tipo, imitamos a ideia do objecto –

³⁰ Entenda-se aqui *meio* como os suportes tecnológicos utilizadas na mediação dos textos.

quando instituído, origina o estereótipo (*ibidem*).” Já o atípico, segundo o autor, “é a instância onde o estereótipo é desafiado ou o típico se torna irrelevante (*ibidem*).” Nesse sentido, a transtextualidade entre jogos e narrativas pode ser mais bem entendida, pois a transição entre elas é mediada por um protótipo que, segundo Nogueira (*idem*, p. 108), é “um texto que integra necessariamente os princípios do novo sistema textual em que se inscreve.” No entanto, se pretendemos uma originalidade para as formas textuais, uma fonte para as ideias, é no mundo fenomênico que vamos encontrá-las. Esse, então, encerra os arquétipos que servem de matriz para os novos tipos textos. Assim, os jogos, entendidos enquanto textos, “permitem a textualização e a produção de ideias acerca do mundo, isto é, [...] o textualizam (*idem*, *ibidem*, p. 114)”, ou seja, percebemos que a vida representada como narrativa e a existência enquanto jogo se apresentam como ideias fundamentais de discursivização. Dessa forma, segundo o autor “É através deste trânsito de ideias e textos que o sujeito se constrói – numa direcção, para transformar a vida em narrativa ou em jogo; num (*sic*) outro, transformando o jogo ou a narrativa em formas de vida (*ibidem*).” Além disso, jogos de ação-aventura e RPG, especialmente, recorrem a uma miríade de formas textuais para facilitar o contato com o jogador. *Dungeons and Dragons*³¹ supostamente foi o primeiro RPG de que se tem registro. Trata-se de um jogo de tabuleiro que, segundo Brown (2008, p. 6), foi criado por Gary Gygacs, o qual aproveitando-se da ideia de imersão em que os jogos de tabuleiro colocavam seus jogadores, buscou nos textos literários os elementos necessários (personagens, espaço, tempo, história, poderes mágicos, monstros, entre outros) para adaptar seu jogo de tabuleiro Chainmail, de 1971, criando, assim, um RPG de tabuleiro. Assim, esse tipo de jogo na verdade é um híbrido de regras de jogos mais elementos, apesar de muitos ludologistas³² discordarem da percepção que se tem dos jogos enquanto narrativas³³. Para Brown (*idem*, *ibidem*), Gary inovou no sentido de, diferentemente da narrativa de Tolkien, ter criado um sistema formal de narrativa capaz de gerar histórias infinitas a partir da interação do jogador. Segundo o autor, a ideia de Gary foi fundamental na criação desse gênero porque:

³¹ *Dungeons and Dragons*, do inglês, Calabouços e Dragões. É interessante lembrar que o título original em inglês do famoso desenho animado Caverna do Dragão, da década de 1980, é *Dungeons and Dragons*. Esse desenho animado, portanto, é um intertexto do jogo de tabuleiro.

³² Estudiosos da ludologia, que é o estudo dos jogos a partir da perspectiva social, psicológica ou literária.

³³ Afirmções de Brown (2008) e Frasca (2003).

First, he conceived the “dungeon master,” a player who assumes the role of the imaginary world itself, establishing the setting for the game, presenting quests and problems to the other players, and determining the results of player action within the game world. Second, he devised an intricate rule system governing player action, compiled in three core rule books: the *Player’s Handbook*, *Monster Manual*, and *Dungeon Master’s Guide* (BROWN, 2008, p. 6. Grifo do autor).³⁴

Nesse gênero, com a colaboração dos jogadores, o mestre do calabouço elabora uma narrativa oral improvisada para emoldurar a ação dos jogadores e aplica o sistema de regras, usando lançamento de dados e tabelas numéricas para decidir o resultado da exploração, do combate e tentativas de realização de habilidades. Esses livros de regras determinam os parâmetros para essas narrativas colaborativas, estabelecendo os limites do que um mestre do calabouço pode engendrar e que os jogadores podem representar dentro desse engendramento (*idem, ibidem*).

Newman (2008, p. 46), argumenta que “[...] what is perhaps most striking about each of these titles is the sheer amount of text they present. Line upon line of dialogue come together to form truly epic scripts.”³⁵ Além do texto verbal e não verbal explorado pelo jogador dentro da diegese, os jogos demandam desses sujeitos a busca de informações em textos verbais como as *FAQs* e os *Walkthroughs*³⁶. Tanto a leitura quanto a produção escrita é exigida dos usuários nessas práticas, pois aquele que busca por informações para desenvolver a trama das narrativas dos jogos precisa ter acesso aos textos que dialogam sobre os jogos e, da mesma forma, os usuários que postam nos fóruns e nas redes sociais as informações, precisam desenvolver habilidades de escrita, uma vez que são eles os autores de textos como os *walkthroughs*, por exemplo. De acordo com Newman (*idem*, p. 93), “These rich and multifaceted texts perform a variety of interrelated functions. They record playing styles, encourage the adoption of new styles of engagement, and perhaps even seek to regulate the

³⁴ Primeiro, ele concebeu o “mestre do calabouço”, um jogador que, ele mesmo, assume o papel de um mundo imaginário, estabelecendo ambientação para o jogo, apresentando buscas e problemas para os outros jogadores, e determinando os resultados da ação do jogador dentro do mundo do jogo. Segundo, ele elaborou um sistema de regra intrincado que governa a ação do jogador, compilado em livros de regras centrais: o Livro de Bolso do Jogador, O Manual de Monstros, e o Guia do Mestre do Calabouço. (Tradução do pesquisador)

³⁵ [...] o que é talvez mais notável sobre esses [jogos] é a quantidade absoluta de texto que eles apresentam. Linha sobre linha de diálogo se unem para formar verdadeiros roteiros épicos. (Tradução do pesquisador)

³⁶ *Walkthroughs* são guias nos quais se descrevem passo a passo todas as etapas para se concluir um jogo. Os *walkthroughs* geralmente são postados em sites pelos próprios jogadores que concluíram determinados games, a fim de ajudar outros internautas jogadores em suas dúvidas quando estão *empacados*, presos em determinado nível do jogo.

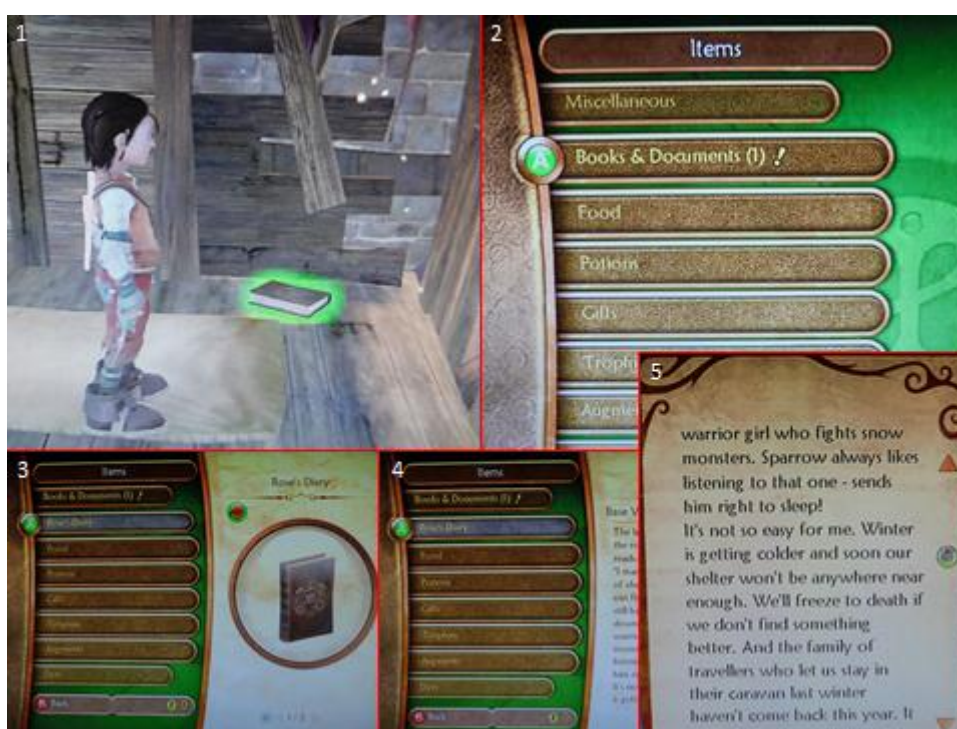
way videogames are played.”³⁷ Ainda segundo o autor, “For some gamers, at least part of the pleasure of the videogame is found in the transformation of their play into the walkthrough and the formalisation of their knowledge and expertise into a guide for other gamers (*ibidem*, p. 93).”³⁸

Os videogames são ricos também em hipertextos, os quais têm seus links camuflados pela estética gráfica dos jogos. Para entender isso melhor, retomemos o exemplo das *quests* mencionadas no capítulo 2, na qual Rose e Sparrow precisam de cinco moedas para comprar a caixa mágica: 1) Recuperar os mandados de prisão para o soldado; 2) Posar para o inventor da máquina fotográfica; 3) Recuperar a garrafa de bebida alcoólica para um bêbado; 4) Eliminar insetos que invadiram um armazém; e 5) Entregar uma carta de amor de um homem a sua pretendida sem que a mãe dela perceba. Cada tarefa corresponde a um texto. Primeiramente porque o personagem jogador desenvolve um diálogo oral, que pode ser realizado em até oito línguas, de acordo com a vontade do jogador, e ainda incluir legendas. Segundo porque, para realizar cada tarefa, existem extensas orientações em forma de texto escrito. Por exemplo, nos 5 mandados de busca espalhados pelo vento, cada mandado recuperado encerra um texto verbal no qual é divulgado o nome do bandido que está sendo procurado e o crime que ele cometeu. Isso permite ao jogador horas e horas de leitura. Ao aceitarem a proposta do guarda para recuperar os mandados, automaticamente o fotógrafo aceita conversar com as crianças para tirar a foto. Tirando as fotos, a multidão que bloqueia a passagem para o outro lado da vila dá passagem às personagens. Recuperando a garrafa de bebida alcoólica, um mandado aparece preso à garrafa. Matando os insetos no armazém, o último mandado de busca aparece ao lado do cachorro na rua (O canídeo teria “encontrado” o papel para as crianças). Nesse sentido, percebe-se o intrincado sistema hipertextual dentro dos RPG. As *quests* 1, 2, 3, 4 e 5 são mini-games, ou mini-histórias, em forma de hipertextos dentro de um texto maior, que é o jogo (arquitexto). Além desses hipertextos que são mais extensos, os mandados de busca são hipertextos menores, que corresponderiam aos subcapítulos de um livro, por exemplo. Assim como num sítio da Internet, quando clicamos em vários *links* e percebemos que várias janelas com textos estão sobrepostas, o mesmo

³⁷ Estes ricos e multifacetados textos desempenham uma variedade de funções inter-relacionadas. Eles registram estilos de jogabilidade, encorajam a adoção de novos estilos de engajamento, e talvez até busquem regular os modos como os videogames são jogados. (Tradução do pesquisador)

acontece com o jogo. No entanto, aqui a estética gráfica “esconde” essas “janelas” por meio dos comandos dados pelo computador e executados pelos algoritmos. Grosso modo, aconteceria assim: Se texto *mandados* aberto, execute texto *fotografia*; se texto *fotografia* aberto, execute texto *garrafa bebida*; se texto *garrafa bebida* aberto, execute próximo; e assim por diante. A diferença é que nos jogos, muitos hipertextos estão inabilitados – travados, usando a língua dos jogadores – e precisam de comandos para serem desbloqueados, no caso, a execução de tarefas pelo jogador. Na figura abaixo, apresentamos um exemplo simples da conexão entre textos no jogo.

Figura 13: Sequência da conexão entre textos na diegese lúdica



Na imagem (Figura 13), Sparrow encontra o diário de Rose e o coleta (1). O diário serve como um link para o texto seguinte (fora de campo) acessado pelo *menu* de itens *Books and Documents* (2), o qual traz várias informações sobre os elementos textuais do jogo como documentos, livros, cartas, entre outros. Percebemos que, além das informações mediadas de forma verbal, o ícone do diário volta a aparecer ao lado do texto para confirmar ao jogador que é esse texto que ele deseja acessar (3). Parte do texto contido no diário aparece do lado do

³⁸ Para alguns jogadores, pelo menos parte do prazer do videogame se encontra na transformação de seu jogar em um *walkthrough* a na formalização de seu conhecimento e perícia em um guia para outros jogadores.

menu (4). Caso o jogador queira realizar uma leitura mais abrangente do texto, poderá selecionar a opção que permite ver o texto completo, o qual ocupará toda a visão de campo. Como normalmente esses textos são muito extensos, existe uma barra de rolagem, como nas páginas da Internet, que permite o deslocamento do mesmo para cima e para baixo (5). Essa disposição de textos, ao mesmo tempo em que orienta o jogador no desempenho das ações, apresenta informações sobre a história, indispensáveis para a construção da narrativa. Como se o avatar lesse através dos olhos do jogador (ou seria o inverso?), a simbiose entre essas duas figuras se torna ainda mais intensa.

Outro tipo de texto dessas mídias são os manuais impressos em forma de livretos que geralmente acompanham o jogo, menos complexos de serem definidos. Ultimamente, com a alegada preocupação com o meio ambiente de empresas desenvolvedoras de jogos, esses manuais têm vindo em forma de hipertexto acessado diretamente da mídia por meio da interface gráfica. Vale ressaltar que o conteúdo desses textos, além de auxiliar os jogadores, tende a persuadi-los a jogar. No quadro abaixo, transcreveram-se trechos do manual e destacaram-se algumas palavras que reforçam a ideia da importância ou da necessidade de o jogador experimentar a aventura.

Figura 14: Excerto do manual do usuário de *Fable 3*

Bem e Mal

A moralidade de **suas** ações **alterarão sua** aparência física com o passar do tempo. **Ajude** os necessitados e **derrote** os malfeitores, e **você será** um monumento de bondade e de luz. **Aja** com egoísmo, **mate** inocentes e **dificulte** ainda mais as vidas dos aldeões e **sua** forma física **se tornará** tão sombria e distorcida quanto **suas** ações. Quando os aldeões perceberem a manifestação física de **sua** verdadeira personalidade, eles **agirão** em conformidade.

Aparência Física

Além do bem e do mal, muitos outros fatores afetam **sua** aparência. Ingerir alimentos gordurosos **fará** com que **você engorde**; fazer escolhas mais saudáveis **fará** com que **você emagreça**. O combate corpo a corpo **fará** com que **você fique musculoso**, a perícia no combate com armas **fará** com que **você fique mais alto** e usar magia **lhe deixará com um fulgor** de outro mundo. Levar uma surra em combate **fará** com que **sua pele fique com cicatrizes**. **Você** também **pode personalizar sua aparência** mais diretamente, **alterando suas** vestimentas, **seu** penteado, colocando tatuagens e maquiagem, além de pelos faciais.

Fonte: **O livro dos heróis** (2010, p. 3).

Percebemos no quadro, que os textos mantêm um contato direto com o jogador por meio de um discurso que o responsabiliza, como se as ações fossem realizadas por e para ele no jogo. Esse contato direto, que posiciona o jogador no lugar do avatar, pode ser observado nos pronomes **você**, **lhe**, pois o autor do texto fala diretamente ao leitor, com o sujeito responsável pelas ações e possuidor de algo, que é enfatizado pelos pronomes possessivos **sua(s)**, **seu**. No entanto, quem pratica as ações (**ajude**, **derrote**, **aja**, **mate**, **dificulte**) e quem sofre os reflexos dessas ações (**engorde**, **emagreça**, **fique musculoso**, **fique mais alto**, **deixará com fulgor**, **pele com cicatrizes**) é o avatar. Já a ação (**pode personalizar alterando**) se refere ao jogador, pois essa corresponde a uma ação extradiegética, ou seja, é realizada externamente ao jogo, com influência direta sobre o avatar. Além disso, o uso de tempos verbais no futuro (**deixará**, **fará**, **farão**, **alterará**, **tornarão**, **agirão**) reforça a ideia de que todas essas ações se atualizarão se o jogador decidir jogar, como se colocassem nele a responsabilidade pela realização dos acontecimentos, convidando-o ao jogo. Um exemplo desse discurso pode ser visto no jogo Wolfenstein, em que cada vez que o avatar “morre”, o computador envia na tela a mensagem “Você morreu”, imputando ao jogador a responsabilidade pela sua própria morte, como pode ser observado na figura 15.

Figura 15: Exemplo de texto que responsabiliza o jogador pelo resultado das ações no jogo



Percebe-se, dessa forma, a polifonia gerada no contexto dos jogos que, muitas vezes, passa despercebida, mas que nos mostra a riqueza da comunicação subjacente a essas formas discursivas.

No caso das *FAQs*, essas são mais frequentes em fóruns que compartilham informações sobre determinados jogos. Para Newman (*ibidem*, p. 96), as *FAQs* são escritas por jogadores experientes para ajudar aqueles que não conseguem ter um bom desempenho e elas “[...] often assembled as collaborative works that pool and codify the collective knowledge, FAQs often deal in factual information such as the location of specific objects or the relative skills and weaknesses of characters.”³⁹ Nos fóruns *on-line*, as *FAQs* aparecem de forma desordenada, pois as dúvidas postadas pelos jogadores são postadas aleatoriamente e as respostas atendem a dúvidas simultâneas, havendo, por isso, falta de conexão entre perguntas e respostas, o que as difere dos *walkthroughs* por esses serem desenvolvidos em forma sincrônica aos acontecimentos do jogo. Newman (*ibidem*, p. 97) observa que os *walkthroughs* diferem dos guias de estratégia oficiais produzidos por desenvolvedores de jogos porque esses “[...] they do not replicate the deductive and experimental working patterns of gamers learning through experience and observation.”⁴⁰, isto é, a forma como jogadores decodificam o texto midiático e o recodificam em texto verbal contém muito de sua própria identidade. Eles reconstroem os passos para o desenvolvimento do jogo, usando uma linguagem própria e acessível à coletividade de jogadores, diferente da linguagem técnica que muitas vezes usa jargões e termos desconhecidos.

Uma importante observação a ser feita é que, não obstante os recursos disponíveis na Internet para a divulgação dessas informações – som, vídeo, imagens ilustrativas – o texto verbal puro e simples ainda é preferido para realizar tal tarefa. Assim, esses tipos de arquivo de texto, na opinião de Newman (*ibidem*, p. 99), “[...] in format at least, belong to a different era. It is here we note another contradiction in Game Guides. While they describe and

³⁹ [...] frequentemente são reunidas como trabalhos colaborativos que codificam o conhecimento coletivo criando um acervo [...] de informações baseadas em fatos como a localização de objetos específicos ou as habilidades e fraquezas relativas de personagens.” (Tradução do pesquisador)

⁴⁰ [...] não reproduzem os padrões de trabalho dedutivos e experimentais da aprendizagem dos jogadores através da experiência e observação.

document some of the most inventive and imaginative uses of computing technology, they do so in a resolutely old-fashioned manner.”⁴¹ Isso se deve a fatores funcionais e estéticos.

Quanto ao fator estético, podem-se citar os *smileys* – *carinhas* construídas nas mensagens de celular com a utilização apenas de letras. Formas artísticas completas podem surgir a partir do uso de caracteres textuais: árvores de natal, carros, coelhos da páscoa, tudo dependendo da criatividade do usuário. Outro fator se refere à simplicidade com que o texto é apresentado, diminuindo a necessidade de memória dos processadores de computador na atualização das informações. Por exemplo, os vídeos postados no YouTube⁴² que “ensinam” os jogadores a concluir níveis dos jogos são muito “pesados”, o *download* é demorado e, além disso, são meramente ilustrativos. Seu conteúdo não contém a assinatura do autor que o produziu, o que leva o jogador a reproduzir mecanicamente os passos que o autor do vídeo utilizou no seu ato de jogar. Como sugere Newman (*ibidem*, p. 101), “[...] their ability to communicate the nuanced advice and guidance that we see in text-based Game Guides, or to explain the consequences of actions or the path not chosen, is considerably limited.”⁴³ De modo diferente, o texto verbal das *FAQs* e dos *walkthroughs* dialoga com o leitor-jogador, o que se percebe, por exemplo, por causa do uso de verbos no imperativo. “A voz e o ponto de vista da escrita inequivocamente posicionam o jogador/leitor e o seu personagem como uma única coisa (*idem, ibidem*, p. 102).” A transcrição abaixo é um excerto de um fórum no qual o usuário de *nick* “Lucas” questiona sobre o jogo *Fable 2*, a qual analiso para exemplificar essa imbricação de vozes.

Figura 16: Excerto de um diálogo entre internautas jogadores

Dá pra fazer dinheiro infinito no Fable 2, mesmo sem conexão à Live?

August 11th, 2010

Lucas – Sumaré/SP

⁴¹ [...] no formato, pelo menos, pertencem a uma diferente era. Enquanto descrevem e documentam alguns dos usos da tecnologia da computação mais inventivos e imaginativos, eles o fazem de um modo resolutamente tradicional. (Tradução do pesquisador)

⁴² Sítio da Internet que permite que seus usuários façam *uploads* de vídeos em formato digital compartilhando-os com outros usuários. Mesmo não sendo uma fonte de pesquisa científica, a apresentação em vídeo de seus conteúdos é relevante no que se refere à praticidade em sua exemplificação, por meio de uma linguagem que se aproxima à de seus usuários, facilitando a compreensão.

⁴³ [...] a habilidade deles para comunicar o conselho e orientação matizados que vemos nos Guias de Jogos baseados em textos, ou para explicar as consequências de ações ou de caminhos *não* escolhidos, é consideravelmente limitada. (Tradução do pesquisador)

Dá sim, Lucas. Para quem não sabe do que a gente tá falando, [leia aqui](#).

Agora que estão todos inteirados aí vai a dica:

1 – Ligue o console e vá para as configurações de data e hora do video game e mude o dia para o mais antigo possível. Volte no tempo o máximo que der.

2 – Inicie o Fable 2.

3 – Vá para as casas que possui e mude as taxas todas para 100%.

4 – Salve o jogo e saia.

5 – Volte para as configurações de data e hora e agora avance para o futuro. Vá para o ano mais à frente possível.

6 – Inicie novamente o Fable 2 e veja a maravilha da multiplicação do dinheiro!

Abraço,

1.  Allan Victor says:

November 5, 2010 at 6:11 pm

Muito bom, me será muito útil pra comprar o castelo de 1kk

[Reply](#)

2.  Alexandre says:

October 18, 2011 at 11:10 am

Ae... Tiro onda!!!!

[Reply](#)

Fonte: **FAQSGAMES (2010)**.

Na resposta ao questionamento de Lucas, um internauta posta a sequência de 1 a 6 a ser seguida pelo jogador a fim de ser bem sucedido em sua busca. Numa leitura apressada das orientações/ordens dadas, aparentemente essas são direcionadas apenas a *Lucas*. Observa-se que o uso dos verbos *ligue* e *inicie* nas frases 1 e 2 se direcionam a *Lucas* (o jogador), pois ele é o único que pode ligar o console e iniciar o jogo. Nesse caso, as ações são extradiegéticas. No terceiro passo, os verbos *vá* e *mude* são direcionados ao avatar (personagem controlada por *Lucas*), pois *Lucas* não pode ir às casas, já que essas são casas do mundo do jogo, então ações aqui são diegéticas. Nas sequências 4 e 5, novamente as ordens

são dadas a *Lucas* – *salve, volte, avance, vá* –, pois ele deve executar configurações no computador (ações extradiegéticas). Na última sequência – *inicie* e *veja* – o primeiro verbo é uma ordem direta a *Lucas*, que a realizará por meio de ação extradiegética, e no segundo verbo a imbricação de papéis se torna ainda mais complexa: "*Veja* a multiplicação de dinheiro." Quem verá: *Lucas* ou o avatar? As postagens finais correspondem a respostas de internautas – *Allan Vitor* e *Alexandre* – aos quais as orientações também foram úteis.

Aparentemente, o texto procura fazer com que o jogador imerja no jogo como se fosse parte dele, ou seja, por meio da ação, do desempenho o jogador assume o papel da personagem e o limite entre um e outro por vezes é borrado, o que é auxiliado pelas várias vozes presentes nos textos dos guias de jogo – do autor, do leitor, da personagem – que em determinado momento acabam se fundindo. É o que se percebe quando um jogador diz: "Morri no chefe da fase 3." Na verdade o avatar "morre"; porém, a experiência do ato de jogar é tão intensa que faz com que o jogador se identifique como personagem. Diante disso, na atualização do texto verbal no ato de jogar, o jogador é visto como "[...] a creative participant in the production of meaning, or the performance of a text, is to signal a new kind of attention to the authority of the reader (DOVEY; KENNEDY, 2006, p. 33)."⁴⁴

Como se pode perceber, a comunicação usada *on-line* na interação entre jogadores é polifônica. A imbricação das vozes acaba borrando a fronteira entre jogador e personagem. Do contexto comunicacional criado a partir dos videogames surge a necessidade de interação social para compartilhamento de informações *on-line*, o que é um dos móveis principais que desencadeiam a formação das comunidades de jogos.

5.5 COMUNIDADES DE JOGOS *ON-LINE*

A conceituação de comunidade se faz importante neste estudo, pois sua compreensão nos permite entender como funcionam as comunidades virtuais e as construções discursivas que envolvem sujeitos no estabelecimento de relações por meio da rede. Bauman

⁴⁴ [...] um participante criativo na produção de significado, ou do desempenho de um texto, [e esse] é um sinal para um novo tipo de atenção à autoridade do leitor. (Tradução do pesquisador)

(2003, p. 7) sustenta que a “Comunidade produz uma sensação boa por causa dos significados que a palavra [...] carrega – todos eles prometendo prazeres e, no mais das vezes, espécies de prazer que gostaríamos de experimentar, mas que não alcança mais”, pois a comunidade perfeita, que oferece segurança e a certeza de estabilidade da vida é uma comunidade imaginária, uma comunidade saudosista que nos remete a um ideal de sociedade existente no passado. No período pré-industrial, a ideia que se tinha de comunidade era aquela que vislumbra um local pleno de segurança. As comunidades se criavam a partir da reunião de sujeitos que buscavam segurança social: ajuda quando em problemas financeiros, amparo no caso de doenças, proteção na falta de um abrigo. Os membros que dela faziam parte se ajudavam e se protegiam. A convivência mútua era movida por uma sensação de pertencimento ao grupo, de igualdade. Porém, tal segurança exigia a cessão de uma parte de sua liberdade, pois viver em comunidade implicava responsabilidades e obediências à coletividade.

Na Idade Média, por exemplo, a subsistência era alcançada pelo trabalho manual árduo dos próprios sujeitos na manipulação da terra. Como o contato se estabelecia localmente com seus iguais, não tinham a necessidade de estabelecer comunicação com grupos mais remotos. A dependência entre os participantes da comunidade era reforçada pela necessidade da força de trabalho humano. Após a Revolução Industrial, a certeza de segurança já não é mais possível. O advento da modernidade com a utilização de máquinas que vieram, se não substituir, mas aos poucos tomar o lugar da mão-de-obra trabalhadora, a diminuição das distâncias pelos meios de transporte modernos e por meio da comunicação quase instantânea, primeiro com o rádio e a televisão e depois com a Internet, tornaram a vida em comum mais fluida e instável. Como afirma Bauman (*ibidem*, p. 18), no momento em que “[...] a informação passa a viajar independente de seus portadores, e numa velocidade muito além da capacidade dos mais avançados meios de transporte [...], a fronteira entre o “dentro” e o “fora” não pode ser mais estabelecida e muito menos mantida.” Os seres humanos estão se tornando cada vez mais fechados em seu próprio mundo e a noção de solidariedade de que a antiga comunidade era portadora se desmancha no ar. Para Bauman (*ibidem*, p. 10. Grifo do autor), “Há um preço a pagar pelo privilégio de “viver em comunidade”- e ele é pequeno e até invisível só enquanto a comunidade for um sonho. O preço é pago em forma de liberdade, também chamada “autonomia”, “direito à auto-afirmação e a identidade.” Essa liberdade que desobriga os indivíduos de suas responsabilidades para com a comunidade contribui para o

surgimento das comunidades globais, efêmeras, de relacionamentos passageiros surgidos nas viagens a trabalho ou a turismo, o que constitui outra forma de comunidade imaginada. “A imaginação, diferente das duras realidades da vida, é produto da liberdade desenfreada. Podemos “soltar” a imaginação, e o fazemos com tal impunidade – porque não teremos grandes chances de submeter o que imaginamos ao teste da realidade (*idem, ibidem*, p. 9. Grifo do autor).” Contudo, tal autonomia cria nas pessoas uma eterna sensação de insegurança e falta, os quais tendem a ser preenchidos pelo consumo desenfreado e desregrado.

A origem da comunidade imaginária se explica também pelo fato de que no passado os povos tiveram de demarcar seus territórios para impedir a entrada de estranhos, entendidos esses como os sujeitos que não se enquadravam nas regras estabelecidas para que dada sociedade se estabelecesse. Mantinha-se no poder um grupo de idealizadores que determinavam de antemão quais regras deveriam ser seguidas e que, por meio de coação, tentavam enquadrar sujeitos da própria comunidade que tivessem pensamentos subversivos – opiniões próprias – o que os tornava estrangeiros dentro de sua própria terra. Dessa forma, segundo Bauman (*ibidem*, p. 21), “[...] depois que os marcos de fronteira são cravados e as armas estão apontadas contra os intrusos é que os mitos sobre a antiguidade das fronteiras são inventados e as recentes origens culturais e políticas de identidade são cuidadosamente encobertas por “narrativas da gênese”, isto é, as explicações dadas para as origens dos padrões rígidos que se cristalizam através do tempo passando a ser percebidos como normais ou naturais. Nesse contexto, a comunidade ideal seria uma “[...] intrincada teia de interações humanas que dotava o trabalho de sentido, fazendo do mero *empenho* um *trabalho* significativo, uma *ação* com *objetivo*, aquela teia que constituía a diferença [...] entre o “esforço” e a “labuta” (*ibidem*, p. 32. Grifo do autor).”, em contraposição ao pensamento comunitário na modernidade, que vê no trabalho algo repetitivo e desmotivador. As forças que impulsionavam o trabalho de homens e mulheres no passado os levavam a produzir com e para a coletividade, o que dava sentido ao trabalho. Com o emprego das máquinas na produção em larga escala, a mecanização desumaniza e dissolve a vontade de ser-estar junto.

Entretanto, a necessidade de pertencimento, de reconhecimento frente ao outro existente no ser humano o impele a buscar formas de negociar com as mudanças impostas pela dinâmica da evolução social. Dentro dos próprios elementos que contribuem para o mencionado isolamento individual, os usuários dos dispositivos tecnológicos, supostos dispositivos produtores de isolamento das pessoas, encontram no seu interior outras formas de

decodificar suas funções as idealizando em novos e diferentes usos. É o que percebemos, por exemplo, nas comunidades de relacionamento por telefone e nas salas de bate-papo virtuais, os quais nas grandes cidades se materializam em formas rápidas e seguras de entrar em contato com outros sujeitos, estreitando relações que não se concretizariam no isolamento da prisão das selvas de pedra. Essa fluidez dos encontros entre sujeitos das mais remotas partes do globo e a rapidez com que se movem entre os locais é o que se entende por extraterritorialidade.

Ser extraterritorial não significa, no entanto, ser portador de uma nova síntese cultural global, ou mesmo estabelecer laços e canais de comunicação entre áreas e tradições culturais. Há uma interface muito estreita, se houver alguma, entre o “território da extraterritorialidade” e as terras em que seus vários postos avançados e hospedarias intermediárias por acaso se situam (BAUMAN, 2003, p. 53. Grifo do autor).

Nesse sentido, as comunidades de jogo apresentam-se como um lugar em que indivíduos extraterritoriais se encontram e expõe sua individualidade, suas diferenças, sem correr o risco físico da opressão imposta nas comunidades em que impera a hegemonia das normas, da vigília e do controle. Sob esse prisma, entende-se que “Para tornar-se um “direito”, a diferença tem que ser compartilhada por um grupo ou categoria de indivíduos suficientemente numeroso (*sic*) e determinado para merecer consideração: precisa tornar-se um cacife numa reivindicação *coletiva* (*idem, ibidem*, p. 71. Grifo do autor.”, ou seja, a diferença se faz visível quando há reconhecimento de uma coletividade a partir de sua partilha. Assim, vemos nas comunidades de jogo um local para o reconhecimento da variedade cultural, o que na opinião de Bauman (*ibidem*, p. 122), não é a solução para os conflitos sociais, mas apenas um “ponto de partida de um longo e talvez tortuoso processo político, mas no limite benéfico.”, que só pode ser alcançada por meio da garantia de segurança dos indivíduos envolvidos nesses conflitos. Segundo o autor, “A segurança é uma condição necessária do diálogo entre culturas. Sem ela, há pouca chance de que as comunidades venham a se abrir umas às outras e a manter uma conversa que venha a enriquecê-las e a estimular a humanidade de sua união (*ibidem*, p. 128).” Ainda assim, mesmo que na segurança virtual das comunidades de jogos, os primeiros diálogos para as manifestações de diferenças se tornam possíveis.

Um ponto de contato importante que surge rompendo fronteiras de espaço e tempo são as comunidades de jogos virtuais. Nessas, jogadores de gêneros específicos de

videogames se reúnem para compartilhar informações, dicas, truques e comandos que contribuem para o aperfeiçoamento das práticas do ato de jogar. A definição que Santaella dá para esse tipo de comunidade, percebendo a questão cultural como ponto central na concepção contemporânea de coletividade, permite-nos ter uma ideia geral de sua amplitude:

Todos os tipos de ambientes comunicacionais na rede se constituem em formas culturais e socializadoras do ciberespaço naquilo que vem sendo chamado de comunidades virtuais, isto é, grupos de pessoas globalmente conectadas na base de interesses e afinidades, em lugar de conexões acidentais e geográficas (SANTAELLA, 2003, p. 121).

Nessas comunidades, independente de se tratar de um mundo virtual, a linguagem continua sendo a instância privilegiada que faz a mediação das mensagens trocadas pelos usuários, o que pode acontecer por meio da linguagem verbal na digitação de mensagens, uso de recursos de transmissão de voz em tempo real e da linguagem não verbal por meio de códigos, por exemplo, nos gestos desempenhados pelos avatares que são decodificados pelos parceiros nos jogos virtuais. Para Rheingold, nesse meio:

[...] conversamos e discutimos, engajamo-nos em intercursos intelectuais, realizamos ações comerciais, trocamos conhecimento, compartilhamos emoções, fazemos planos, trazemos ideias, fofocamos, brigamos, nos apaixonamos, encontramos amigos e os perdemos, jogamos jogos simples e metajogos, flertamos, criamos arte e desfiemos um monte de conversa fiada. Fazemos tudo que fazem as pessoas quando se encontram, mas o fazemos com as palavras e na tela do computador, deixando nossos corpos para trás (1996 apud SANTAELLA, 2003, p. 122).

Ao abordar as comunidades de jogos *on-line*, Taylor relata o encontro físico em uma feira de diversão entre usuários de jogos que antes apenas tinham mantido contato apenas virtual. A autora afirma que “as conexões sociais, o conhecimento coletivo, e a ação em grupo são centrais para a experiência individual e que, em ambas situações, na feira e dentro do jogo, os jogadores solitários rapidamente se encontram imergidos em estruturas muito mais amplas [...] (2006, p. 9).” Nesses eventos de jogos, os participantes se apresentam fantasiados de personagens e normalmente se apresentam com seus *nicks* (apelidos) usados para identificar os avatares que incorporam nos ambientes virtuais. Assim, percebemos que esse tipo de encontro exemplifica uma situação que borra a fronteira entre o mundo ficcional do jogo e o mundo real, dado que os jogadores constroem uma identidade a partir do uso que fazem dessa mídia. É a forma como decodificam a diegese que nos permite ver nos

videogames um interstício entre o verossímil e o verídico. Segundo Taylor, “Bater papo, conectar-se com outras pessoas, construir relacionamentos e mantê-los são todos aspectos do prazer interpessoal que os *MMOGs* oferecem, e os jogos de multiusuários beneficiaram-se ao incorporar esse elemento da vida on-line (*ibidem*, p. 94).” *MMOGs* são jogos massivos *on-line* com muitos jogadores. Nesses, milhares de participantes se encontram participam simultaneamente de jogos que funcionam ininterruptamente. O mecanismo de comunicação entre os usuários é similar ao utilizado nas salas de bate-papo ou nos comunicadores como o *MSN Messenger*. Porém, nesses jogos as falas dos participantes são apresentadas em balões de falas ou em legendas como nos filmes estrangeiros. Um jogador do Japão pode digitar uma mensagem e um participante do jogo no Brasil responder simultaneamente. No entanto, os avatares dos dois jogadores se encontram lado a lado no mundo diegético. Muitos desses jogadores compartilham amizades de longa data sem nunca ter se encontrado *off-line*. O curioso é que eles tendem a manter a identidade do jogo se por ventura vierem a se encontrar no mundo real. Outros assumem no jogo um gênero diferente daquele que os orienta na vida real. Isso nos dá uma ideia do tamanho da complexidade em que se formam as identidades subjetiva e coletiva de usuários e comunidades de jogo.

Ao abordar a teleologia textual dos jogos e das narrativas, isto é, os fins e as funções a que esses tipos de texto servem, Nogueira (2008, p. 139) afirma que “A narrativa e o jogo permitem [...] não só ensinar e aprender – numa dimensão cognitiva –, mas também avaliar e julgar – numa perspectiva mais afectiva. São, portanto, textos fundamentais para a constituição da subjetividade e das múltiplas figuras em que esta pode se manifestar.” Na concepção de textualização do autor, todas as ideias ou fenômenos, em instâncias físicas ou intelectuais, parecem passíveis de serem transpostos para a narrativa e para o jogo e, portanto, por meio da detecção de seus objetivos e fins, desenhados e determinados num texto, ou seja, textualizados. Dentre os vários objetivos que os textos podem ter, mencionados pelo autor, interessa-nos para a perspectiva dos jogos eletrônicos enquanto textualização: a problematização; a provocação; a reflexão e a expressão. Nesse sentido, *Fable 2* apresenta como *problematização* aos jogadores questões de gênero e sexualidade ao possibilitar a escolha do controle de uma personagem de sexo masculino ou feminino e da construção do gênero dessa personagem de acordo com sua vontade, como uma forma da *expressão* de sua subjetividade. Aqui, o autor do jogo outorga ao jogador o poder de controle sobre o governo do outro, que é balizado pelos limites determinados pelo próprio autor na criação do jogo.

Outro tema problematizado é a forma de organização social, pois o mundo diegético baseado no período medieval tem como governante um déspota tirano que subjuga o povo por meio do abuso do poder. Daí as representações de pobres mendigando nas ruas, prostituição, das revoltas de grupos rebeldes que se organizam em guetos para derrubar o tirano. Nesse sentido, por meio da *reflexão* o jogador pode ter uma ideia de como as sociedades se organizam ao longo da história e confronta tais acontecimentos com a realidade das sociedades atuais. Ele pode fazer julgamentos de valor a partir da simulação que lhe é apresentada, podendo interferir de acordo com seus próprios valores, os quais levam em conta aspectos cognitivos e afetivos imbricados nesses julgamentos, tais como a avaliação de suas ações e de outras personagens – o que é bem e o que é mal, ser bom e ser mal – bem como os estados emocionais desencadeados no jogador no desempenho de tais ações ou nos desfechos esperados – êxito, tranquilidade, alegria – ou nas surpresas das quebras de expectativa – frustração, tristeza, raiva.

No que tange à *provocação*, a própria possibilidade da representação da coexistência entre múltiplas sexualidades pode ser vista como uma manifestação pelo direito à igualdade, pois jogadores contrários a identificações excêntricas também entram em contato com essas formas de expressão dinamizadas pelos jogos. Outros exemplos de jogos provocativos são os que abordam temas como sexo, tráfico de drogas, corrupção na polícia, como é o caso de *GTA*, que é alvo de ataques de grupos politicamente corretos e *Bushgame: The Anti-Bush Online Adventure*, jogo que faz uma crítica ao governo eurocentrista do ex-presidente norte-americano Jorge W. Bush. Ainda que esse tipo de provocação seja criticado por muitos, os jogos eletrônicos são uma representação da realidade mais expressiva, se comparada a das narrativas escritas, pois traz o diferencial do impacto de tecnologias como voz e imagem que aperfeiçoam o efeito de real.

5.6 JOGOS ELETRÔNICOS: UM LUGAR DE CONTATO

É importante perceber os videogames não apenas como modos de lazer, mas como construtos culturais que encerram em sua constituição processos complexos de significação.

Nesse sentido, os videogames não são “[...] just stages that facilitate cultural, social, or political practices; they are also media where cultural values themselves can be represented—for critique, satire, education, or commentary (BOGOST, 2008, p. 119).”⁴⁵ O autor ainda afirma que “[...] we can learn to read games as deliberate expressions of particular perspectives. In other words, video games make claims about the world, which players can understand, evaluate, and deliberate (*idem, ibidem*).”⁴⁶

Sob essa perspectiva, concebem-se os videogames como lugar possível de partilha do comum, a partilha do sensível que Rancière atribui as artes por serem políticas. Segundo o autor, a arte é política:

[...] antes de mais nada pela maneira como configura um sensorium espaço-temporal que determina maneiras do estar junto ou separado, fora ou dentro, face a ou no meio de...Ela é política enquanto recorta um determinado espaço ou um determinado tempo, enquanto os objetos com os quais ela povoa este espaço ou o ritmo que ela confere a esse tempo determinam uma forma de experiência específica, em conformidade ou em ruptura com outras: uma forma específica de visibilidade, uma modificação das relações entre formas sensíveis e regimes de significação, velocidades específicas, mas também e antes de mais nada formas de reunião ou de solidão (RANCIÈRE, 2005, p. 2).

Tais formas de reunião podem ser observadas nas comunidades de jogos virtuais, as quais possibilitam o contato, antes dificultado pela distância geográfica, entre indivíduos e grupos das mais remotas partes do globo. Como observa Newman (2008, p. 42), “Regardless of the detail of their implementation, whether blog, forum, wiki, or comments list, participative communication is key to these online spaces in which dialogue, discussion and argument are the lifeblood.”⁴⁷

Entretanto, não se pode negar a existência também de solidão nesse tipo de interação, a qual tem como linguagem mediadora a interface comunicacional gráfica do computador, que se pode entender como uma prótese de extensão dos corpos que permite a entrada e intervenção no mundo diegético. No entanto, trata-se de uma solidão física, a qual é

⁴⁵ [...] apenas palcos que facilitam práticas culturais, sociais ou políticas; eles são também meios em que os próprios valores culturais podem ser representados – para crítica, sátira, educação ou comentário. (Tradução do pesquisador)

⁴⁶ [...] podemos aprender a ler os jogos como expressões deliberadas de perspectivas particulares. Em outras palavras, [eles] fazem alegações sobre o mundo que os jogadores podem entender, avaliar e deliberar.

⁴⁷ Indiferente ao detalhe de suas implementações, se *blog*, fórum, *wiki*, ou lista de comentários, a comunicação participativa é chave para esses espaços on-line, aos quais o diálogo, a discussão e o argumento são vitais.

preenchida pela presença virtual de outros interlocutores que também fazem uso de tal prótese. A solidão é partilhada e na solidão há a partilha numa espécie de relação antitética: a solidão que reúne e que põe em contato. Dessa forma, os jogos eletrônicos, enquanto manifestação artístico-cultural, têm imbricada tal partilha nas múltiplas simulações (representações?) que fazem do mundo da vida. Nesse sentido, Freitas (2006, p. 216), entende que a “Partilha do sensível é uma defesa consistente do poder de exemplaridade política que as práticas artísticas modernas têm tanto sobre as demais práticas quanto sobre os discursos históricos em geral.”

As narrativas dos jogos eletrônicos, especialmente as do tipo RPG, colocam no campo de ação personagens que representam as mais variadas culturas e lugares. O interesse por esse tipo de gênero é porque sua dinâmica importa na “construção de uma narrativa a partir da “inserção” do jogador na trama que vai se desvelando, formando a linha narrativa (ARANHA, 2004, p. 50-51), e por haver a possibilidade de verificar o modo de participação nos jogos eletrônicos, a experiência mediada pela linguagem que articula imagens e sons através da participação ativa do usuário. Nesse sentido, afirma-se que “a situação social determina que modelo, que metáfora, que forma de enunciação servirá para exprimir [os conflitos e embates entre sujeitos na vida coletiva] a partir das direções inflexivas da experiência (BAKHTIN, 1997, p. 116). É nesse contexto, o da interação social, sob a perspectiva do materialismo dialético, que, para Bakhtin (*ibidem*, p. 117), tem-se o entendimento de que “A personalidade individual é tão socialmente estruturada como a atividade mental do tipo coletivista: a explicitação ideológica de uma situação econômica complexa e estável projeta-se na alma individual.” Assim, por meio do desenvolvimento tecnológico, as mídias eletrônicas se apresentam como as condições materiais que possibilitam o surgimento de novos signos a partir dos quais a articulação entre o mundo da vida e o mundo das ideias se torna possível.

Podem-se tomar como exemplo os jogos de guerra que têm como foco a conquista e o desenvolvimento de civilizações. Nesse tipo de jogo, há predomínio da dominação do mais fraco contra o mais forte, do civilizado e do não civilizado, da opressão do desenvolvido tecnologicamente sobre aquele que ainda vive em estágios sociais arcaicos ou primitivos. As relações antagônicas nos encontros de culturas nos jogos é uma representação que encerra em sua configuração os padrões de domínio presentes no colonialismo e no eurocentrismo. Sob esse prisma, Bhabha nos diz que:

A construção do sujeito colonial no discurso, e o exercício do poder colonial através do discurso, exige uma das formas da diferença - raciais e sexuais. Essa torna-se crucial se considerarmos que o corpo está sempre simultaneamente (mesmo que de modo conflituoso) inscrito tanto na economia do prazer e do desejo como na economia do discurso, da dominação e do poder (BHABHA, 2003, p. 107).

Percebe-se, então, que a representação da história não mais se faz apenas por meio da literatura escrita ou oral, novela, cinema ou teatro, mas ganha espaço nos jogos eletrônicos com o diferencial de que neste suporte discursivo o jogador-personagem-narrador interage com o enredo escolhendo caminhos e posições, interferindo na ação e mesmo no desfecho. Eles envolvem o jogador na dimensão do prazer, os fazem refletir na dimensão do discurso e permitem assumir papéis que negociam com o poder. A possibilidade de assumir a posição de um grupo indígena, por exemplo, permite ao jogador observar a história pelo ponto de vista do colonizado, o que amplia a dimensão do conhecimento dos “fatos” históricos ou, no mínimo, incita-os a uma leitura questionadora do mundo ao apresentar novas possibilidades além daquelas impostas pela história. Temos aqui, então, uma possibilidade de ver ética e esteticamente a interioridade a partir da exterioridade. É relevante salientar que os jogos eletrônicos se inscrevem na economia do prazer e do poder porque com seus recursos tecnológicos estimulam sensorialmente os jogadores gerando prazer nos mesmos, e se inscrevem no discurso do poder, pois de acordo com Mendes,

[...] quando as técnicas de dominação são empregadas por sujeitos sobre outros sujeitos, os sujeitos que sofrem a ação – por intermédio das técnicas de si – participam ativamente tanto dos seus autogovernos quanto do governo dos outros sobre si mesmos, ao entender que a ação de outros é benéfica para si. De outro lado, por tentarem se autogovernarem, os sujeitos resistem às técnicas de dominação, mesmo que assumindo para eles algumas estratégias das técnicas de dominação como formas de resistência (MENDES, 2002, p. 49).

Winnicott considera que o ato de jogar é tanto produtor de identidade quanto de cultura. Na concepção do autor a existência experimental inteira do homem é construída baseando-se no ato de jogar, pois esse “[...] experience life in the area of transitional phenomena, in the exciting interweave of subjectivity and objective observation, and in an area that is intermediate between the inner reality of the individual and the shared reality of

the world that is external to individuals (1971 apud DOVEY; KENNEDY, 2006, p. 32).⁴⁸ Assim, os jogos de computador podem ser entendidos como um meio que possibilita a troca entre os sujeitos e o meio ambiente mediado. No entanto, “[...] ritualized play space may have both a hegemonic function, reinforcing power structures, and a critical one, generating new possibilities. (*idem, ibidem*, p. 35).”⁴⁹ No segundo caso, os novos modelos, símbolos e regras circunscritas no mundo diegético exercem sobre os usuários e comunidades de jogos uma relação divertida, criativa e geradora de sentidos, que os possibilita subverter significados dominantes. Entretanto, isso não significa o apagamento das normas dominantes da mente dessas coletividades. “Ao contrário, seu próprio estilo, numa certa comunidade, pode se dizer que depende dos modos em que simbolizam a ab-rogação, negação ou inversão das estruturas normativas nas quais seus participantes estão cotidianamente envolvidos (*idem, ibidem*, p. 35).”

Bogost (2008, p. 128), ao analisar o que ele chama de retórica procedimental presente nos jogos eletrônicos, mostra-nos que os videogames contêm em suas temáticas elementos representacionais dos sistemas que compõem o mundo real, afirmando que “One use of procedural rhetoric is to expose and explain the hidden ways of thinking that often drive social, political, or cultural behavior.”⁵⁰ Para exemplificar, o autor menciona alguns jogos, como *Animal Crossing*, em que os jogadores são instigados a refletir sobre ganhos e perdas com a aquisição de imóveis, lucros no trabalho e acúmulo de bens. Em *McDonald's Videogame*, segundo o autor, os jogadores são colocados no controle da empresa multinacional e têm de enfrentar situações como a exploração do meio ambiente em países do terceiro mundo e de mão-de-obra barata para a criação de gado, o uso de hormônios para acelerar o crescimento dos bovinos (o que pode acarretar doenças nos consumidores), pagamento de propinas a políticos, entre outras situações que podem levar o jogador a refletir sobre questões éticas e morais. Outro jogo analisado por Bogost é *Bully*, o qual retrata as perseguições sofridas por alunos menores dentro das escolas de ensino médio. Apesar das

⁴⁸ [...] experimenta a vida na área dos fenômenos de transição, no entrelaçamento existente da subjetividade e da observação objetiva, e em uma área que é intermediária entre a realidade íntima do indivíduo e a realidade compartilhada do mundo que é externo aos indivíduos. (Tradução do pesquisador)

⁴⁹ [...] o espaço ritualizado dos jogos pode ter ambas uma função hegemônica, reforçando estruturas de poder, e uma crítica, gerando novas possibilidades. (Tradução do pesquisador)

⁵⁰ Um uso da retórica procedimental é expor e explicar os modos ocultos de pensamento que frequentemente dirigem o comportamento social, político ou cultural. (Tradução do pesquisador)

críticas ao jogo, ele representa a realidade e nos permite refletir sobre como os conflitos são negociados entre os jovens na escola e sobre como as políticas educacionais atuam no sentido de interferir nesse problema. De acordo com Bogost (*idem, ibidem*, p. 136), “[...] playing video games is a kind of literacy. Not the literacy that helps us read books or write term papers, but the kind of literacy that helps us make or critique the systems we live in.”⁵¹ O autor ainda sustenta que,

Like all cultural artifacts, no video game is produced in a cultural vacuum. All bear the biases of their creators. Video games can help shed light on these ideological biases. Sometimes these biases are inadvertent and deeply hidden. Other times, the artifacts themselves hope to expose their creators’ biases as positive ones, but which of course can then be read in support or opposition (BOGOST, 2008, p. 128).⁵²

A necessidade que o jogador tem de conhecer o desfecho do jogo faz com que esse entre em contato com outros jogadores para compartilharem informações acerca do progresso nas partidas, fases ou níveis. Dessa necessidade surgem diversas comunidades divididas em faixas etárias e gêneros de jogos. Essas comunidades compartilham textos informativos por meio de mídias como revistas especializadas em games, programas de TV e suportes virtuais como fóruns, *blogs* e outras redes sociais, permitindo assim a difusão da ideia de trabalho colaborativo. Como explica Squire (2007, p. 9), “In Avatar, for example, game difficulty and variables are manipulated so that gamers are forced to quickly collaborate with other players and create the bonds that can sustain an online gaming community.”⁵³ Ele ainda afirma que com o desenvolvimento de RPGs online gráficos como *Everquest*, que tem milhares de jogadores online em momentos dados, e a próxima geração de sistemas de consoles vindo equipadas com *modems*, jogar *online* parece ser uma parte importante do meio ambiente do jogo. Dessa forma, percebe-se que o avanço nas tecnologias de comunicação virtual permite o crescimento acentuado dessas comunidades e a possibilidade de

⁵¹ [...] jogar videogames é um tipo de alfabetização. Não a alfabetização que nos ajuda a ler livros ou escrever trabalhos de curso, mas o tipo [...] que nos ajuda a construir ou a criticar o sistema em que vivemos.

⁵² Como todos os artefatos culturais, nenhum videogame é produzido em um vácuo cultural. Todos carregam as tendências de seus criadores. Videogames podem ajudar a lançar luz sobre as tendências ideológicas. Às vezes essas tendências não são intencionais e estão profundamente ocultas. Outras vezes, os próprios artefatos querem expor as tendências de seus criadores como positivas, mas o que, é claro, pode então ser lido como apoio ou oposição. (Tradução do pesquisador)

⁵³ No [jogo] *Avatar*, por exemplo, a dificuldade e as variáveis do jogo são manipuladas de forma que os jogadores são forçados a colaborar com outros jogadores e criar os laços que podem sustentar uma comunidade de jogo *online*. (Tradução do pesquisador)

aproximação entre diversas comunidades de jogo em nível global, como se pode observar na explicação de Pearce:

With the emergence of digital networks, whole new varieties of adult play communities have begun to appear, enabled by desktop computers and pervasive global networks whose advanced graphical and transmission capabilities were once confined to university research labs. Some of these are extensions of nondigital forms of play, while others offer entirely new experiences and playscapes. Networks amplify the scale, progression, and geographical reach of play communities, allowing them to grow much larger much faster than (*sic*) their offline counterparts. (PEARCE, 2009, p. 5).⁵⁴

Ainda segundo Pearce (*ibidem*, p. 5-6), “These phenomena give rise to new creative playgrounds, not only within discrete networked play spaces, but also through real-world interventions [...]”⁵⁵, e como exemplo a autora cita a “‘realidade alternada’ e ‘jogos amplos’, os quais acontecem por meio de mídias múltiplas e no mundo físico; ‘mobs inteligentes’, interações entre grandes grupos possibilitadas por tecnologias móveis; e outras formas [...] (*ibidem*, Grifo da autora).” Como sugere a autora, o contato virtual entre diferentes grupos por meio da Internet permite um estranhamento frente à ideia de originalidade, estabilidade, fixidez a partir do momento em que os jogadores se veem frente a possibilidades alternativas. Nos jogos de esporte, como o futebol, por exemplo, existe o encontro de diversas nacionalidades e diferentes etnias são representadas e colocadas juntas nos gramados para interagir. Considerando o alcance global dos videogames e indistinção de classe social ou poder aquisitivo dos jogadores que eles atingem, eles levam a comunidades mais fechadas, ou extremistas, em suas próprias culturas o esporte que é conhecido mundialmente. Dessa forma, o jogo adentra a cultura do outro e insere nela elementos que antes não eram pensadas ou concebidas. O que se pretende dizer é que, por exemplo, em um país predominantemente branco como a Áustria, em que políticos já fizeram menção em proibir a entrada de negros, ou nas manifestações de preconceito raciais violentas nos Estados

⁵⁴ Com a emergência das redes digitais, variedades totalmente novas de comunidades de jogos adultos começaram a aparecer, o que foi possibilitado pelos computadores pessoais e redes globais difundidos, cujo avanço gráfico e capacidade de transmissão estavam antes confinados em laboratórios de pesquisa universitários. Algumas dessas são extensões de formas não digitais de jogo, enquanto outras oferecem experiências e cenários completamente novos. As redes amplificam escala, progressão e alcance geográfico das comunidades de jogo, permitindo a elas crescerem em tamanho, mais rápido do que seus homólogos off-line. (Tradução do pesquisador)

⁵⁵ Esses fenômenos dão abertura para novos *playgrounds* criativos, não apenas dentro dos espaços discretos de jogo em rede, mas também através de intervenções no mundo real [...]. (Tradução do pesquisador)

Unidos, ou mesmo na África do Sul, por mais resistência que grupos extremistas possam demonstrar ou por mais que a política desses países compactue com a discriminação, ainda assim, indivíduos que tenham contato com o jogo observarão personagens negros, como Ronaldinho Gaúcho, interagindo com ingleses, alemães, muçulmanos. Nessa zona intersticial promovida pelo videogame, mesmo que o jogador se posicione contrariamente à hibridização, o simples fato de jogar o coloca em uma posição de reflexão que apresenta um novo modo de ser-estar no mundo.

Ainda que apenas através da tela da TV ou do computador, mesmo que apenas por meio da virtualidade, as formas como o personagem-jogador atualizará essas informações não serão as mesmas como faria antes dessa exposição. Seu olhar já estará contaminado pela possibilidade de estar com o outro, um outro que não tem a mesma cor de pele que a dele, que fala uma língua estranha, ainda que essa não tenha sido a intenção do criador/autor do jogo. De acordo com Bogost,

The inherent subjectivity of videogames creates dissonance-gaps between the designer's procedural model of a source system and a player's subjectivity, preconceptions, and understanding of the simulation. This is where videogames become expressive: they encourage players to interrogate and reconcile their own models of the world with the models presented in a game. [...] we can also use this facility to invite the player to see the ordinary world in new or different ways. [...] to make arguments about the way the world works (BOGOST, 2007a, p. 2-3).⁵⁶

Por muito tempo os jogos foram criados dentro de uma perspectiva heteronormativa, deixando à margem as temáticas do gênero e da sexualidade. Atualmente, os criadores de jogos vêm dando uma ênfase considerável a esses assuntos e inserindo nas narrativas a presença de sexualidades múltiplas e invertendo o papel da personagem principal da história que sempre era exercido por um homem, colocando no papel central a figura feminina.

O exercício das relações de poder se dá por marcas que moldariam uma personagem irresistível aos interesses masculinos e heterossexuais. Com isso, por um lado, o exercício de poder se daria pelos jogadores que vão controlá-la. Por outro lado e ao

⁵⁶ A subjetividade inerente dos videogames cria espaços de dissonância entre o modelo procedimental de um sistema fonte do designer e a subjetividade do jogador, concepções, e entendimento da simulação. Isso é onde os videogames se tornam expressivos: eles incitam os jogadores a interrogar e conciliar seus próprios modelos de mundo com os modelos apresentados no jogo. [...] nós também podemos usar este equipamento para convidar o jogador a ver o mundo em novos e diferentes modos, [...] a fazer argumentos sobre o modo como o mundo funciona. (Tradução do pesquisador)

mesmo tempo, o exercício das relações de poder se baseia em marcas heterossexuais consagradas culturalmente para capturar o “sexo oposto”. Parece-me que essas marcas dão base para modos de endereçamento orientados a sujeitos-jogadores identificáveis com uma cultura masculina e heterossexual. Quando, porém, o jogador de gênero masculino transforma-se na personagem, em sentido muito específico, ele estaria assumindo outro gênero que não o seu (MENDES, 2004, p. 202).

Pode-se perceber que os jogos procuram se aproximar ao máximo da representação da realidade e, dessa forma, prender a atenção dos jogadores e, assim, lançam mão de temas, por muitos, considerados polêmicos. O jogador pode ir além de assumir o gênero oposto ao seu, como também desenvolver sua *performance* sob outra orientação sexual. Quanto à questão do papel desempenhado pelos jogadores, verifica-se que:

Não foram poucas as mulheres na vida do Comandante Shepard, herói da série "Mass Effect": Ashley, Miranda e até a alienígena Tali tiveram suas passagens românticas nos 2 primeiros jogos. Em "Mass Effect 3", porém, o herói vai ampliar as suas possibilidades de relacionamento, com a inclusão de homossexualismo masculino no game. Mesmo em sua versão masculina, Shepard pode flertar e se envolver com outros homens em [...] incluindo relações sexuais e cenas picantes. Nos jogos anteriores [...] apenas a versão feminina do protagonista podia se relacionar com personagens de ambos os sexos (UOL jogos, 2012).

Nesse sentido, afirmam-se os jogos como um território político de partilha do sensível, um espaço de possibilidades, dado que todos os jogadores, independente de sua orientação sexual, estão interagindo com personagens que podem ser heterossexuais, homossexuais, transgêneros, entre outros, pois para a consecução da narrativa as ações determinam a inter-relação, ajudando a (des)construir saberes hegemônicos de dominação. Um jogo que põe em pauta essa temática é o *The Sims*, ao apresentar personagens de diferentes raças, gêneros e idades. O jogador pode inclusive escolher as características fenotípicas de sua personagem. Fazendo uma leitura sobre simulação, narrativa e retórica nos jogos eletrônicos, Frasca menciona que:

[...] o modo como os designers de *The Sims* negociaram com casais gays não foi apenas por meio de representação (por exemplo, ao permitir aos jogadores colocarem faixas nos seus jardins), mas eles também decidiram criar uma regra para isso. Nesse jogo, relacionamentos do mesmo gênero são possíveis. Em outras palavras, a homossexualidade é realmente uma opção para os jogadores e está incluída no modelo de simulação. No entanto, nós poderíamos perfeitamente imaginar um jogo conservador em que os designers tivessem excluído os relacionamentos de mesmo gênero. A homossexualidade não é o objetivo de *The Sims*, apenas uma possibilidade (FRASCA, 2003, p. 9).

Dito de outra forma, o sentido está lá, ou melhor, existe um traço textual que permite a construção dessa leitura pelo interpretante. Além disso, a inclusão desses temas permite a ampla discussão entre os jogadores, o que pode ser percebido nas redes sociais da Internet como fóruns de discussão, *blogs* e sites especializados em divulgação de notícias sobre jogos. Assim como na vida fenomênica, as relações homoafetivas passam a servir de base para a construção das histórias virtuais, como se percebe em entrevista com o diretor de desenvolvimento de jogos Peter Molyneux publicada em um fórum do UOL jogos.

O casamento homossexual é uma realidade e também o vai ser em Fable III. Em entrevista com o VG247, Peter Molyneux disse que o casamento entre pessoas do mesmo sexo é possível e que até podem adotar crianças. Quando feita a pergunta se podíamos ser homossexuais no jogo, Molyneux respondeu: "Absolutamente. Você pode ter um casamento do mesmo sexo. E pode adotar também. E existem doenças sociais. Passar isso através da Microsoft Geo-Poli é difícil, posso garantir." (UOL jogos, 2012).

Como se percebe na fala do diretor, há políticas nas empresas criadoras de jogos que barram a publicação de certos temas. Isso acontece porque, segundo Bakhtin (1997, p. 47), "A classe dominante tende a conferir ao signo ideológico um caráter intangível e acima das diferenças de classe, a fim de abafar ou de ocultar a luta dos índices sociais de valor⁵⁷ que aí se trava, a fim de tornar o signo monovalente." Temos aqui, então, uma tentativa de silenciamento das vozes de grupos minoritários e, ao mesmo tempo formas de resistência a esse silenciamento, que aparecem nos jogos por meio da inserção desses temas de forma sub-reptícia nas narrativas gênicas. Essa é umas das formas pelas quais no discurso se materializa o jogo de forças que tende a unir os sentidos como forma de melhor governar, e a resistência que tende a separar/distribuir, uma forma de se desidentificar das posições que nos querem atribuir no cenário ideológico. Sendo assim, os jogos podem encerrar em suas configurações possibilidades de resistência a padrões normativos, pois,

Por mais forte que sejam as convenções sociais, por mais pressão que a heteronormatividade exerça sobre os corpos que insistem em transgredir a norma, é da natureza do homem ser criador e inventivo, desbravador do desconhecido. As forças que agem no sentido de padronizar os corpos agem na mesma intensidade que

⁵⁷ Segundo o autor, a cada etapa do desenvolvimento da sociedade, encontram-se grupos de objetos particulares e limitados que se tornam objeto da atenção do corpo social e que, por causa disso, tomam um valor particular. Só este grupo de objetos dará origem a signos, tornar-se-á um elemento da comunicação por signos (*ibidem*, p. 44-45).

as forças que lutam para que eles permaneçam e resistam à transfiguração imposta (RAMOS, 2011, p. 66).

Em *Fable III*, por exemplo, entre as dicas sobre relacionamentos que se encontram no manual, descobre-se que se pode inclusive pagar por sexo com prostitutas e/ou michês, que vivem nas partes mais miseráveis da cidade. “Seja você casado ou não, é possível fazer sexo com muitas das pessoas com quem você encontra durante as suas viagens, seja por amor ou por dinheiro (Manual *Fable III*, p. 22).” Longe de fazer apologia à prostituição, considera-se que, por meio dos jogos, ações que provocam estranhamento são colocadas à luz dos acontecimentos rotineiros, e essas deixam de ser excêntricas. Corroborando essa afirmação, Bogost (2008, p. 122) sustenta que há jogos que “[...] go beyond models of fantasy worlds, creating representations of the ordinary world that might give players new perspectives on the world they inhabit.”⁵⁸ Nas palavras de Pearce (*ibidem*, p. 6), os videogames se apresentam como “emerging forms of play that blur the boundaries between real and virtual, everyday life and imagination, work and play.”⁵⁹

No contexto da emergência e desenvolvimento dessas novas mídias, percebe-se que há um crescente interesse dos designers de jogo em explorar as minorias, usando-as como pano de fundo, ou sub-repticiamente, para suas criações. Isso pode ser apenas uma estratégia de marketing para acentuar as vendas de jogos eletrônicos ou mesmo o surgimento de uma mudança de paradigma que demonstra o real comprometimento desses profissionais com a divulgação de causas sociais. Independentemente das razões, o importante é que os efeitos refletem que os jogos eletrônicos estão deixando de ser vistos como apenas uma forma de entretenimento, pois seu conteúdo põe em crise – ao menos desestabiliza – modos canônicos de se ler o mundo.

A exposição desses argumentos nos leva a entender que os jogos eletrônicos apresentam-se como textualizações dos acontecimentos cotidianos, permitindo em suas narrativas que o jogador-personagem-narrador transite pela história, interferindo no enredo e se modificando pelo contato nesse espaço de possibilidades. Sendo textos, utilizam várias formas de linguagem nas quais a mediação entre o jogador e a narrativa pode acontecer por

⁵⁸ [...] vão além de modelos de mundos fantásticos, criando representações do mundo cotidiano que podem dar aos jogadores novas perspectivas do mundo que eles habitam. (Tradução do pesquisador)

⁵⁹ [...] formas emergentes de jogo que borram as fronteiras entre o real e o virtual, a vida cotidiana e a imaginação, o trabalho e a brincadeira. (Tradução do pesquisador)

meio da interface gráfica, bem como pela linguagem verbal e não verbal. Ao se pôr em contato, grupos de diversas partes do globo compartilham informações e modos de fazer a partir da necessidade que têm de atingir o desfecho dos jogos. Parafraseando Bhabha (2003), os jogos, dessa forma, constituem-se entrelugares que “fornecem [...] terreno para estratégias de subjetivação – singular ou coletiva – que dão início a novos signos de identidade e postos inovadores de colaboração e contestação, no ato de definir a própria ideia de sociedade.” A narrativa do mundo diegético do jogo permite ultrapassar as narrativas originárias e iniciais.

Por meio do exposto, é possível considerar que o jogo configura a representação de uma zona de contato em que relações conflituosas e heterogêneas se inter cruzam, opõem-se, constroem-se e se destroem, pois, de acordo com Pratt (1999, p. 32), “zona de contato é uma tentativa de se invocar a presença espacial e temporal de sujeitos anteriormente separados por descontinuidades históricas e geográficas cujas trajetórias agora se cruzam”.

5.7 ALGUNS ASPECTOS DA INTERFACE GRÁFICA DE FABLE 2

É inegável a importância dos recursos visuais nos processos de comunicação na contemporaneidade. Ao abordarmos a leitura de imagens capturadas dos jogos, procuramos não nos ater à questão da completude do texto produzido a partir dessa, ou das mensagens ou significações que o produtor da obra quer transmitir, mas sim às possibilidades de interpretação que a experiência estética pode proporcionar. A estética é um processo ativo de percepção, a interação entre um indivíduo e um objeto, cuja organização proporciona estimulante experiência harmoniosa (LOWENFELD; BRITAIN, 1970, p. 369). Nesse sentido, em *Fable 2* o jogador alcança tal experiência por meio da manipulação das imagens que se sobrepõem na tela. Um exemplo disso é a possibilidade de tingir o cabelo da personagem nas mais variadas cores, desenhar tatuagens em sua pele, escolher o tipo de cabelo, barba, roupa ou acessórios que ela vai usar simplesmente pelo prazer estético, o que, muitas vezes, na vida real um usuário não se sentiria confortável em fazer.

Nessa multiplicidade de significações que o leitor pode atribuir às imagens em sua leitura, percebemos que o texto resultante dessa leitura não é único, mas contaminado pelas várias falas que compõem o discurso do leitor.

Entendemos como incompletude o fato de que o que caracteriza qualquer discurso é a multiplicidade de sentidos possível. Assim, o texto não resulta da soma de frases, nem da soma de interlocutores: o(s) sentido(s) de um texto resulta(m) de uma situação discursiva, margem de enunciados efetivamente realizados. Esta margem – este intervalo – não é vazio, é o espaço determinado pelo social (ORLANDI, 1996, p. 194).

Partindo da ideia de que o texto pode se materializar não apenas a partir de produções que priorizam as palavras, podemos concluir que uma imagem também é um texto, o que Schlichta chama de documento-monumento. A autora afirma que “*ver se constitui em uma atividade teórica-prática (sic) não restrita ao simples ato de enxergar* (2006, p. 354).” Ao se apreciar uma imagem, apenas o ato de enxergar não é suficiente para a sua leitura, pois essa, enquanto sistema simbólico, é uma interpretação, e não simplesmente uma reprodução passiva, dada a complexidade das produções discursivas. Foucault afirma que há uma inquietação acerca do que o discurso é,

[...] inquietação por sentir nessa actividade, quotidiana e banal porém, poderes e perigos que sequer adivinhamos; inquietação por suspeitarmos das lutas, das vitórias, das feridas, das dominações, das servidões que atravessam tantas palavras em cujo uso há muito se reduziram as suas rugosidades (FOUCAULT, 2002, p. 1).

É preciso considerar que a postura do apreciador perante a imagem, também, não é passiva, pois ele traz todo um repertório de conhecimentos que o ajudará a fazer conjecturas a respeito da imagem. Não obstante, o conhecimento prévio pode, ou não, ser base para o entendimento das significações que subjazem à obra/imagem.

A publicidade e a propaganda exploram esses recursos defendendo a ideia de que a imagem é tudo. Sardelich (2006, p. 211-212) sustenta que “a distância entre a riqueza da experiência visual na cultura contemporânea e a habilidade para analisar esta observação cria a oportunidade e a necessidade de converter a cultura visual em um campo de estudo.” O autor ainda afirma que “[...] a cultura visual é uma ‘tática para estudar a genealogia, a definição e as funções da vida cotidiana pós-moderna a partir da perspectiva do consumidor, mais que do produtor (*ibidem*).”

Figura 17: Uso de signos não verbais na interface gráfica



Observa-se na figura 17 o funcionamento da interface gráfica como meio de produção de linguagem através da mediação simbólica que, nos jogos, recorre frequentemente ao uso de imagens. O símbolo da aliança dourada sobre a cabeça da personagem representa seu atual status matrimonial, casado (O ícone não é a coisa em si, mas remete o interpretante ao significado compartilhado coletivamente.). Se a aliança é prateada, representa noivado. Os símbolos de chupetas sobrepostas sobre crianças indicam que essas são filhas do herói do jogo, Sparrow. “É com o auxílio [...] da imagem, que o jogador pode compreender de uma forma mais ampla o espaço virtual: como um semideus ele pode observar quase tudo o que se passa nesse universo e em suas imediações (VASCONCELLOS, 2011, p. 2191).”

Outros exemplos de ícones e suas associações aos resultados das ações do personagem-jogador podem ser observados nas figuras 18 a 21.

Figura 18: Ícones representando resultados de ações boas e más

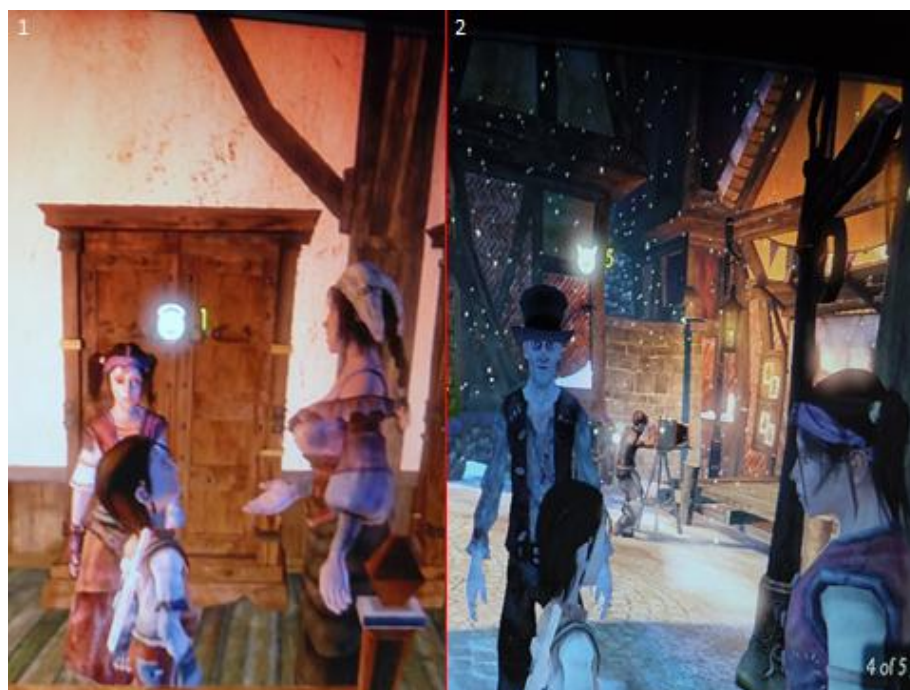


Figura 19: 1) Menu para seleção de trajes; 2 e 3) Personagem feminina; 4) Ícone que indica seleção de trajes; 5) Personagem masculina com deformações no corpo



Figura 20: Comandos no botão direcional esquerdo, repreender o cão; direito, afagar ou brincar com o animal.



Figura 21: Os ícones representam, respectivamente: 1) caveira: medo; 2) coração branco: amando; 3) coração amarelo: amor aumentado; 4) coração vermelho: personagem apaixonada



Aqui, temos a integração do espaço tridimensional do jogo com a bidimensionalidade dos símbolos – signos não verbais – sobrepostos a personagens ou lugares, indicando o *status* (situação, em linguagem dos games) dos mesmos, tais como personagem solteiro ou casado, filiação partidária, estado emocional, a função de determinado edifício, se residencial ou comercial, entre outras. Isso quer dizer que as abordagens feitas pelo jogador nos relacionamentos interpessoais no interior da diegese gâmica são possíveis de serem analisadas de antemão. A ação frente a uma personagem secundária pode ser avaliada, reforçando um resultado esperado, ou evitando uma consequência negativa por meio da antecipação desses resultados. Por exemplo, cortejar ou não uma personagem com ícone de aliança dourada. Confiar ou não em outras com ícone de partidárias do rei ou ícone de rebeldes.

Outro aspecto relevante da significação se refere aos botões do joystick. Além dos direcionais, há quatro botões representados pelas letras A, B, Y, X. O botão A (de cor verde) significa ação. Serve para acionar mecanismos diversos dentro do jogo e acessar outros textos. É importante observar que a cor verde é um símbolo que representa a autorização para prosseguir, liberdade de passagem, ausência de obstáculos. O botão B (de cor vermelha) também funciona dentro dessa simbologia, considerando-se o vermelho sinal de impedimento, proibição, possibilidade de corrigir em um movimento errado ou retroceder nos objetos/links ao longo do jogo. O botão Y tem a cor amarela, também representando atenção, assim como em sinais de trânsito e outros sinais de advertência, e o botão X tem a cor azul. Esses botões são representados na forma de ícones nos jogos e servem como guias das ações a serem desempenhadas pelo jogador. Dessa forma, um jogador mesmo que seja leigo, considerando-se a complexidade dos videogames atuais, poderá fazer a associação entre o ícone apresentado na tela e a ação exigida em determinado momento do jogo, sem ter de descobrir aleatoriamente qual botão pressionar. Adultos e crianças podem fazer a associação ou por meio da letra correspondente ao botão (A), ou por meio da cor verde, ampliando os estímulos sensoriais para direcionar a atenção ao jogo.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Na primeira parte do trabalho, conseguiu-se esboçar e compreender as características mínimas do que é um videogame, bem como o suporte midiático em que ele é operado, quais são suas partes constituintes, seus periféricos e a forma como a interação entre homem e máquina se concretiza. Em seguida, relacionou-se o objeto de estudo com algumas teorias da comunicação a fim de aproximá-lo do campo da linguagem, ou seja, demonstrou-se como a comunicação acontece no ato do jogo e a importância da interface gráfica e de outros periféricos eletrônicos que servem como prótese na interação do jogador com o jogo. Percebeu-se que dessa interação acontece uma suspensão do jogador no mundo físico, transportando-o, ou dando a impressão de ter sido transportado, para o mundo diegético. Com a revisão teórica, acreditamos ter mostrado a relevância e os principais fatores que levam a pesquisa sobre videogames a ser desenvolvida, bem como a seriedade dos estudos em questão, o que nos leva a afirmar que jogos eletrônicos há muito deixaram de ser apenas entretenimento, pois exercem influência sobre o comportamento e formação da subjetividade dos jogadores. Além disso, é importante destacar o uso do videogame como meio de expressão artística, aproximando-se do cinema em suas técnicas de captura de imagem e movimento das câmeras, bem como um novo suporte midiático para a transposição de textos literários.

A segunda parte da pesquisa se atentou em demonstrar como os jogos são configurados. Percebemos aqui que os videogames são construídos a partir de perspectivas da vida real e que, portanto, tendem a simular a vida real, trazendo para o enredo situações que são de fato vivenciadas pelos jogadores, mesclando-se a isso elementos fantásticos e maravilhosos com o objetivo de reforçar um efeito de realidade que pretende atrair a atenção do jogador, o que, por conseguinte, o leva a fazer parte do mundo diegético. Pensou-se então em conhecer os possíveis resultados de tal interação, tentando responder à pergunta: Que efeitos de sentido podem ser produzidos pelo jogador durante o *gameplay*? Para responder a essa pergunta, o jogo Fable 2, objeto investigativo central da pesquisa, possibilitou-se chegar a várias constatações.

Por meio desse estudo, foi possível concluir que os jogos eletrônicos, em especial os de RPG, apresentam personagens e cenários que representam o mundo, o que serve para

reforçar a riqueza da construção da narrativa por parte do jogador. Essa riqueza é garantida por efeitos e situações que simulam a realidade, pois o jogo é ficcional, trata-se de representação. Isso lhe permitirá uma imersão na história do jogo a fim de conhecer as personagens, locais, objetos e demais elementos de seu enredo que contribuem para a construção da narrativa. Sendo o jogador responsável pela manipulação dos personagens, é imputado a ele o poder de tomar as decisões sobre o destino das mesmas e sobre do mundo do jogo. Assim, suas decisões têm consequências que são medidas e avaliadas pelo mesmo, momento em que a produção de sentido se torna mais significativa.

A pesquisa nos levou a acreditar ainda mais que tais jogos contribuem para a ruptura com ideais hegemônicos, possibilitando ao sujeito a eles expostos se tornar excêntrico. Ao incluir temas referentes sexualidade, gênero, diversidade étnica, política, entre outros, Fable 2 coloca em discussão temas que ainda geram controvérsias e que em muitas comunidades do globo ainda são considerados tabu. As manifestações de violência demonstradas no jogo são parte do efeito de realidade a que o jogo se propõe e, apesar de causar controvérsias quanto a esse uso, deve-se considerar que elas também aparecem em outras mídias com o mesmo propósito. Em contato com o jogo, os jogadores são instigados a refletir sobre a posição do outro no mundo em relação a ele mesmo. Diferenças são colocadas em evidência. Acreditamos que não se trata de apologia à violência ou a homossexualidade quando o enredo de um jogo explora esses temas, mas é uma representação da vida em suas múltiplas manifestações. A possibilidade de o outro ser está lá no mundo virtual esperando para se tornar experiência pela manipulação e controle permitidos aos jogadores, ou seja, o virtual como possibilidade de se tornar atual. Na brincadeira, que se mistura com o real, o jogador interfere no jogo e esse, por sua vez, contribui para a formação do sujeito, de forma similar a que um livro, um filme, uma novela contribuem para enriquecer o pensamento. Dessa forma, acreditamos que, enquanto produções culturais, os videogames constituem formas textualizadas que refletem em sua construção possibilidades de representar a vida, possivelmente desconstruindo, ou mesmo consolidando, perspectivas hegemônicas e originárias.

As formas como o narrador é mostrado no videogame se assemelham àquelas das narrativas cinematográficas. No entanto, aqui, existe uma maior interação do jogador, o que vai interferir diretamente no desenvolvimento da trama. O narrador do jogo em questão é o narrador camponês ou o herói errante que conta seus feitos por meio da história oral e que

partilha os conhecimentos com as pessoas ao seu redor. Assim, percebemos que as formas de interpenetração na narrativa literária são representadas no campo ficcional dos jogos eletrônicos, os quais também encerram uma função política. Os jogos eletrônicos constituem uma mídia que se apresenta como meio para a construção de narrativas ficcionais e que oferece a possibilidade de pesquisas mais profundas na área.

Ao chegar ao final desta dissertação, percebo que a tentativa de responder a tantos questionamentos que surgiram no início dos trabalhos foi suprida em parte, pois quanto mais o estudo se desenvolvia mais o tema se apresentava amplo, trazendo novas perspectivas de pesquisa. Assim, não se pode afirmar que se atingiu uma conclusão, mas que os estudos sobre o videogame não se fecham em si, abrindo várias possibilidades de pesquisa para diversas áreas de estudo.

REFERÊNCIAS

- ADAMS, Ernest. **Fundamentals of game design**. Berkeley: New Ryders, 2010.
- ALL FINAL FANTASY INFO. **Ifrit** - Final Fantasy Game Mythology. Disponível em: <http://allfinalfantasy-info.blogspot.com/2008_01_01_archive.html>. Acesso em: 25 out. 2011.
- ALVES, Luciana. CARVALHO, Alysson Massote. *Videogame e sua influência em teste de atenção*. Psicologia em Estudo, Maringá, v. 15, n. 3, p. 519-525, jul./set. 2010. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/pe/v15n3/v15n3a09.pdf>>. Acesso em: 22 set. 2012.
- ARANHA, Gláucio. *O processo de consolidação dos jogos eletrônicos como instrumento de comunicação e de construção de conhecimento*. Ciências & Cognição, 2004, vol. 03: 21-62. Disponível em: <<http://www.cienciasecognicao.org/revista/index.php/cec/article/view/473/250>>. Acesso em: 9 maio 2012.
- AUMONT, Jaques. **A estética do filme**. Trad. Marina Appenzeller. Campinas: Papirus, 1995.
- BAHIANA, Ana Maria. **Como ver um filme**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2012.
- BAKHTIN, Mikhail. **Marxismo e filosofia da linguagem**. São Paulo: Hucitec, 1997.
- BARACHO, Ana Flávia de Oliveira; GRIPP, Fernando Joaquim; LIMA, Márcio Roberto de. *Os exergames e a educação física escolar na cultura digital*. Rev. Bras. Ciênc. Esporte, Florianópolis, v. 34, n. 1, p. 111-126, jan./mar. 2012. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/rbce/v34n1/v34n1a09.pdf>>. Acesso em: 23 set. 2012.
- BARBARO, Umberto. **Elementos de estética cinematográfica**. Trad. Fátima de Sousa. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1965.
- BAUMAN, Zygmunt. **Comunidade: a busca por segurança no mundo atual**. Trad. Plínio Dentzien. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.
- BENJAMIN, Walter. “O narrador”. In: *Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura*. São Paulo: Brasiliense, 1993.
- BERGSON, Henri. **Duração e Simultaneidade**. São Paulo: Martins Fontes, 2006.
- BHABHA, Homi. **O local da cultura**. Belo Horizonte: UFMG, 2003.
- BLANCHOT, Maurice. **O livro por vir**. Lisboa: Relógio D'Água, 1984.
- BOGOST, Ian. “The rhetoric of video games”. In: *The ecology of games: connecting youth, games, and learning*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2008, 117–140.

BOGOST, Ian. **Persuasive games on mobile devices**. Cambridge, MA: the MIT Press, 2007(a).

BOGOST, Ian. **Persuasive games: the expressive power of videogames**. Cambridge, MA: Cambridge MIT Press, 2007 (b).

BROOKSHEAR, J. Glenn. **Ciência da computação: uma visão abrangente**. Artmed: São Paulo, 2003.

BROWN, Harry John. **Videogames and education**. NY: ME Sharpe, 2008.

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. Tradução Adail Ubirajara Sobral. São Paulo: Cultrix/Pensamento, 1997.

DAN MARUSCHAK'S BLOB. **Thundercats season 1 episode 12: The Doomgaze**. Disponível em: <<http://maruschak.wordpress.com/2009/01/31/review-thundercats-season-1-episode-12-the-doomgaze/>>. Acesso em: 27 jun. 2012.

DELEUZE, Gilles. **Espínosa: filosofia prática**. São Paulo: Escuta, 2002.

DENARDI, Daniel do Amaral. Considerações sobre alucinação no jogo eletrônico 'silent hill 2' da plataforma PC num viés semiótico-psicanalítico. 2010. Dissertação (Mestrado em Ciências da Linguagem) – Programa de Pós-Graduação em Ciências da Linguagem, Universidade do Sul de Santa Catarina, Tubarão.

DOVEY, Jon; KENNEDY, Helen W. **Games cultures: computer games as new media**. UK: Open University Press, 2006.

ELECTRONIC ARTS. **Alice: madness returns**. Manaus: Videolar, 2011. DVD-ROM.

FABLE 2. **About Fable 2**. Disponível em: <<http://lionhead.com/fable-2/>>. Acesso em: 20 out. 2011.

FAN POP: WHAT ARE YOU A FAN OF. **Fable 2 screenshot "Ow Hello!"**. Disponível em: <<http://www.fanpop.com/spots/fable/images/2260467/title/fable-2-screenshot-ow-hello-screencap>>. Acesso em: 20 out. 2011.

FAQSGAMES. **Dá pra fazer dinheiro infinito no Fable 2, mesmo sem conexão à Live?** Disponível em: <<http://www.faqsgames.com.br/?p=2231>>. Acesso em: 20 jun. 2012. Publicado em: 11 ago. 2010.

FELMER, L. R; BOUDON, P.A; FILSECKER, M. Aprendizaje implícito y videojuegos. Paidéia, 2008, 18(39), 165-174. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/paideia/v18n39/v18n39a15.pdf>>. Acesso em: 22 set. 2012.

FINCO, Mateus David. Wii Fit: um videogame do estilo de vida saudável. Dissertação (Mestrado). Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre: Escola de Educação Física da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2010.

FLOYD, Thomas L. **Sistemas digitais: fundamentos e aplicações**. 9 ed. São Paulo: Artmed, 2007.

FOLHA DE SÃO PAULO. Tec. Associação elege jogo Fable 2 o melhor amigo dos animais em 2008. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/folha/informatica/ult124u486860.shtml>>. Acesso em: 14 mar. 2012.

FOUCAULT, Michel. **A ordem do discurso**. Trad. Edmundo Cordeiro. Versão PDF. Ciberfil: literatura digital, jul. 2002.

FRASCA, Gonzalo. “Simulation versus narrative: introduction to ludology”. In: WOLF, Mark J. P.; PERRON, Bernard (eds). *The Video Game Theory Reader*, New York: Routledge, 2003, p. 221–235.

FREITAS, Artur. “O sensível partilhado: estética e política da arte em Jacques Rancière.” *História: Questões & Debates*, Curitiba, n. 44, p. 215-220, 2006. Disponível em <<http://ojs.c3sl.ufpr.br/ojs2/index.php/historia/article/viewFile/7942/5585>>. Acesso em: 29 maio 2012.

HALL, Stuart. *Encoding/Decoding. Culture, Media, Language. Working Papers in Cultural Studies, 1972-1979*. London: Hutchinson, 1980. Tradução Ana Carolina Escosteguy; Francisco Rüdiger.

IARE BLOGDOM. **FF XXIII fav monsters**. Disponível em: <http://interraciaiscentral.wordpress.com/2011/08/31/>. Acesso em: 20 out. 2011.

ID SOFTWARE. **Wolfenstein**. Los Angeles: Activision, 2009. DVD-ROM.

JIMÉNEZ, José Moncada; ARAYA, Yamileth Chacón. *El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes*. Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación, 2012, nº 21, pp. 43-49. Disponível em: <http://www.retos.org/numero_21/Retos%2021%2043-49.pdf>. Acesso em: 24 set. 2012.

JIMENEZ, Marc. **O que é estética?** São Leopoldo: Unisinos, 1999.

JOGADOR PENANTE. **[Lestat Review] Fable II**. Disponível em: <<http://jogadorpensante.com/2010/10/26/lestat-review-fable-ii/>>. Acesso em: 20 out. 2011.

KANT, Emanuel. **Crítica da razão pura**. Trad. J. Rodrigues de Meringe. Disponível em: <<http://br.egroups.com/group/acropolis/>>. Acesso em: 10 jul. 2010.

KROMAND, Daniel. “Avatar Categorization”. In: *SITUATED PLAY, PROCEEDINGS OF DIGITAL GAMES RESEARCH ASSOCIATION CONFERENCE*. 2007. 400-406 p. Disponível em: <http://www.digra.org/dl/db/07311.16435.pdf>>. Acesso em: 15 mar. 2012.

LAKATOS, Eva Maria; MARKONI, Marina de Andrade. **Metodologia científica**. 2 ed. São Paulo: Atlas, 1991.

LIONHEAD STUDIOS. **Fable 2**. Redmond: Microsoft Game Studios, 2009. DVD-ROM.

LIONHEAD STUDIOS. **Fable 3**. Redmond: Microsoft Game Studios, 2010. DVD-ROM.

LOWENFELD, V; BRITTAIN, W. L. **Desenvolvimento da capacidade criadora**. Tradução Álvaro Cabral. São Paulo: Mestre Jou, 1977.

MENDES, Cláudio Lúcio. Controla-me que te governo: os jogos para computador como formas de subjetivação e administração do “eu”. 2004. Tese (Doutorado em Educação) - Programa de Pós-graduação em Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, UFRGS, Porto Alegre.

MENEZES, Aldo. **Hinduísmo**. Disponível em: <http://members.tripod.com/marcos_bernini/hinduismo.htm>. Acesso em: 27 out. 2011.

MICROSOFT CORPORATION. **O livro dos heróis** – Fable 3: manual do jogador. 2010.

MOKARZEL, Fabio Carneiro; SOMA, Nei Yoshihiro. **Introdução à ciência da computação**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2008.

MORAIS, Marília Brandão Lemos. **Humor e Psicanálise**. Estudos de Psicanálise, n. 31, Belo Horizonte out. 2008. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?pid=S0100-34372008000100014&script=sci_arttext>. Acesso em: 19 dez. 2012.

NERCOLINI, Marildo José. **A construção cultural pelas metáforas**: a MPB e o rock nacional argentino repensam as fronteiras globalizadas. Revista Digital Art&, ano 3, n. 04, out. 2005.

NEWMAN, James. **Playing with videogames**. London: Routledge, 2008.

NIETZSCHE, Friedrich. **Genealogia da moral**. Trad. Paulo César de Souza. São Paulo: Schwarcz, 2009.

NOGUEIRA, Luís. **Narrativas fílmicas e videojogos**. Portugal, Covilhã: LabCom, 2008.

ORLANDI, Eni Puccinelli. **A linguagem e seu funcionamento**: as formas do discurso. 4. ed. Campinas: Pontes, 1996.

OUDEN, Adriaan den. **Grand theft carriage**. Disponível em: <<http://www.rpgamer.com/games/fable/fable2/reviews/fable2strev1.html>>. Acesso em: 27 jun. 2012.

PEARCE, Celia. **Communities of play**: emergent cultures in multiplayer games and virtual worlds. Cambridge, MA: The MIT Press, 2009.

PEIRCE, Charles Sanders. **Semiótica**. 3 ed. São Paulo: Perspectiva, 1999.

PRATT, Mary Louise. **Os olhos do império**: relatos de viagem e transculturação. Bauru: EDUSC, 1999.

RAMOS, Cremilson Oliveira. “Escola, relações de gênero e violências: práticas de produção de corpos e modos de subjetivação.” *Ensino e Pesquisa*, n. 8, p. 57-68, jun./dez. 2011.

RAMOS, Cremilson Oliveira. “Jogos de videogame: reflexões acerca de violências e identidade” In: SOUZA, Ana Maria Borges de; Barbosa, Isabella Benfica (org.). *Cuidar da educação, cuidar da vida*. Florianópolis: UFSC, 2011. P. 199-205.

RANCIÈRE, Jacques. “O efeito de realidade e a política da ficção”. *Novos estudos*, CEBRAP, mar. 2010.

RANCIÈRE, Jaques. *Política da arte*. Trad. Mônica Costa Netto. 2005. Disponível em: <<http://www.sescsp.org.br/sesc/images/upload/conferencias/206.rtf>>. Acesso em: 29 maio 2012.

RAUEN, Fábio José. **Roteiros de pesquisa**. Rio do Sul: Nova Era, 2006.

REVISTA FAMA: PROPAGANDA FAZ A DIFERENÇA. **Mundo bizarro**: Batman magrelinho faz polícia rachar de rir nos Estados Unidos. Disponível em: <<http://www.revistafamas.com.br/?p=346>>. Acesso em: 27 jun. 2012.

ROCHA, Décio. *Enlaçamentos enunciativos em análise do discurso: quando o dizer e o dito se interlegitimam*. *Linguagem em (Dis)curso*, Tubarão, SC, v. 11, n. 1, p. 11-36, jan./abr. 2011. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/ld/v11n1/a02v11n1.pdf>>. Acesso em: 26 set. 2012.

ROCHA, Tatiana Gomes da; KASTRUP, Virginia. *Partilha do sensível na comunidade: interseções entre psicologia e teatro*. *Estudos de Psicologia*, 2008, 13(2), 97-105. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/epsic/v13n2/01.pdf>>. Acesso em: 2 maio 2012.

SANTAELLA, Lucia. **Culturas e artes do pós-humano**: da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Paulus, 2003.

SANTAELLA, Lucia; WINFRIED, Nöth. **Comunicação e semiótica**. São Paulo: Hacker Editores, 2004.

SARDELICH, Maria Emilia. **Leitura de imagens e cultura visual**: desenredando conceitos para a prática educativa. *Educar*, n. 27, p. 203-219. Curitiba: UFPR, 2006.

SCHLICHTA, Consuelo A. B. D. **Leitura de imagens**: uma outra maneira de praticar a cultura. *Educação*, v. 31, n. 02, p. 353-366, Santa Maria: 2006. Disponível em: <<http://www.ufsm.br/ce/revista>>. Acesso em: 26 mar. 2011.

SHOHAT, Ella; STAM, Robert. **Crítica à imagem eurocêntrica**. São Paulo: Cosac e Naif, 2003.

SILVA, Fernando da; BRINCHER, Sandro. *Jogos digitais como ferramenta de ensino: reflexões iniciais*. *Outra travessia*, 2011, p. 42-69. Disponível em: <<http://www.periodicos.ufsc.br/index.php/Outra/article/view/2176-8552.2011nesp1p42/22897>>. Acesso em: 3 set. 2012.

SQUIRE, Kurt. "Video games in education". In: INTERNATIONAL JOURNAL OF INTELLIGENT SIMULATIONS AND GAMING, 2003, (2) 1, 49-62. Disponível em: <<http://educationarcade.org/research>>. Acesso em: 14 mar. 2012.

SUZUKI, Fernanda Tomie Icassati et al. *O uso de videogames, jogos de computador e internet por uma amostra de universitários da Universidade de São Paulo*. J. Bras. Psiquiatr. 2009; 58(3): 162-168. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/jbpsiq/v58n3/04.pdf>>. Acesso em: 23 set. 2012.

TAVINOR, Grant. **The art of videogames**. UK: Wiley-Blackwell, 2009.

TONG, Wee Liang; TAN, Marcus Cheng Chye. "Vision and virtuality: the construction of narrative space in film and computer games". In: KING, Geoff; KRZYWINSKA, Tanya. Screenplay: cinema/videogames/interfaces. 1 ed. London: Wallflower press, 2002. P. 98-109.

UOL JOGOS. Fable 3 permite casamento homossexual e adotar crianças! (+Doenças Sociais?! AIDS?!). Disponível em: <http://forum.jogos.uol.com.br/fable-3-permite-casamento-homossexual-e-adotar-criancas-doencas-sociais-aids_t_908392>. Acesso em 14 abr. 2012.

UOL JOGOS. **Herói tem opção de 'sair do armário' em "Mass Effect 3"**. Disponível em: <<http://jogos.uol.com.br/ultimas-noticias/2012/03/02/heroi-tem-opcao-de-sair-do-armario-em-mass-effect-3.htm>>. Acesso em 14 abr. 2012.

VASCONCELLOS, Martha Werneck de. "Lineage II como cruzamento de mídias". In: III ENCONTRO NACIONAL DE ESTUDOS DA IMAGEM, 2011, 2178-2192. Disponível em: <<http://www.uel.br/eventos/eneimagem/anais2011/trabalhos/pdf/Martha%20Werneck%20de%20Vasconcellos.pdf>>. Acesso em: 26 abr. 2012.

VIANA, Paulo Sérgio da Silva. Implicações da prática de videogames de nova geração na actividade física de crianças. 2009. Tese (Mestrado em Estudos da Criança) – Programa de Especialização em Tecnologias da Informação e Comunicação, Instituto de Estudos da Criança, Minho, Portugal. Disponível em: <http://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/10975/1/tese.pdf>. Acesso em: 23 set. 2012.

VICIOJUEGOS.COM: AQUI JUGAMOS TODOS. **Mitología de la última fantasia**. Disponível em: <<http://www.viciojuegos.com/reportaje/Mitologia-de-la-ultima-fantasia/85/2>>. Acesso em: 25 out. 2011.

WOLF, Mark J. P. (ed.). **The medium of the video game**. Austin: University Of Texas Press, 2002.

ANEXOS

ANEXO A – Resultados das ações da personagem Sparrow sobre sua fisionomia ao longo do jogo

