



**UNISUL**

**UNIVERSIDADE DO SUL DE SANTA CATARINA**

**FABIAN ANTUNES SILVA**

**O HERÓI SOU EU:  
RELAÇÕES ENTRE JOGOS ELETRÔNICOS E JOGADORES**

**Palhoça**

**2013**

**FABIAN ANTUNES SILVA**

**O HERÓI SOU EU:  
AS RELAÇÕES ENTRE JOGOS ELETRÔNICOS E O JOGADOR**

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.

Orientador: Prof. Dr. Fernando Vugman

Palhoça

2013

S58 Silva, Fabian Antunes, 1977-  
O herói sou eu: as relações entre jogos eletrônicos e o jogador. –  
2013.  
135 f. : il. Color. ; 30 cm

Dissertação (Mestrado) – Universidade do Sul de Santa Catarina,  
Pós-graduação em Ciências da Linguagem.  
Orientação: Prof. Dr. Fernando Vugman

1. Jogos eletrônicos. 2. Jogos eletrônicos - História. 3. Narrativa  
(retórica). I. Vugman, Fernando. II. Universidade do Sul de Santa  
Catarina. III. Título.

CDD (21. ed.) 401.41

---

FABIAN ANTUNES SILVA

O HERÓI SOU EU:  
AS RELAÇÕES ENTRE JOGOS ELETRÔNICOS E JOGADORES

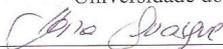
Esta dissertação foi julgada adequada à obtenção do título de Mestre em Ciências da Linguagem e aprovada em sua forma final pelo Curso de Mestrado em Ciências da Linguagem da Universidade do Sul de Santa Catarina.

Palhoça, 31 de julho de 2013.



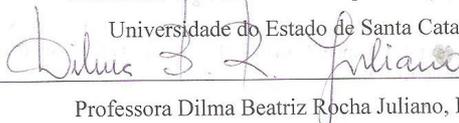
---

Professor e orientador Fernando Simão Vugman, Doutor  
Universidade do Sul de Santa Catarina



---

Professora Yara Rondon Guasque Araujo, Doutora  
Universidade do Estado de Santa Catarina



---

Professora Dilma Beatriz Rocha Juliano, Doutora  
Universidade do Sul de Santa Catarina

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Ilustração 1: Cena do jogo "Limbo". .....	20
Ilustração 2: Cena de Skyrim .....	32
Ilustração 3: Samus Aran, arte conceitual .....	84
Ilustração 4: Samus Aran, Cosplay .....	84
Ilustração 5: Call of Duty. Visão em primeira pessoa .....	86
Ilustração 6: Diablo 3. Visão externa e superior em perspectiva isométrica.....	87
Ilustração 7: Mass Effect. Visão terceira pessoa atrás do personagem.....	88
Ilustração 8: Skyrim. ponto de vista do "herói". .....	95
Ilustração 9: exemplo de uso de MODs .....	96
Ilustração 10: Exemplo de Visão em terceira pessoa. ....	99
Ilustração 11: Exemplo de visão em primeira pessoa. ....	100
Ilustração 12: Cenário do jogo e os "heróis" .....	104
Ilustração 13: GUILD WARS 2. Uma população de "heróis". .....	107
Ilustração 14: Jogadores trabalhando em conjunto. ....	110

# Sumário

<b>1 INTRODUÇÃO .....</b>	<b>9</b>
<b>2 CAPÍTULO 2: ESTRUTURAÇÃO TEÓRICA .....</b>	<b>12</b>
2.1 TEORIA DOS JOGOS: O HOMO LUDENS .....	12
2.2 TEORIA EXPANDIDA DOS JOGOS .....	24
2.2.1 Extensão e Transferência .....	26
2.2.2 Ação e Movimento .....	30
2.2.3 Imersão e Interatividade .....	34
2.2.3.1 Imersão .....	34
2.2.3.2 Interatividade .....	36
2.2.4 Presença .....	38
2.3 BREVE HISTÓRIA DOS JOGOS ELETRÔNICOS .....	39
2.4 FORMA DOS JOGOS ELETRÔNICOS .....	46
2.4.1 Expectativa e Experiência .....	47
2.4.2 Emoção .....	49
2.4.3 Sentido .....	51
2.4.4 Mecânica .....	52
2.4.5 Desafio .....	53
2.4.6 Tempo e Espaço .....	54
2.4.7 Narrativa .....	56
<b>3 CAPITULO 3: AS NARRATIVAS E O HERÓI.....</b>	<b>57</b>
3.1 A NARRATIVA E OS JOGOS .....	57
3.1.1 Narrativa, Narrador, Enredo .....	58
3.1.2 Narratologia e Ludologia .....	68
3.2 A CONSTRUÇÃO DOS HERÓIS .....	71
3.3 O HERÓI NOS JOGOS ELETRÔNICOS .....	79
3.3.1 Herói personalizável .....	80
3.3.2 Heróis e Heroínas .....	83
3.3.3 Herói em primeira pessoa e terceira pessoa .....	86
3.3.4 Herói nos mundos massivos .....	89
<b>4 ANÁLISE CRÍTICA DOS JOGOS ELETRÔNICOS NARRATIVOS.....</b>	<b>91</b>
4.1 SKYRIM .....	91
4.1.1 O ambiente do jogo .....	92
4.1.2 O herói em Skyrim .....	93
4.2 THE WALKING DEAD .....	97
4.2.1 O ambiente do jogo .....	98
4.2.2 O herói em The Walking Dead .....	98
4.3 THE LAST OF US .....	102
4.3.1 O ambiente do jogo .....	103
4.3.2 O herói em The Last of Us .....	104
4.4 GUILD WARS 2 .....	106
4.4.1 O herói em GUILD WARS 2 .....	108
<b>5 CONVERGÊNCIA E OUTROS MOVIMENTOS .....</b>	<b>112</b>
5.1 Movimentos dos jogadores .....	115
5.2 Movimentos da indústria .....	119
5.3 Considerações finais .....	122
<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>127</b>
<b>GLOSSÁRIO .....</b>	<b>134</b>

## **AGRADECIMENTOS**

**A meus pais, pelo amor e por ainda acreditarem que eu sou capaz. À Edna e aos meus antigos e novos professores , por sua gentileza, paciência e generosidade.**

## RESUMO

A pretensão deste trabalho é o de investigar a relação entre jogos eletrônicos narrativos e os seus jogadores tendo o “herói”, por sua importância central, como realização do jogador no mundo do jogo. O herói é visto aqui, de maneira ampla, como o articulador e centralizador de situações, potencializador de soluções e resolvidor de conflitos; enquanto os jogos são percebidos como “eventos” porque só se realizam enquanto jogados. Sugerimos o uso dos termos *extensão e transferência* para referir-se a instauração desse processo relacional de mútua afetação e dependência entre jogo e jogador. Processo que, ao nosso ver, permite e solicita ao jogador a sua participação física, cognitiva e sensível, instaurando a sua posição como central ao jogo. Enquanto o jogador é o ativador de mudanças externas relacionando-se com o jogo através de aparatos, é o “herói” o seu “duplo”, o ativador de mudanças internas ao relacionar-se diretamente com o jogo. Dessa forma, o jogo constitui-se como mundo ou ambiente onde o jogador é solicitado a participar, ocupando diversos papéis em um trânsito permanente que sobrepõe e embaça as posições de espectador, ator, autor e narrador.

**Palavras-chave:** jogos eletrônicos, herói, *extensão*, *transferência*, narrativas

## ABSTRACT

The intention of this work is to investigate the relationship between narrative video games and their players having the "hero" for its central importance, as the realization of the player in the game world. The hero is seen here, broadly, as the articulator and centralizing situations, enhancer solutions and conflict resolver, while the games are perceived as "events" because they only realized while played. We suggest the use of the terms extension and transfer to refer to this prosecution relational affectation and mutual dependency between game and player. Process which, in our view, asks the player to your participation physical, cognitive and sensitive, establishing its position as central to the game. While the player is the activator of external changes relating with the game through apparatuses, is the "hero" his "double", the activator of the internal changes relate directly to the game. Thus, the game is as world or environment where the player is asked to participate, occupying various roles in a permanent traffic that overlaps and blurs the positions of spectator, actor, author and narrator.

**Key-Words:** electronic games, hero, extension, transfer, narrative

## 1 INTRODUÇÃO

A pretensão deste trabalho é o de investigar a relação entre jogos eletrônicos e os seus jogadores, devido a ampla entrada desses artefatos culturais na vida de muita gente por todo o mundo, pela variedade de produções e aproximações dos jogos com seu público e pelas potencialidades de uma mídia híbrida capaz de organizar som, imagem, texto, tempo e espaço na construção de ambientes digitais.

Os jogos eletrônicos são percebidos, *nesta* dissertação, como *eventos*, no sentido de consistirem de uma relação obra/público (jogo/jogador) marcada num tempo e espaço definidos. Por conta dessa relação investigamos a obra jogo sempre considerando as ramificações e imbricações da conexão com o seu público, fato importante devido a condição do jogo se constituir como tal, cremos, apenas enquanto jogado. Além disso, partindo-se do pressuposto que todo jogo está inserido em um ambiente político, econômico, social e cultural complexo, contaminando e contaminado, por assim dizer, por esse “caldo”, cabe-nos utilizar das teorias e apreciações de diversas áreas de modo que possamos estender nossos comentários de forma contextualizada, cruzados por considerações e críticas mais amplas.

O primeiro dos nossos pontos de investigação recai sobre a teoria dos jogos. Nossa intenção é construir nosso estudo em volta das teorias basilares de Johan e Roger Caillois e, a partir daí, expandirmos para estabelecer uma relação entre aqueles olhares e os jogos eletrônicos hoje. No sentido de formalizar um raciocínio, partiremos para análise de alguns elementos que, ao nosso ver, constituem-se como os mais importantes na relação jogo/jogador, relativizando certo usos e propondo a adição de duas operações que nos parecem fundamentais e esclarecedoras na relação jogo/jogador.

Nossa hipótese é a de que os jogos eletrônicos, em geral, podem ser vistos e compreendidos como configurados em torno de duas operações básicas, as quais denominamos provisoriamente: *extensão e transferência*, e que isso representa um modo de frequentar ou fruir uma obra necessariamente diferente daquele experimentado pelo leitor de um livro ou o espectador de um filme. Dessa forma, essas duas operações iniciais permitem a *possibilidade* daquilo que o título desta dissertação sugere: o público/jogador do jogo assume a posição de “herói” na obra, posição essa que, por si só, contribui para uma outra forma de relação com a obra/jogo.

O segundo ponto de investigação refere-se a figura do “herói”, sua construção e realização como agente “operador” no mundo do jogo, justamente porque, de acordo com a sintaxe estruturada por boa parte dos jogos eletrônicos, o público/jogador é colocado na

“pele” desse operador. Dessa forma, o jogo constitui-se como mundo ou ambiente onde o jogador é solicitado a agir, ocupando diversos papéis em um trânsito permanente que, por exemplo, sobrepõe e embaça as posições de espectador, ator, autor e narrador. Por outro lado, devemos perceber que a noção de “herói” nos jogos eletrônicos não é uma constante, nem deve ser encarado como elemento redutor do meio. A diversidade de jogos produzidos anualmente ultrapassa qualquer tentativa reducionista, portanto, é inevitável que muitos jogos eletrônicos não se estruturam em torno da construção de um “herói” nem possam ser percebidos pelos termos sugeridos nesta dissertação. Antes de tentarmos construir uma teoria global e total, nosso objetivo é dar conta de algumas relações percebidas em alguns jogos que, a título de esclarecimento, chamaremos de *jogos narrativos*. Tal nomenclatura, explicamos, só tem a pretensão de facilitar nossa conversa durante o transcorrer do texto, fechando o foco de nossas considerações em torno daqueles jogos que, de uma forma ou de outra, procuram contar uma história, constroem personagens, estruturam uma sequência de eventos e convidam o jogador a fazer parte de uma trama resolvendo os desafios apresentados. A escolha por esses jogos se justifica pela importância que a narrativa tem em todas as fases de existência do ser humano, desde as culturas orais, até o desenvolvimento da escrita e dos aparatos eletrônicos digitais. Contamos com todo um universo de livros, filmes, novelas, músicas e peças que contam histórias de nossas histórias, nos ensinam, aproximam, traduzem e nos atravessam. Se os jogos eletrônicos, produto de uma era digital ampliada pelas significantes evoluções e convulsões, pretendem também ser narrativos, contar histórias, criar personagens e conceber heróis, nada mais importante que explorá-los e conhecer suas particularidades.

Embora não seja nosso foco uma análise comparativa entre jogos eletrônicos e outros produtos culturais, é inevitável que algumas comparações sejam feitas porque permitem que percebamos com mais facilidade certas particularidades do meio. Da mesma forma não pretendemos qualificar os processos de *extensão e transferência* como exclusivos aos jogos, mas pretendemos demarcar que, na sua combinação e no modo como operam no meio, parecem ser crucialmente indispensáveis ao desenvolvimento do jogo e a construção da noção herói/jogador, ou (de uma maneira auto referencial) do “herói sou eu”. Através do estudo dessas operações, que consideramos basilares (pelo menos no que diz respeito a esta dissertação), talvez seja possível uma compreensão mais aprofundada dos jogos e suas relações com seu público, o jogador.

De uma maneira muito inicial poderíamos definir os processos de *extensão e transferência* da seguinte forma:

*Extensão*, trata do processo pelo qual o jogador projeta-se no jogo, tanto fisicamente quanto psicologicamente, utilizando-se dos aparatos que lhe são fornecidos.

*Transferência* trata do processo pelo qual o jogo transfere ao jogador as funções e responsabilidades pelo desencadeamento dos eventos no jogo e pelo sucesso ou fracasso do “herói”.

Ambos os termos estão ligados às noções amplamente exploradas de imersão, interatividade e presença, os quais não pretendemos negar ou excluir, mas reconsiderar suas particularidades em relação aos jogos. É importante demarcar que as operações de *extensão e transferência* são paralelas e simultâneas, portanto, indissociáveis enquanto durar a relação jogo/jogador e que são elas, ao nosso ver, as principais possibilitadoras da realização da *presença* e, cremos, fundadoras da relação “herói”/jogador.

Quando essas duas operações são possíveis e se efetivam, ou seja, enquanto o jogador está efetivamente jogando, o jogo pode se realizar. O jogo, portanto, fica entendido como *evento*, pois só se realiza enquanto a relação *extensão/transferência* perdurar. A princípio, a relação parece simples, quase uma conversa, no entanto, *extensão/transferência* guardam particularidades que devem ser devidamente explicitadas. Da mesma forma, a “idéia” de “herói” que pretendemos explorar é visto aqui de uma maneira bastante ampla, referindo-se muito mais a condição onde o jogador assume o “papel” principal no desenvolvimento do jogo, do que a algum formato específico de herói, seja ele clássico ou moderno, por exemplo. No entanto, a figura do “herói” é invocada por conta da opção inicial em trabalharmos com jogos narrativos e por ser o herói, geralmente, a figura central participante dos desafios e potencializadora de soluções, ou seja, o papel que sempre coube ao jogador.

No Primeiro capítulo exploraremos alguns elementos básicos para futuras discussões acerca dos jogos os quais dividimos da seguinte maneira: teoria dos jogos, história e forma. Pela teoria trataremos um pouco sobre os estudos de Johan Huizinga, Roger Caillois e Espen Aarseth que, no que se refere a abordagem desse estudo, representam contribuições esclarecedoras. Ainda, procuraremos relativizar e reposicionar antigos termos, como interatividade, imersão e presença e proporemos o uso de *extensão e transferência* pela qualidade em demonstrar uma constante troca entre jogo e jogador. Troca essa que é, ao nosso ver, a verdadeira existência do jogo. Em seguida passaremos por uma breve história dos jogos eletrônicos que tem como único objetivo situar o leitor a respeito dessa mídia. Por último trataremos um pouco a respeito da forma do jogo que nasce de uma sugestão com base nos

estudos do cinema e que não se trata de uma proposta fechada ou definitiva, mas suficientemente útil para o nosso estudo neste trabalho.

O Segundo capítulo é dedicado a um pequeno estudo sobre a narrativa e a construção do herói pela história. Nossa intenção é evidenciar toda uma tradição de onde os jogos buscam, ainda hoje, alimentar-se. O capítulo está dividido da seguinte forma: A narrativa e os jogos; A construção do herói; Os heróis nos jogos eletrônicos. Na *narrativa e os jogos*, trataremos de trabalhar noções básicas como o que é narrativa, enredo, narrador e tentaremos relacioná-las a algumas possibilidades iniciais nos jogos. Na *construção do herói* apresentaremos a evolução da figura heróica e algumas de suas diversas faces. Por fim, *os heróis nos jogos eletrônicos* trata de alguns modelos utilizados nos jogos eletrônicos e que representam diferentes formas do jogador aproximar-se da posição de herói. O tipo de envolvimento e sensação de presença aqui vai depender do tipo de herói desenvolvido no jogo.

O terceiro capítulo é dedicado a alguns jogos narrativos marcantes que trabalham com narrativas e heróis interessantes e diferentes entre si. Dessa forma será feita uma análise crítica tanto do conjunto jogo, quanto da particularidade da construção do herói e posição do jogador em relação a ele.

## 2 CAPÍTULO 2: ESTRUTURAÇÃO TEÓRICA

### 2.1 TEORIA DOS JOGOS: O HOMO LUDENS

Johan Huizinga<sup>1</sup> é uma figura importante nos estudos dos jogos porque tentou formalizar, a respeito, um estudo bastante amplo em diferentes esferas da cultura humana. Ele organizou seu pensamento em torno da “idéia” de que o jogo, enquanto brincadeira e competição, é anterior a cultura porque, afinal, esses elementos já são manifestados pelos animais em suas brincadeiras. Ele organiza seu texto demonstrando como as inúmeras manifestações culturais, como as artes, a religião e a filosofia, por exemplo, estão impregnadas com elementos lúdicos. Daí o “Homo Ludens”.

[...] O espírito de competição lúdica, enquanto impulso social, é mais antigo que a cultura, e a própria vida está toda penetrada por ele, como por um verdadeiro

---

1 HUIZINGA, Johan, **Homo Ludens / O jogo como elemento da cultura**. São Paulo, Perspectiva, 2008.

fermento. O ritual teve origem no jogo sagrado, a poesia nasceu do jogo e dele se nutriu, a música e a dança eram puro jogo. O saber e a filosofia encontraram expressão em palavras e formas derivadas das competições religiosas. As regras da guerra e as convenções da vida aristocrática eram baseadas em modelos lúdicos. Daí se conclui necessariamente que em suas fases primitivas a cultura é um jogo. Não quer isto dizer que ela nasça *do* jogo, como um recém-nascido se separa do corpo da mãe. Ela surge *no* jogo, e *enquanto* jogo, para nunca mais perder esse caráter. (HUIZINGA, 2008. p.193)

Embora discutível é inegável a contribuição de Huizinga ao estudos dos jogos visto que, mesmo hoje, os jogos eletrônicos compartilham de muitos dos elementos formais percebidos pelo autor. Ele os resume dizendo:

Numa tentativa de resumir as características formais do jogo, poderíamos considerá-lo uma atividade livre, conscientemente tomada como “não-séria” e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. Promove a formação de grupos sociais com tendência a rodearem-se de segredo e a sublinharem sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces ou outros meios semelhantes. (HUIZINGA, 2008, p.16).

Nos parece que boa parte das características formais reunidas pelo estudioso se encaixam muito bem em inúmeras manifestações da sociedade humana. As instituições militares, jurídicas e os rituais religiosos, exemplos que ele mesmo cita em outros momentos do seu livro, são praticados dentro de limites espaciais próprios, promovem a formação de grupos sociais que rodeiam-se de segredos e, de fato, sublinham sua diferença do mundo através de disfarces como as roupas, máscaras e adereços diversos. Comportamento que encontramos nos grupos de jogadores de *MMORPGs*<sup>2</sup>, os jogos de interpretação de papéis desenvolvidos em ambientes digitais, capazes de abrigar centenas de jogadores simultaneamente. Os jogadores escolhem “máscaras” para si, através de personagens diversos, oferecidos pelo sistema, “nomes código” que os diferencia dos demais, organizam-se dentro de clãs ou guildas e utilizam linguagens próprias desses ambientes, com dezenas de termos, abreviações, siglas e metáforas irreconhecíveis aos “não iniciados”. No entanto, formalizar os jogos dessa maneira é não demonstrar sua incrível variedade. Corre-se o risco, portanto, de nivelar as discussões ao redor dessa palavra geral “jogos” e nos pensar compreender e sermos compreendidos dentro desse limite. Para estender a discussão cabe investigar um pouco a

---

2

Massive Multiplayer Online Role Playing Games. Jogos de interpretação de papéis que constroem mundos que conseguem suportar uma grande quantidade de jogadores ao mesmo tempo. O mundo é persistente, quer dizer, está sempre crescendo e mudando, estando o jogador nele ou não.

respeito das categorias inventadas por Roger Caillois<sup>3</sup> para referir-se melhor a essas variedades, são elas: *Agôn, Alea, Mimicry e Illinx*.

Para Caillois, que reconhece a contribuição de Huizinga, existem alguns parênteses que devem ser abertos. Quando Huizinga trás, a respeito da forma dos jogos, a noção de mistério, ele se esquece que esse movimento se dá em direção ao apagamento do “*segredo e do misterioso*”. Isso porque, para Caillois, os jogos orientam-se mais para o *espetacular e o ostentatório*, dessa forma divulgando e fazendo “aparecer” os elementos que o revestem. Caillois diz:

É indiscutível que o segredo, o mistério, o *travesti*, enfim, se prestam a uma actividade de jogo, convirá acrescentar desde já que essa actividade se exerce necessariamente em detrimento do segredo e do misterioso. Ela expõe-no, publicita-o e, de certa forma, gasta-o. (CAILLOIS, 1990, p. 24)

Isso porque, tomados isoladamente, encontraremos “elementos de jogo” em muitas ou, talvez, todas as manifestações da cultura humana. No entanto, se as pensarmos sempre “*em relação*” saberemos perceber quais desses elementos realmente estão trabalhando em prol da formação do jogo e não a uma instituição. Para Caillois:

Tudo o que é naturalmente, mistério ou simulacro está *próximo* do jogo. Mas é também preciso que a componente da ficção e de divertimento prevaleça, isto é, que o mistério não seja venerado e que o simulacro não seja início ou sinal de metamorfose e de possessão. (CAILLOIS, 1990, p. 24) [grifo meu]

Porque sem essa relação podemos acreditar que os jogadores de *MMORPGs* estão tão marcados pelas máscaras que se utilizam e pelos segredos que se revestem que, a certo ponto, podem achar-se “possuídos” por esse estado com a mesma intensidade e seriedade próprias de alguns rituais religiosos. Sem a tela da ficção, da diversão e do desafio (como elementos que organizam e orientam o segredo para o jogo), como diferenciar jogo da vida e encontrar nele um espaço à parte?

Estendendo o pensamento, é inegável que alguns jogadores, em casos extremos e isolados já se viram misturados aos seus jogos a tal ponto que, separar-se da mistura, parecia impossível. Com os filmes ou os livros, a potencialidade para o “perder-se na mistura”, é a mesma. Potencialidade de reconhecer-se e sentir-se tomado pelos mundos ficcionais que habitamos temporariamente, mas que, para alguns, acaba se tornando algo forte demais. Conta-se a história do “engenhoso fidalgo Dom Quixote de la Mancha”, e é ilustrativo como Miguel de Cervantes descreve suas origens:

---

3 CAILLOIS, Roger / *Les Jeux et les hommes. Le masque et le vertige. Os jogos e os homens, a máscara e a vertigem*. Editions Galimard. Paris, 1958. Edições Cotovia, Lisboa, 1990.

[sobre os romances de cavalaria] [...] Em suma, tanto naquelas leituras se enfrascou, que as noites se lhe passavam a ler desde o sol posto até à alvorada, e os dias, desde o amanhecer até fim da tarde. E assim, do pouco dormir e do muito ler se lhe secou o cérebro, de maneira que chegou a perder o juízo.

Encheu-se-lhe a fantasia de tudo que achava nos livros, assim de encantamentos, como pendências, batalhas, desafios, feridas, requebros, amores, tormentas, e disparates impossíveis; e assentou-se-lhe de tal modo na imaginação ser verdade toda aquela máquina de sonhadas invenções que lia, que para ele não havia história mais certa no mundo. (CERVANTES, Miguel, 1605, ed. 2005, p. 65)

Embora Dom Quixote seja uma personagem ficcional, seu exemplo ilustra bem alguns casos curiosos de leitores e espectadores que se encontram tão ligados a esses mundos elaborados que a própria barreira entre um real e um ficcional acaba se dissolvendo. Beth Brait, no seu livro *A personagem*<sup>4</sup> comenta sobre os leitores de Conan Doyle que reservam espaço na sua viagem de turismo para conhecer a Baker Street 221 B, na esperança de conhecer os aposentos de Sherlock Holmes. Umberto Eco<sup>5</sup>, ao citar uma passagem de “*O pêndulo de Foucault*”, diverte-se ao afirmar que um de seus leitores o indagava, através de uma carta, porque o personagem Casauboun não havia visto e comentado um grande incêndio que ocorrera na data e local por onde Eco havia descrito que ele passara. Como Eco é um autor muito metódico e descritivo o leitor pode reconstruir através de uma pesquisa em jornais, o caminho por espaço e tempo que o personagem percorrera, descobrindo então, que os jornais da época noticiaram um grande incêndio que ocorrera mais ou menos na hora que o Casauboun passara por ali. “Como ele não pode ver o fogo?”, indagava o leitor. Da mesma forma, é comum vermos esse tipo efeito na vidas das pessoas no que diz respeito a televisão. Não é incomum que, nas telenovelas, principalmente aquelas situadas num espaço/tempo atual em relação ao seu público, alguns atores e atrizes, caracterizados como “vilões” em suas respectivas tramas acabem sendo vítimas do repúdio e da indignação das pessoas na rua.

Encher-se de “fantasia” a ponto de perder-se nela é, a certo ponto, similar a encher-se de um espírito competitivo, de “competição”, de tal forma que a vitória por “quaisquer meios” torna-se tudo o que importa. É comum vermos os casos de atletas esportivos que, insuflados por um “espírito competitivo desequilibrado”, acabam “fazendo de tudo” para vencer assumindo até mesmo atitudes chamadas antiesportivas, desequilibrando o jogo a seu favor através de práticas ilícitas, como o uso de estimulantes químicos. Encher-se de fantasia é similar também a encher-se de segredo, a tal ponto que nos fechamos tanto nesse segredo que nada mais fora dele importa ou faz sentido, tomados, possuídos pelas máscaras que

---

4 BRAIT, Beth. 1985.

5 ECO, Umberto. 1994.

assumimos, numa relação esquizofrênica com o jogo.

Ou seja, numa relação de desigualdade evidente, onde certas forças são exageradamente prioritárias (seja ela *agôn*, *alea*, *mimicry* ou *illinx*, como veremos em seguida), perde-se o equilíbrio e, tanto o jogo como a ficção em qualquer outro meio, acaba se perdendo para virar outra coisa.

Caillois, por fim, chega na sua própria classificação dos jogos que, nos parece, é útil para pensarmos os jogos eletrônicos de maneira mais complexa. Ele divide os “tipos” de jogos segundo quatro categorias básicas ou, como ele coloca, “fundamentais”. Categorias que pretendo utilizar mais adiante e que, portanto, cabem aqui numa descrição mais detalhada.

**Agôn:** O *agôn* refere-se aos jogos de competição. É onde nós, como jogadores, competimos contra outros jogadores ou contra o sistema para tentar superá-lo, descobrindo-lhe os segredos e aprimorando nossas habilidades. Refere-se tanto aos jogos esportivos, onde as competições de força ou velocidade nos servem de exemplo, quanto aos jogos intelectuais, como o xadrez ou as cartas.

**Alea:** O *alea* refere-se aos jogos de sorte. Os resultados do *alea* não dependem do jogador, portanto, configura-se como uma forma de jogo totalmente oposta ao *agôn*. Trata-se de sujeitar-se ao sistema, ao destino, à sorte. Não premia o jogador pelo seu esforço ou habilidade particulares, sujeitando todos a um poder comum e externo que, de certa forma, equaliza as chances de vitória.

**Mimicry:** refere-se aos jogos de interpretação de papéis onde, tanto o jogador, procura crer, como quer fazer crer que é outra pessoa. “Esquece, disfarça, despoja-se temporariamente da sua personalidade para fingir uma outra.” (CAILLOIS, 1990, p. 39-40). Refere-se também às máscaras e fantasias, às representações teatrais, à mímica. Não se trata de “enganar” o outro, mas, como jogo, da manifestação do prazer de *fantasiar ser outro*. Como nos carnavais, nos bailes de máscara, nas encenações teatrais, nas fantasias das crianças que brincam de polícia e bandido.

Um outro aspecto refere-se à delegação, que Caillois sugere ser uma forma degradada e diluída de *mimicry* (ibidem, p.143). Aí ele explica, as pessoas, sabendo-se num mundo onde mérito e sorte preside, aqueles que não tem uma nem outra agarram-se aos vitoriosos. Somos vencedores por procuração, por *delegação*. Daí elabora-se o culto da vedete e do campeão.

**Illinx:** Trata-se dos jogos que buscam a *vertigem*. É uma categoria interessante que, nos jogos eletrônicos, se realiza mais pelos efeitos luminosos e pela velocidade dos elementos da cena (agora os jogos com captura de movimentos podem significar, também, uma direção

para a realização do *illinx* no ambiente digital). São jogos que buscam romper com a estabilidade dos movimentos e da percepção, que buscam o transe, o espasmo. “A perturbação provocada pela vertigem é procurada como fim em si mesma, muito frequentemente” (CAILLOIS, 1990, p.43).

Depois de ter essas categorias detalhadas Caillois, então, procura descrever dois modos de nos relacionarmos com o jogo. Duas participações essenciais que determinam como jogaremos. Um delas refere-se a uma força interior, pulsante, como “uma liberdade primeira”, ao qual ele dá o nome de *paidia*. De outro lado, o *ludus*, que reflete uma necessidade de organizar e orientar-se no jogo, a racionalização dos seus processos e a investida de tentar encontrar a melhor forma de dominá-lo.

A *paidia* pode ser vista claramente no comportamento das crianças, no sua “superabundância de alegria e vitalidade”, como coloca Caillois. O *ludus* pode ser visto no movimento calculado de um jogador de xadrez experiente, ou nos movimentos precisos de um atleta. A *paidia* é pura energia e turbulência, o *ludus* a direção calculada que, de certa forma, “disciplina a *paidia*” (CAILLOIS, 1990, p.54).

Nos jogos eletrônicos, nos parece, resta pouco a *paidia*. Domesticada pelo *ludus*, todo o movimento rebelde, toda a instabilidade e turbulência, geralmente representam a “morte” do jogador no mundo do jogo, a falha em esquivar de determinado perigo, alcançar uma plataforma ou antecipar-se a determinada ação. Os jogos eletrônicos estão em sua maioria tão estruturalmente fechados em torno de suas caixas e comandos, dos seus “*menus*” e objetivos fixos, que cabe pouco espaço ao jogador “animado demais” pelas instintos da *paidia*. Será que o jogo tornou-se, no ambiente eletrônico, mais distante da desordem criativa e pulsante das crianças? Até que ponto a liberdade ainda pode ser encontrada ou então, que outras formas de *paidia* ainda podemos perceber nesse ambiente dos computadores?

Gonzalo Frasca, autor e pesquisador de jogos sugere que, enquanto o *ludus* está relacionado aos jogos com regras sociais bem estruturadas, claras e bem definidas (como os esportes ou o xadrez, por exemplo) a *paidia* revela um jogo mais solto, livre até mesmo de uma noção de vencedores ou perdedores. A aposta de um jogo, voltado a favorecer *ludus* ou *paidia* já deixa claro uma certa ideologia na construção da obra. Ao estruturar regras precisas e que dão pouco espaço à liberdade do jogador, é inevitável que a presença do autor fique mais demarcada e persistente do que aquela experiência mais aberta e suscetível às mudanças e instabilidades promovidas pelo jogador, num formato que privilegia a *paidia*. Para Frasca, mundos (de jogo) construídos com base no *ludus* são mais coerentes, ordenados, mais próximos de uma concepção aristotélica de obra (início, meio e fim, um estado de

estabilidade, conflito e retorno a uma estabilidade renovada). Enquanto mundos construídos com base na *paidia* são mais abertos a exploração e desorganização, onde os próprios caminhos e objetivos tornam-se mais borrados, dependendo muito da vontade e interesse do próprio jogador do que de um roteiro específico. Frasca sugere simuladores como *SimCity* (Maxis, 1989), como exemplos desse tipo de jogo. Atualmente há inúmeros jogos eletrônicos do tipo “*sandbox*”<sup>6</sup> que poderiam se encaixar nos termos propostos por Frasca.

Além da *paidia*, outras afirmações, tanto de Huizinga quanto de Caillois acabam sofrendo um desgaste em nossa época. A primeira delas é a posição entre o *mistério e ostentatório*, previamente elaborado, e que faz parte de uma das críticas de Caillois a Huizinga. Nos parece pertinente contribuir com a discussão sob um olhar contemporâneo. Nos jogos eletrônicos, aparentemente, os elementos de mistério são apenas uma sombra pálida que está mais ligada a pequenas manifestações entre clãs de jogadores, no sentido de resguardar estratégias e modos de operação em jogo que pretendem potencializar a eficiência dessas operações em relação aos seus adversários, do que em sustentar o mistério em relação a sociedade. O que temos visto no comportamento dos jogadores nos faz entender que o ostentatório é uma operação muito mais comum porque o jogador, em sua relação com o jogo e outros jogadores, sente a necessidade e o prazer de mostrar suas habilidades e sua experiência no jogo. De exibir-se. Por isso tenta conferir um aspecto único ao seu personagem, aos “nomes código” que carrega, ao comportamento, aos prêmios que o destacam e aos “*rankings*” que conquista. Nas “casas de fliperama” era comum que os jogadores se tornassem conhecidos e admirados ao mostrarem sua habilidade em determinado jogo, jogos esses que arquivavam os “*rankings*” diariamente dos competidores, de forma que era fácil acompanhar o desempenho de um determinado jogador. O *agôn* era imperativo nesses lugares, porque é o lugar onde impera a competição. Quando os jogos começam a se tornar mais populares e os jogadores abandonam lentamente esses lugares de jogo, o *agôn* ainda persiste, mas está circunscrito a uma competição de ordem mais familiar, ou entre um pequeno grupo de amigos, ou mesmo na relação humano/máquina. O *mimicry* então se destaca, jogos começam a contar histórias e a desenvolver personagens carismáticos. Com o tempo se tornam mais longos e complexos. Afinal, dentro das casas, depois da invenção da funcionalidade de “salvar” os jogos, eles começam a poder ser jogados por várias horas durante várias semanas. Operação distinta daquela das “casas de fliperamas” cujas máquinas

---

6 *Sandbox* (caixa de areia) é uma metáfora que se refere a jogos que permitem uma livre navegação além de possuir ferramentas que permitem uma ampla variedade de escolhas, modificações e caminhos que podem modelar o próprio mundo digital alterando-o.

não “guardavam” os progressos individuais no jogo, limitando-se apenas às pontuações adquiridas (o que demonstra como o *agôn* era prioritário). De modo que, naqueles lugares, era sempre um “começar de novo” onde pouquíssimos jogadores podiam realmente acompanhar o desenrolar de uma narrativa até o seu “desfecho”. Muitos desses jogos não tinham uma conclusão para a ação que propunham, limitando-se a exibir uma tela preta onde estava escrito “*game over*” (fim do jogo). Outros “devolviam” o jogador para o seu início, onde poderiam retomar toda a ação e, assim, acumular mais pontos). O fato é que, dentro das casas, os jogos puderam ser desenvolvidos dentro de uma lógica diferente daquela que vinha sendo aplicada até então. Com a evolução técnica e o interesse dos grandes conglomerados da indústria, os jogos começaram a ser estruturados em torno de narrativas e mecânicas cada vez mais complexas e visualmente fascinantes. Cada vez mais, termos como *imersão* e *interatividade* vem a tona. Através do *mimicry* estendemo-nos aos mundos ficcionais com “*avatares*” de nós mesmos, não mais apenas pela força do *agôn*, mas pela vontade do *mimicry*. Com a era da internet e dos jogos conectados, novamente o *agôn* ganha força porque agora, os jogadores podem competir contra pessoas do mundo todo, o que aumenta a dificuldade de se destacar assim como a qualidade de se tornar “destacado”.

Outra afirmação refere-se à sua utilidade não-material. Jogos, dizem Huizinga e Caillois, não geram bens nem riqueza. O jogador que se dedica a algum esporte, quando adquire um ganho através dele, transforma-o em trabalho, modificando sua relação com o jogo que nada tem a ver com o universo proposto por ele. As apostas giram em torno de ganhos que na verdade são trocas entre os jogadores, portanto, apesar de deslocar os bens de uma pessoa para outra envolvida na aposta, não geram nada novo. No entanto, quando nos jogos eletrônicos atuais criam-se mercadorias virtuais que podem ser negociadas dentro do universo do jogo ou fora dele, e que concedem vantagens específicas que desequilibram o jogo de certa maneira, é questionável que essa característica ainda se mantenha. O jogo não se perde, mas agora está atravessado por uma economia paralela, integrada ao sistema que, por sua vez, pode desarticular a relação de igualdade entre os jogadores bem como inserir um outro tipo de motivação que nada tem a ver com a *mimicry* ou com o *agôn*, que é a transformação do jogo em máquina de produção de bens virtuais. Tal articulação é, às vezes, organizada pelos desenvolvedores, outras iniciada pelos consumidores. Comercializa-se tanto através de dinheiro real, quanto dinheiro do jogo. Os *MMORPGs*, são os principais exemplares onde esse tipo de comportamento ocorre. Vendem-se armaduras, armas, montarias e itens especiais, enquanto alguns produtos comercializados tem função puramente cosmética, outros concedem vantagens permanentes ou temporários aos jogadores, desequilibrando as

chances dentro do jogo ou marcando os jogadores como pessoas que investem não só tempo, mas dinheiro nesses jogos. Esse tipo de comércio parece gerar todo tipo de reação, desde o abandono do jogo por aqueles que não estão dispostos ou não tem como pagar pelos produtos vantajosos, como uma certa crítica àqueles que gastam com essas coisas, muitas vezes taxados de maneiras ofensivas.

Um terceiro item que chamamos a atenção, referente às teorias de Huizinga e Caillois, diz respeito a tensão e a incerteza do jogo. A tensão é o resultado da incerteza. Não sabemos, ao jogar uma partida de xadrez ou arremessar uma bola para a cesta, qual será o resultado final dessa ação. Dedicamos um esforço e uma atenção que nos prendem pela expectativa do resultado. A incerteza, também, nos motiva ao jogo. Nos permite acreditar que, talvez, possamos ganhar a loteria. Que nosso chute pode chegar ao gol. Que nossas estratégias e nossa habilidade podem superar a do adversário. Em alguns jogos eletrônicos, no entanto, esse princípio da incerteza é arruinado, em outros deslocado e segmentado em pequenos eventos de desafio. Jogos como o aclamado "*Limbo*"<sup>7</sup> (Playdead, 2010), são exemplos disso.



*Ilustração 1: Cena do jogo "Limbo".*

Fonte: <<http://www.giantbomb.com/reviews/limbo-review/1900-301/>>

Nele o “herói” é um menino perdido em ambiente escuro e coberto de brumas. Nosso objetivo é atravessar uma dezena de lugares perigosos na tentativa de escapar, ou ao menos encontrar sentido em um lugar com aparência de pesadelo. A jornada é incerta, claro. Os perigos sempre uma surpresa, o que gera tensão, não pelo resultado final do jogo, mas pelos

resultados parciais de nossas ações frente a cada pequeno desafio. Sempre podemos tentar de novo e, embora esses pequenos eventos de tensão existam, de um modo mais amplo, quando lembramos do resultado final de nossa jornada pelo mundo escuro de *"Limbo"*, não temos qualquer dúvida dos dois únicos resultados possíveis: vitória (ao concluirmos todas as etapas do jogo) ou desistência (vítimas do enfado, da falta de tempo ou por não nos acharmos com competência suficiente para superá-lo). Numa partida de “pingue pongue” contra um amigo, não podemos saber o resultado final da partida (mesmo que confiemos na superioridade de nossas habilidades), podemos concluir o jogo com a nossa derrota. Isso gera tensão, bem como estimula o *agôn*. “*Limbo*”, no entanto, a exemplo de tantos outros, é um jogo linear construído em cima de uma sequência de quebra-cabeças e pequenas provas de habilidade nos comandos do teclado ou do controle do *console de videogame*.<sup>8</sup> Se existe alguma incerteza ela está concentrada sob esse desafios segmentados e sobre o tempo que levaremos para desenvolver a habilidade necessária para superá-los. Seu foco é o seu visual, com sombras e brumas que revelam e escondem o tempo todo um cenário desolado, solitário e perigoso, modelado sobre várias camadas que se sobrepõe e se ocultam durante o movimento do jogador. Ao mesmo tempo, a construção do som, com simulações de ruídos de uma mata, água correndo e estruturas rangendo acaba contribuindo para uma estética tridimensional, muito embora o jogo todo seja construído e jogado de forma bidimensional. Nossa participação no jogo está limitada pela programação linear dos caminhos e eventos. Só existe uma resposta certa para cada quebra-cabeça, apenas uma forma correta de resolvê-los. Tentativa e erro e pronto, passamos para a próxima etapa numa configuração clara do *ludus*, como entendido por Gonzalo Frasca, ou seja, todo o percurso e as possibilidades em jogo estão previamente dadas pelo autor da obra, restando ao jogador pouca ou nenhuma liberdade ou chance de improvisação. O que nos motiva em *"Limbo"* é saber o que virá, o que acontecerá na história, qual o próximo quebra-cabeça, como resolvê-lo. O resultado do jogo, no que diz respeito à vitória ou derrota, não reserva nenhuma surpresa, só podemos vencer ou desistir de *"Limbo"*, daí percorremos o caminho de pequenas armadilhas mortais numa tentativa de conhecer mais e mais da história desse menino. Essa é uma configuração de jogo que difere muito dos jogos esportivos, mesmo as suas simulações, por exemplo, vencer ou perder uma partida são sempre possibilidades. Enquanto nesses jogos esportivos um dos estímulos é a incerteza que gera tensão e nos provoca pelo *agôn*, em *"Limbo"* o estímulo é a narrativa, o visual e a *mimicry* onde nos identificamos com aquele universo em especial, a

---

8 Aparelho microcomputador dedicado a executar jogos eletrônicos em conjunto com um televisor.

incerteza está orientada para os passos da narrativa, o desenrolar da história e os pequenos quebra-cabeças ocasionais que precisamos superar para continuá-la. Elementos que nos colocam numa tensão, medo e procura, na tentativa de resolução do mistério do jogo, que esteticamente nos encanta.

Antes de ilustrar uma deficiência, o que pretendemos chamar a atenção é a constituição de uma forma diferente de jogo, que não está amparada nas relações de vitória/derrota, ao menos não de forma direta. O que jogos como "*Limbo*" entregam ao jogador é uma experiência. Experiência essa valorizada pelos desafios e pela mecânica que criam uma espécie de mundo alternativo onde jogo e jogador se relacionam a um nível muito significativo. O mundo de jogo, nos jogos narrativos, mas não exclusivamente neles, representam uma forma diferenciada de jogar. Embora o *agôn* ainda esteja presente, o *mimicry* torna-se muito mais forte e requisitado para a apreciação desse tipo de obra, construindo uma relação de identificação e *presença* do jogador com o jogo.

A respeito dos jogos eletrônicos, uma teoria que vale destacar é de Espen Aarseth, pesquisador dos movimentos da cibercultura, entre eles os jogos eletrônicos e que ele desenvolve no seu artigo *Playing Research: Methodological Approaches to game analysis*. Para Aarseth, podemos dividir os jogos hoje em três dimensões, são elas:

***Gameplay* (jogabilidade). *Game-Structure* (estrutura do jogo). *Game-World* (mundo do jogo).**

Nesse esquema básico, que para Aarseth são interdependentes e variam de importância em suas relações de um jogo para outro, podemos estender algumas subcategorias. *Gameplay*, a jogabilidade, refere-se às ações do jogador, suas estratégias e motivações, mas também abarca todas as relações sociais iniciadas e desenvolvidas por e além do jogo. *Game-Structure*, ou a estrutura do jogo, refere-se às suas regras, incluindo, segundo Aarseth, as regras simuladas. *Game-World*, por fim, refere-se à ficção desenvolvida no jogo, seu universo narrativo, texturas, topologia, estruturação e *design* dos níveis.

Aarseth está preocupado em desenvolver um método de investigação dos jogos eletrônicos já que, segundo o pesquisador, esses aparelhos, por sua natureza híbrida (embora ele não use o termo), atraem a atenção de diversas disciplinas e correntes teóricas. E o jogo, claro, se presta a todas elas. Dessa forma, antes de tentar afirmar que devemos construir uma única “disciplina do estudo dos jogos” Aarseth está mais preocupado em sugerir formas de aproximação do pesquisador.

Aarseth cita Richard Bartle como um exemplo de, talvez, uma das melhores análises

sobre os jogos e os jogadores. Ele apresenta, diz Aarseth uma tipologia com quatro tipos de jogadores demonstrando o quanto diferentes tipos de postura e aproximação em relação aos jogos influenciam o entendimento e a atmosfera do jogo. Cito:

Os *Socializers* (o socializador): São jogadores que apreciam a companhia de outros jogadores.

Os *Killers* (o matador ou assassino): Jogadores que se divertem perseguindo e eliminando outros jogadores do jogo.

Os *Achievers* (o realizador): Jogador cujo o foco está na conquista dos objetivos e prêmios. Seu jogo baseia-se na vitória sobre outros jogadores e sobre o sistema.

Os *explorers* (o explorador): Jogador que se diverte descobrindo coisas do jogo, tanto a nível diegético (da própria ficção do jogo) quanto não-diegético (da mecânica do jogo, incluindo a identificação dos “bugs”, falhas associadas principalmente a erros de programação do jogo.)

Essas categorias pretendem resumir os comportamentos básicos dos jogadores no mundo do jogo e que, para Aarseth, podem ser aproveitadas para classificar, também, os pesquisadores dos jogos. Pelo que entendemos, e no entender de Aarseth, são categorias incompletas, e é preciso uma boa dose de cuidado para não nos limitarmos a acreditar que se tratam de “carimbos” ou “caixas” onde possamos “marcar” ou “encaixar” os jogadores. A armadilha está em pensar tais categorias como coisas fixas e não admitir que os movimentos, atravessamentos, contaminações e alargamentos dessas posturas são uma possibilidade constante. Um mesmo jogador poderia agir como o *socializador* em um determinado jogo, ou em determinada “partida” de um mesmo jogo, enquanto em outro jogo ou em outra “partida” ele assumiria a atitude do *matador*. Somos atravessados por conflitos e momentos na vida que contaminam, sem dúvida, nossa relação com a obra e produzem variações imprevisíveis quanto a nossa postura em determinada situação. Da mesma forma, é produtivo pensar que essas categorias podem muito bem se misturar, de forma que nós manifestemos, em algum momento da partida, “características do *realizador*, do *explorador*, do *matador* ou do *socializador*.”

Aarseth expande essas categorias sugerindo a adição do *cheater* (o trapaceiro). Trata-se daquele que se utiliza de meios não lícitos ao universo de regras estruturado pelo jogo para conseguir, de alguma forma, vantagens que lhe destaquem ou lhe facilitem o seu desenvolvimento no jogo. O trapaceiro mantém as “cartas na manga” até que encontre o momento certo de destacá-las em segredo e, assim, equilibrar o jogo a seu favor. Mas, também, o trapaceiro nos jogos eletrônicos, usa de programas externos que lhe permitem

alterar as características do jogo, acessa “*walkthroughs*”<sup>9</sup>, compra itens ou serviços em mercados paralelos fora do sistema do jogo e, de forma mais extrema, “*hackeia*”<sup>10</sup> o sistema, ou seja, lhe invade a própria estrutura do programa e muda suas características pra lhe trazer vantagem. Nos jogos eletrônicos, o trapaceiro pode tornar-se mais agressivo e perigoso que o trapaceiro nos jogos analógicos. Isso porque, como já colocou Huizinga, o trapaceiro representa menos risco ao jogo porque não desarticula o espaço do jogo, não denuncia sua irrealdade, mantendo a ficção ainda que dentro de uma lógica que o beneficia. No entanto, nos jogos eletrônicos, ele chega a desarticulá-la, nem sempre na intenção do “estraga prazeres”, de que também fala Huizinga, que denuncia a brincadeira devolvendo a todos para a realidade, mas devido a uma intervenção de tal grandeza que o jogo, baseado em regras e na tentativa de equilíbrio entre seus participantes, não se sustenta mais desse modo, desarticulando-se por consequência. “A brincadeira perde a graça”.

Como última categoria proposta por Aarseth, vale a pena mencionar sobre os níveis de experiência dos jogadores: *newbie* (novato), *casual* (casual), *hardcore* (radical). Aarseth sugere alinharmos esses tipos com aqueles desenvolvidos por Bartle, de forma que teremos, assim, uma dezena de combinações possíveis na nossa forma de pensar o jogador: podemos pensar no explorador casual, no trapaceiro radical, no socializador novato daí. Além de acrescentarem uma complexidade maior nos modos de ver e entender a relação dos jogadores com o jogo, esse tipo de esquema também evidencia o quanto a experiência é valorizada e requerida. O bom jogador é aquele que, além da habilidade, conhece o jogo com profundidade. Sabe dos melhores caminhos, das melhores itens, das formas de agir e falar no mundo do jogo. Experiência que fazem parte, cada vez mais, de uma forma de comportar-se e colocar-se em relação à obra que pretende ir além da própria obra. Que circula entre as várias mídias de forma ampla, encontrando nos mais diversos meios informações que o ajudam a navegar melhor.

---

9

Um esquema ou roteiro que revela todos os caminhos e segredos relativos ao jogo. Resolve os quebra-cabeças, dá dicas estratégicas, antecipa eventos. Esse tipo de esquema quebra toda e qualquer chance de surpresa. O inesperado é praticamente anulado.

10

Hacker é o sujeito que supera sistemas de computador e os modifica de alguma maneira. Dessa forma a atividade do hacker pode ser tanto destrutiva quanto criativa, nenhuma delas implicando diretamente numa ação nociva ou criminosa por si só, cabendo sempre a contextualização de cada exemplo individualmente.

## 2.2 TEORIA EXPANDIDA DOS JOGOS

Para entendermos a dinâmica possível dos jogos eletrônicos, além de produtos culturais (portanto atravessados por estruturas políticas, econômicas, sociais e estéticas), devemos entendê-los também como “coisas moles”, “softwares”, portanto, programas gerados e gerenciados por um aparelho computacional. Sua natureza mole lhe concede algumas características importantes: Jogos moles são maleáveis, expansíveis, divisíveis, ampliáveis. Portanto, jogos eletrônicos são aparelhos altamente modificáveis. Herdam parte das possibilidades permitidas a todos os programas de computador, bem como algumas das suas particularidades. São obras circunscritas num meio informático ao qual, de outra forma, jamais poderiam se realizar. São digitais e, embora pareçam, a natureza de suas imagens é muito diferente daquela produzida por outros aparelhos técnicos. São imagens numéricas. Por serem digitais eles não existem fora da máquina computacional, são formados e sustentados por ela, de forma que se configuram como verdadeiros “não-objetos”, num sentido que amplia bastante, é claro, as noções propostas por Ferreira Gullar, mas que ainda assim nos parece um exercício interessante. A respeito de tais premissas:

não possui massa nem peso, características dos objetos e das esculturas tradicionais. não se esgota nas referências de uso e sentido porque não possui utilidade, ao contrário dos objetos. é um ser íntegro, que dispensa intermediários na relação com o sujeito. Não é representação de nada, é uma apresentação, aparecimento primeiro de uma forma. transcende o espaço em que se insere, trabalha e refunda o mesmo espaço transformando-o. Só se completa com a ação do espectador, que passa de passivo para ativo.” (SOLFA, Marília, <http://www.unicamp.br/chaa/rhaa/atas/atas-IEHA-v3-061-070-marilia%20solfa.pdf>, acessado dia 07 de abril de 2013)

Basta pensarmos como os “Bichos” ou os Parangolés se aproximam dos jogos, para entender como essa relação é próxima. Tanto os jogos como esses “não-objetos”, que se articulam pela relação entre público e obra, muito mais do que como coisas para “serem vistas”, não só permitem essa “investida” do público contra a obra, como a exigem. Façamos um parêntese, *investir* confere um entendimento satisfatório, nos parece, pois refere-se tanto ao *ato* (leia-se ação e movimento) de acometer, arremeter, atirar-se de forma impetuosa, quanto ao de eleger, revestir, prover-se, emprestar. Pois toda relação é, a um certo nível, um empréstimo das partes, sejam quais forem, ao mesmo tempo que é o de revestir-se “prover-se de”. É um *estender e transferir-se*. Trata-se de investir tempo, energia e vontade a ponto de dar-se disponível para a obra ao mesmo tempo que ela se disponibiliza para nós, o que é verdade para os Parangolés de Oiticica tanto quanto o é para os jogos eletrônicos hoje.

Sobre as imagens tecnológicas, suas imagens, sons, texto, são resultado de números que, no fim, tornam-se impulsos luminosos em uma tela que nada significam e que nada imprimem à máquina. Humano e máquina se conectam através, principalmente, da interface da tela enquanto desempenham papéis fundamentais no desenvolvimento do jogo eletrônico (possibilitadas nos processos de *extensão e transferência*). Só essa constatação, a nível técnico, já coloca os jogos eletrônicos num lugar bem distante dos seus parentes analógicos. Um jogo de xadrez pode ser entendido como um programa, no entanto, configura-se como um sistema completo, fechado, limitado. Não é expansível, modificável, divisível, ampliável, maleável. Qualquer alteração no seu sistema resulta em outro jogo, que não o xadrez, ou então na sua destruição. Embora permita-se a omissão de uma ou outra peça, ou uma configuração diferente na distribuição das peças no tabuleiro, essas alterações são sempre vistas como particularidades (como por exemplo, quando parte de um treinamento para tentar dominar o jogo). Para Vilém Flusser, os jogos poderiam ser divididos entre fechados e abertos<sup>11</sup>, sendo os fechados aqueles jogos cujo o repertório e estrutura são imutáveis, enquanto os abertos são mutáveis. Dessa forma Flusser elabora a noção de *universo* do jogo para referir-se à somas de todas as partidas jogadas que, nos jogos fechados, embora leve tempo, podem ser realizadas. Ou seja, o xadrez, como um jogo fechado, pode ser esgotado, e Flusser cita o clássico *jogo da velha* como um exemplo desse esgotamento possível. Jogos eletrônicos, ainda que possam ser construídos como jogos fechados, guardam a potencialidade para a ampliação, justamente por tratarem-se de objetos moles. Inúmeros *DLCs* (*Downloadable Contents* (conteúdos baixáveis)) e *MODs* (*Modifications* (modificações)) são exemplos, dentro da cultura dos jogos eletrônicos, dessa modificação/ampliação possível e cada vez mais utilizada pela indústria.

Muito se fala, ao referir-se aos jogos eletrônicos, sobre as capacidades imersivas e interativas do meio, no entanto, tais noções, ao nosso ver, estão repletas de confusões que não permitem uma análise precisa dos jogos. Ao propor os processos de *extensão e transferência* na relação jogo/jogador, nossa intenção não é a de formalizar um novo quadro conceitual no sentido de uma teoria global e total, nem é nossa intenção excluir o uso dos termos imersão e interatividade. Nossa intenção é a de relativizar tais termos (imersão e interatividade) colocando eles em uma outra perspectiva, de modo que não sejam mais vistos como inerentes aos jogos, como participantes obrigatórios da forma de um jogo, mas como eventos ou efeitos relacionais, de maior ou menor intensidade, participantes ou não da realidade do jogo. Também não gostaríamos de contribuir para engrossar uma teoria dos jogos eletrônicos com

---

11 FLUSSER, Vilém. **Jogos**. Disponível em <<http://www.cisc.org.br/portal/biblioteca/jogos.pdf>>. Acesso em 02 de março de 2012.

uma nova leva de termos, o que pode soar um pouco pedante e criar uma complexidade não necessária na investigação do sistema. No entanto, devido a deficiência de alguns termos existentes, achamos necessária pelo menos essa pequena inserção, por mais provisória que possa ser.

### 2.2.1 Extensão e Transferência

Uma das imagens que mais podem ajudar a entender o processo de *extensão* refere-se a imagem da pipa (pandorga, papagaio). Caillois nos conta como a pipa em seus primórdios fora usada, no “Extremo-Oriente”, como forma de elevar a “alma” do seu proprietário, que permanecia no solo, mas que se ligava magicamente através da linha até os céus. Ou seja, havia uma dupla relação já desenhada que, embora dedicada a uma relação muito mais espiritual e mística, encenava aquilo que hoje, nos parece, acontece entre jogo/jogador nos jogos eletrônicos. O jogador atual também se “*estende*” para além de seu próprio espaço imediato, o espaço que chamaremos aqui de “espaço da vida”, para o espaço simulado digital, o qual chamaremos de “ambiente digital”. O movimento, nos parece, é do jogador, mediado pela interface do fio (a linha da pipa) até o espaço mágico “outro”, que não aquele imediato onde encontra-se seu corpo físico. Para um ambiente, no caso digital, onde um duplo, seja ele visível ou invisível (o avatar visível ou invisível, a “câmera”, o “herói”), lhe dá condições de agir e perceber, em maior ou menor grau, o mundo ao seu redor. O jogador permanece habitando dois espaços, *estendido entre eles* pelos aparatos técnicos em uma relação física, cognitiva e sensível. Ao mesmo tempo consciente dos dois espaços, observando e observando-se participante de uma dimensão extra, além do alcance imediato seu, mas possível através dos aparatos técnicos.

Nos parece, a principio, que não há um efeito imersivo, pois não há, de fato, um “envolvimento” do corpo do jogador, como propõe o termo. O que há, propomos, é uma suspensão parcial e temporária da atenção e da vontade e um alastramento de uma vontade e uma atenção, um *investimento* (insistimos nisso) que, como coloca Britta Neitzel, acaba criando uma espécie de duplo onde o jogador se coloca, ao mesmo tempo, como observador e como agente do jogo. Sobre isso, Britta Neitzel afirma:

Assim podemos definir os jogos de computador como um processo de auto-observação com *feedback* contínuo. Neste processo, a posição do jogador é dobrada. (...) Desta forma, o jogador assume uma posição dividida entre funções ativas e observacional, que são integradas durante o processo de jogo. (NEITZEL, Britta, 2005, p. 230)

A *extensão*, no caso dos jogos eletrônicos depende, portanto, de uma interface homem/máquina que possa colocar o jogador no ambiente digital, seja ele através de um teclado, controle, “*mouse*” ou câmera de captação de movimentos, por exemplo. A *extensão*, difere da imersão, por se tratar de um movimento do jogador em direção ao espaço da obra, enquanto a imersão, nos parece, pode ser caracterizada por um movimento contrário onde a obra é quem “*reveste*” o público, envolvendo-o em um espaço físico e/ou psicológico amplo. Quando estamos no ambiente escuro de uma sala de cinema, confrontados com uma tela de cinema gigante que nos miniaturiza por suas proporções, envolvidos por um som tridimensional com graves que nos fazem tremer em certos momentos da projeção, é evidente a tentativa de modelagem de um espaço imersivo, onde o “ambiente cinematográfico” nos abraça trazendo-nos fisicamente e psicologicamente para mais próximos daquelas grandes paisagens, eventos e pessoas que se projetam na tela. Nos parques de diversão da Disney somos envolvidos pelas poltronas onde mecanismos projetam vento, sons, respingos da água e induzem movimentos que simulam eventos projetados em uma tela. Todo o aparato pretende envolver o participante, atingindo-lhe inúmeros sentidos, da forma mais ampla possível. Esses exemplos correspondem a realização do sentido original da palavra imersão, um afundar-se, que se refere a esse estado onde nossos corpos são envolvidos por um algo maior, que nos envolve totalmente, como quando mergulhamos numa piscina. Coisa que, ao nosso ver, não é exatamente o que acontece geralmente nos jogos eletrônicos, embora possamos pensar em “momentos imersivos”, o grau e o tempo dessa condição é notavelmente diferente daquele produzido por outros aparatos. Por conta dessa diferença trabalharemos nesta dissertação com a noção de *extensão* e, ocasionalmente, usaremos a termo *imersão* apenas para destacar “momentos imersivos” que vez ou outra acontecem na relação jogo/jogador.

A *extensão*, da forma como estamos tentando defini-la aqui, só se realiza quando a relação entre público/obra estabelece a criação de um duplo do participante. Esse duplo trata, principalmente, do personagem ficcional, o “herói” ou avatar, que permite ao jogador agir no ambiente digital. Sem essa construção temporária entre ser humano e um duplo que o “realiza” num outro ambiente, não há realmente *extensão*. Daí podemos inferir que a *extensão*, sugere-se, não precisa ser exclusiva aos jogos eletrônicos, podendo ser pensada também em relação a alguns jogos analógicos (como no exemplo da pipa como extensora da alma do seu usuário), ou a produtos que não constituem jogos, como as experiências em RV (Realidade Virtual), sendo suficiente, a constituição de um duplo, um estado de aqui e lá simultâneos que desenvolve um espaço relacional dialógico entre as partes, ligadas de alguma

forma, de modo que os eventos sofridos por um, possam ser percebidos ou afetadas pelos eventos de outro.

A *transferência*, por sua vez, refere-se ao movimento contrário, simultâneo, que se dá da obra ao jogador, numa evidente configuração de um estado relacional necessário. Movimento do jogo, a nível diegético e não-diegético, que transfere ao público/jogador parte da responsabilidade pelo desenvolvimento da obra/jogo. Esse processo é gerado quando o jogador é incentivado a se sentir na “pele” do “herói” ou identificado o bastante com ele; e a partir daí, deve tomar certas decisões e dominar certas habilidades que fazem sentido no mundo do jogo e que afetam, de maneira direta, o desenvolvimento do sistema e o desencadeamento dos eventos. Dessa forma, jogos narrativos, por exemplo, transferem toda força de eventos simbólicos importantes à uma história em construção. Toda a responsabilidade pelos desdobramentos relacionados aos demais personagens da trama e a própria relação do “herói/jogador” com o ambiente e os personagens digitais são transferidas colocando, sob a responsabilidade do jogador, o sucesso ou fracasso desse “herói” e o andamento “efetivo” ou não do jogo. Transferência pretende gerar, em última análise, identificação com o personagem principal e a obra. Porque só a partir dessa identificação, onde o duplo torna-se mais transparente, é que o jogo narrativo pode realizar-se como obra sensivelmente potente, no sentido de poder despertar desejos, ânsias, medos e afetos por parte do jogador como experimentador de uma participação mais apaixonada. Tal identificação, no entanto, não se refere a identificação ideológica das práticas ou posturas do personagem digital desenvolvido na trama, mas sim a identificação do jogador em uma posição participante da ação, num deslocamento físico, cognitivo e sensível duplicado de suas ações, ainda na posição dupla de observador e agente, mas passível de sofrer os efeitos de uma sensação de *presença* marcante.

Assim, é dado ao jogador a responsabilidade/chance sobre os desdobramentos diegéticos no jogo narrativo, como: abrir ou fechar diálogos ou possibilidades de interação com outros personagens; abrir ou fechar caminhos e sub-rotinas de eventos relacionados a tramas e subtramas possíveis; ou habilitar certas ferramentas e elementos na história que possam facilitar ou complexificar os movimentos e opções do “herói” na trama. Além disso, a nível não-diegético, *transferência* relaciona-se a todos os agenciamentos do sistema programático que transferem dicas, procedimentos e sugerem ações ao jogador através da interface da tela ou por eventos sonoros, por exemplo. Tais procedimentos pretendem tornar o jogador apto ao jogo, dominar-lhe a mecânica de modo à superar os desafios bem como despertar reações físicas e psicológicas que o estimulem a jogar. Para ilustrar podemos

lembrar da pipa. O vento que sopra sobre ela, levando-a de uma lado para o outro, para o alto ou para baixo, transfere através da linha e de constatações visuais sugestões (ou urgências) de ação que, dependendo da habilidade do jogador, fazem-no reagir, adequadamente ou não, aos eventos na relação pipa/usuário.

É importante reiterar que os processos de *extensão e transferência* não devem ser pensados de forma dissociada quando nos referirmos aos jogos eletrônicos. Tanto o movimento do jogador em direção ao jogo (*extensão*) quanto o do jogo em direção ao jogador (*transferência*) são dois lados da mesma moeda que estruturam um necessário ambiente relacional onde a noção de *evento* se realiza. Evento nada mais é do que uma situação demarcada num espaço/tempo, no caso dos jogos, o momento e o movimento onde jogador se estende ao ambiente digital do mundo do jogo que, por sua vez, transfere ao jogador, em menor ou maior grau, parte da responsabilidade por seu desenvolvimento. Por conta disso podemos entender os jogos como processos, onde *ação, movimento e evento* são forças significativas nas relações estruturadas entre jogo e jogador.

### 2.2.2 Ação e Movimento

Sugerimos que os jogos podem ser entendidos como processos. Processos que são dependentes da relação obra/público. Quer dizer, carregam dentro de si duas noções básicas: a da *ação* e a do *movimento*. Quer dizer também que, ao jogarmos algo, estamos exercendo uma *ação de movimento* sobre um sistema que só se realiza dessa forma, ou seja, não há jogo sem ação, não há jogo sem jogador. O momento jogo está então, marcado numa relação jogo/jogador e espaço/tempo, configurando-se como *evento*.

Ao referirmo-nos a *movimento* pretendemos evidenciar que há uma exigência física solicitada pelo jogo, que afeta seus elementos, sejam virtuais ou não, portanto, trata-se de deslocamento. O *movimento* “marca” o espaço. A *ação* é mais ampla, refere-se a influência, atuação ou dedicação da pessoa com a obra, seja a um nível físico, intelectual ou emocional e que nem sempre resulta em *movimento* (embora “*capacidade de*”), portanto, a *ação* “marca” o tempo.

Com isso nossa intenção é a de demarcar que, na condição de espectador (no caso da televisão, do cinema e do teatro, por exemplo), não há uma passividade forçosamente implicada (reforçando as noções já discutidas anteriormente). O que há sim, é uma diferença de exigências de ordem processual ao falarmos do jogador, e que implica em solicitações outras, que não necessariamente são feitas ao espectador, muito embora jamais devamos

diferenciar essas relações em termos de passividade/atividade sob o risco de aplainarmos posteriores discussões.

Jaques Rancière, a respeito do público do teatro e às posteriores “reações” do teatro de Artaud e Brecht, discute exatamente essa “ilusão de passividade” instaurada em determinados meios culturais que, por sua natureza mais intelectual, sugerem uma distância exagerada e uma recepção acrítica dos processos da obra. Embora possamos identificar uma exigência de *ação* e *movimento*, não há nada de inaugural na cultura dos jogos a esse respeito o que, de certa maneira, também nos faz questionar sobre a importância dada aos aspectos interativos desses aparelhos jogo.

Não devemos encarar a *ação* com o apertar de botões em um controle ou teclado, ou o mover de peças em um tabuleiro. Devemos antes, entender a *ação* de uma maneira mais ampla, como um complexo físico/cognitivo/sensível que também pode se realizar quando estamos sentados diante de um filme ou quando assistimos a uma peça de teatro, muito embora, geralmente, não precisemos apertar botões ou mover peças. Obras guardam em si o potencial para nos afetar, umas mais, outras menos e, da mesma forma, a potencialidade para serem afetadas. Essa complexa relação caracteriza uma circularidade, ou seja, não se trata de um fluxo linear, ordenado e esgotável, mas um movimento circular contínuo, disforme, movediço, cujo os resultados são, em maior ou menor nível, imprevisíveis. É nessa relação de circularidade (na troca indissociável promovida nas operações de *extensão e transferência*), onde potencial e potencialidade convergem, que agimos, seja como espectadores de um filme, teatro, ópera, concerto, ou como jogadores.

Sob esse raciocínio, obras que exigem um raciocínio mais sofisticado são tão dependentes da *ação* quanto os mais aeróbicos exemplares produzidos para o “Kinnect”<sup>12</sup>. A *ação* alimenta uma obra, e no caso especial dos jogos, faz com que ele aconteça. É nesse sentido que destacamos essas duas noções (*ação e movimento*), para deixá-las claramente visíveis como momentos separados, que nem sempre são necessárias a “realização” de uma obra, muito embora, sejam exigências básicas de praticamente qualquer jogo.

Ao jogarmos uma bola efetuamos uma *ação* tanto física quanto mental, que se desloca no tempo e no espaço, *ação de movimento*. Quando o computador começa a ler os algoritmos previamente programados de um jogo a relação de *ação/movimento* se duplica. Já não se trata apenas do jogador agindo sobre o jogo, se trata também do sistema computacional

---

12

Acessório da Microsoft que se constitui em um câmera para a captura dos movimentos jogador. O software processa essa imagem e a traduz como movimentos nos objetos do jogo.

agindo sobre o jogo. Há uma dupla leitura e um duplo processamento, tanto do jogador quanto da máquina. Nesse sentido Galloway faz uma extensa análise sobre a *ação* nos jogos eletrônicos, ele afirma:

as pessoas movem suas mãos, órgãos, olhos e bocas quando jogam jogos eletrônicos. Mas as máquinas também atuam. Elas agem em resposta a ações do jogador, bem como de forma independente. (GALLOWAY, 2006, p. 4)

A intenção de Galloway é demonstrar que a qualidade *ação* não se refere apenas ao ato de jogar, mas também às propriedades intrínsecas do objeto, como a necessidade de “rodar” constantemente os algoritmos que o regem.

O procedimento, segundo Britta Neitzel, pode ser colocado da seguinte forma:

(...) O jogador age. O computador gera o efeitos das ações fora da realidade espaço material do jogador e os distribui no espaço virtual do monitor. Este espaço virtual, incluindo os efeitos das ações, é observado e interpretado e, então, influencia as ações subsequentes. (NEITZEL, Britta, 2005, p. 230)

Além disso, Galloway ressalta os eventos aleatórios e os *estados de ação do jogo* quando da ausência do jogador. Essa é uma situação interessante que é utilizada em alguns jogos modernos. Quando o jogador se ausenta do jogo ele pode “pausar” a ação interrompendo o “fluxo do tempo” do jogo, ou então, apenas deixar o jogo “rodando”, sem o recurso da pausa, deixando seu personagem “descansando” em algum lugar do mundo do jogo. Um exemplo para ilustrar isso é o jogo *Skyrim* (Bethesda, 2011). *Skyrim* é um “RPG<sup>13</sup>” de estilo medieval, publicado em 2011, altamente complexo e graficamente e fisicamente muito realista (embora o mundo ficcional construído traga elementos fantasiosos como dragões e elfos).



Ilustração 2: Cena de Skyrim

Fonte: <http://bethsoft.com/en-gb/games/skyrim>

---

13 Role Playing Game. Jogo de interpretação de papéis.

Nele, se deixarmos de fazer ações com nosso personagem por alguns momentos, o jogo inicia uma espécie de “*travelling*” ao redor do personagem que controlamos. Ao mesmo tempo, podemos notar o fluxo constante do tempo no jogo através das mudanças de dia para a noite e através do movimento dos outros personagens controlados pelo computador. Alguns deles param para conversar com o nosso personagem, outros fazem comentários estranhos sobre sua aparência ou sobre como andam as coisas na cidade; alguns abrem seu comércio na feira da cidade, outros fazem compras em lojas ou param para beber alguma coisa na taverna local. Esse tipo de abordagem passa a impressão de um universo “que parece vivo”, que prescinde de nossa *ação* para se constituir, pelo menos no seu nível mais elementar. Isso, claro, não é verdade. Num jogo como “*Skyrim*” o tempo, ainda que simulado pelas passagens do dia e dos meses, não tem influência no desenvolvimento da narrativa principal, e sim a *ação* do personagem do jogador ao mover-se pelo mundo virtual, tomar escolhas e interferir nos acontecimentos que vão se formulando. Ou seja, enquanto o jogador deixa de *estender-se* ao jogo, quebrando a necessária operação *extensão/transferência*, nada de significativo acontece no desenrolar da trama. No entanto, em “*Skyrim*”, outro evento se configura em relação ao fluxo de tempo do jogo e que surpreende o jogador constantemente. Nesse jogo em especial, alguns eventos menores, que não estão ligados a nenhuma trama importante, são desencadeados com base nas horas do dia. Por exemplo, quando seguimos por determinada estrada no meio de uma floresta, é provável que passemos apuros sendo perseguidos por lobos famintos a noite. No entanto, se em outro momento, decidirmos escolher passarmos pela mesma estrada de dia, há grandes chances dos lobos não estarem lá. Da mesma forma, não poderemos visitar um comércio local às três da manhã, por exemplo. Se tentarmos entrar sem permissão ou mesmo fazer uma visita a uma casa qualquer de um aldeão, isso seria, no mínimo, pretexto para achar confusão. O comportamento dos personagens virtuais é variável, alguns fogem assustados, outros tentam expulsá-lo à força e outros nos surpreendem com os gritos de socorro chamando pela guarda da cidade.

Ainda, podemos lembrar de duas operações distintas do jogador ao agir no jogo e que apenas nos lembra da constante operação *extensão/transferência* na concepção do duplo. Uma delas se dá no nível diegético, que se refere ao modo como seu “avatar” ou seu “herói”, ou seja, sua representação digital no mundo jogo, influencia os elementos apresentados. Outra forma de agir se dá a um nível não-diegético que se refere à posição do jogador fora do jogo, ao manipular os controles, alavancas e botões necessários ao funcionamento das suas ações dentro do jogo, ou ao manipular as opções e menus fornecidos pelo sistema. Há portanto, uma

ação física (que configura a exigência de movimento por parte do jogador na vida corrente), e uma ação virtual (desencadeada no mundo digital) que, embora seja resultado programado dos “inputs” do jogador, constituem movimentos de um ordem diferente, por exemplo: o botão “A” em determinado jogo dispara um “chute” do “avatar”, enquanto o mesmo botão, ou seja, a mesma ação física, em outro jogo pode disparar um outro evento como “abrir uma caixa de diálogo”. Essa diferença faz referência às múltiplas sintaxes dos jogos, construindo sistemas diferenciados que fazem outras exigências ao jogador e entregam outras experiências no que se refere às mecânicas, desafios, espaços e narrativas que lhe estruturam.

### 2.2.3 Imersão e Interatividade

Imersão e Interatividade são duas palavras “mágicas” amplamente utilizadas no ambiente da cibercultura<sup>14</sup> que vivemos. As duas amplamente utilizadas no campo da Realidade Virtual (VR), mas também, sempre presentes nas pesquisas, matérias e materiais publicitários sobre jogos eletrônicos. Entender seu uso e seu significado é importante para entendermos melhor os efeitos produzidos pela mídia em questão.

#### 2.2.3.1 Imersão

A *imersão* nos jogos começou a ser utilizada principalmente quando os primeiros elementos “3D” começaram a aparecer. Inicialmente os jogos eram planos, contavam apenas com suas duas dimensões espaciais e tinham gráficos simples com *pixels*<sup>15</sup> muito aparentes. Com a utilização da perspectiva isométrica (que “simulava” um ambiente tridimensional) e, posteriormente, o ambiente “3D” real, o termo *imersão* começou a tornar-se interessante e mais requisitado ao falar dos jogos. A *imersão*, como aponta Janet Murray<sup>16</sup>, é uma metáfora derivada da experiência física de estar submerso na água. Na construção dos jogos sugere-se que há um efeito similar que se refere a um estado psicológico de submersão, ou seja, sentir-se “envolvido” pelo mundo digital proposto. Nossa

---

14

Referindo-me a uma cultura amplamente mediada por aparatos eletrônicos e digitais em seus vários níveis de produção e relação. André Lemos coloca a Cibercultura como a forma sócio-cultural que emerge da relação simbiótica entre a sociedade, a cultura e as novas tecnologias de base micro-eletrônica. (LEMOS, André. Cibercultura. Alguns pontos para compreender a nossa época. In: LEMOS, André; CUNHA, Paulo (orgs.). Olhares sobre a cibercultura, Editora Zahar, Rio de Janeiro, 2003. p. 12)

15 Menor ponto em uma tela.

16

posição nesta dissertação procura relativizar essa sugestão. Preferimos pensar em *momentos imersivos*, que podem variar em intensidade, ou se preferirem, “profundidade” durante o transcorrer do *evento* jogo . Em nossa opinião o termo *imersão*, no que se refere aos jogos eletrônicos, contribui mais para confundir que explicar. No entanto, é inegável a importância do termo e é amplo o seu uso nos estudos e teorias referindo-se a essa qualidade de forma destacada.

Para Alison McMahan<sup>17</sup>, por exemplo, imersão refere-se à condição em que o jogador é “pego” pela história do jogo e pelo seu mundo. Segundo ela, portanto, a imersão refere-se ao nível diegético do jogo. No entanto, ela acrescenta que também há um nível de imersão não-diegético que deve ser considerado, e que se refere a identificação do jogador com o jogo e sua estratégia, o seu “amor ao jogo”. Ela admite que há ainda muita imprecisão quanto ao uso desses termos (o que corrobora com a nossa opinião) e que outros termos, como *presença* (que discutiremos mais a frente), vem tentando ser empregados.

O papel da “imersão” é evidente. É, como dizem a respeito das tecnologias computacionais, uma tentativa de “quebrar a barreira da tela”, sentir-se participante “infiltrado” em um espaço outro que não aquele natural. A proposta imersiva, portanto, não tem como não ser fascinante e, de certa forma, é o “produto” (ela e a interatividade) que a indústria vende a respeito dos jogos eletrônicos. Provavelmente uma forma do mercado, qualificando seus produtos, diferenciar as novas mídias digitais daquelas outras formas de produção de sentido que já utilizam “imagem, som e movimento” e que a tanto tempo nos fascinam: o cinema e a televisão.

A “transparência” das interfaces fica limitada por conta de todo o conjunto de controles, fios, menus e telas que temos que passar antes de realmente “entrar no jogo”. Enquanto essas limitações estão dadas a nível não-diegético, fora da narrativa, mas importantes ao sistema de jogo, existem outras limitações que, a nível diegético, podem quebrar com o efeito de participação e “imersão” intencionados. Todos os jogos hoje, por exemplo, apesar da imensa capacidade de memória e da alta capacidade de processamento a sua disposição, precisam ser construídos dentro de um limite. Há um limite geográfico nos diversos jogos que trabalham com mundos digitais abertos, por exemplo (onde o jogador pode se deslocar livremente por enormes paisagens) que é geralmente determinado por altas e intransponíveis cadeias de montanhas (um exemplo é o filme “O show de Truman (Peter Weir, 1998)” onde, para sustentar a crença naquele mundo ficcional, Truman não poderia encontrar os “limites” artificiais do seu mundo). Tais limites as vezes quebram com a lógica natural que incorporamos, através de nossas expectativas, nos ambientes digitais. Esses limites são inevitáveis atualmente, o que exige, por parte do público/jogador, uma disposição à “iludir-se” (do latim “*in ludo*”, colocar-se em jogo, brincar).

Na verdade, nos parece que toda narrativa ficcional exige uma certa suspensão da realidade

por parte do público, no sentido de dispor-se a “acreditar” no mundo proposto, seja ele num livro de *Harry Potter*, num filme de super-heróis ou num jogo eletrônico, de modo que “tais” paredes que mostram o “fim do mundo fictício”, não interfiram tanto na nossa experiência “imersiva”.

Sobre isso, Umberto Eco coloca:

A norma básica para se lidar com uma obra de ficção é a seguinte: o leitor precisa aceitar tacitamente um acordo ficcional, que Coleridge chamou de ‘suspensão de descrença’. O leitor tem de saber que o que está sendo narrado é uma história imaginária, mas nem por isso deve pensar que o escritor está contando mentiras. (ECO, pág.81, 1994)

O “acordo ficcional” do qual fala Eco pode ser estendido à nossa análise porque os jogos narrativos, na construção de sua estrutura ficcional (ficcional quanto a sua história, mas também quanto a sua promessa de liberdade de escolha e influência sobre ela) demandam a ajuda do jogador para serem bem sucedidos. Esse nível de disposição, no entanto, é sempre confrontado no mundo do jogo por conta de certos elementos que “lembram” ao jogador que tudo aquilo só se trata de uma fantasia sustentada por algoritmos e um roteiro pré-fixado (com um número limitado de respostas e reações ou os “limites” do mundo digital que acabamos de citar). Para tratarmos dessa disposição, com referência aos jogos, passaremos a usar o conceito de *"atitude lúdica"* que, de forma similar ao “acordo ficcional”, sugere a participação/investimento/disposição do público jogador ao efeito da obra.

A imersão, sugerimos, nada mais é que o efeito de uma *"atitude lúdica"*, nos mesmos moldes propostos no artigo de Sébastien Genvo, *Understanding Digital Playability*. A *"atitude lúdica"* refere-se a uma postura do público participante da obra que *investe* (como já sugerimos anteriormente) na obra, disponibilizando-se a acreditar e envolver-se no jogo. No entanto, Genvo chama a atenção para a relação do sistema. A estrutura formal da obra deve instaurar uma “jogabilidade” que permita que a *"atitude lúdica"* se instaure, nas palavras de Sébastien Genvo, o jogo deve despertar o “*will-to-play*” (GENVO, apud. Wolf e Perron, 2009, p.134), uma vontade para o jogo.

No nosso modo de ver, *extensão e transferência* encaixam-se aí como os processos resultantes da *"atitude lúdica"* e da “jogabilidade” justamente porque a *extensão* trata do investimento do jogador no jogo, enquanto a *transferência* trata do que é investido pelo jogo no jogador. Portanto, *extensão e transferência* são processos que permitem a sensação de *imersão e presença*, sensações essas possíveis somente enquanto amparadas por uma *"atitude lúdica"* do jogador perante o jogo.

### 2.2.3.2 Interatividade

Interatividade e Interação, são algumas vezes usados a revelia, como se fossem sinônimos.

Embora sejam termos parecidos, alguns autores, como Yara Guasque<sup>18</sup>, consideram termos que englobam operações diferentes. Para Araújo, a *interatividade* trata de uma relação:

“ [...] nos quais o interlocutor tem opções de comandos anteriormente pré-fixados pelo sistema.” (ARAÚJO, pág. 23. 2005).

Enquanto que a *interação* refere-se a uma proposta mais complexa onde:

“ [...] exige uma comunicação **bidirecional** que veicule também sinais não verbais, entendidos, por exemplo, como os estados mentais que o corpo simula e involuntariamente os comunica a outro interagente, numa espécie de ‘contágio de afecção’ ” (ARAÚJO, pág. 23. 2005) (grifo meu).

Utilizaremos o termo *interatividade*, conforme proposto por Araújo, por não acreditar que os jogos, atualmente, tenham superado o nível necessário para darem condições de *interação*, como o definido pela autora.

No que se refere ao “interativo”, é importante notar que não há nenhuma novidade e nenhuma exclusividade no seu processo. Muitos artefatos da cibercultura, como *sites*, *CD-ROM* e livros eletrônicos, permitem a interatividade. Da mesma forma, algumas mídias mais tradicionais como os livros, a televisão ou rádio também possuem exemplares interativos. Os jogos ainda apresentam um conjunto de estruturas previamente organizadas e testadas que, embora complexas, no geral, são limitadas e permitem apenas construir uma “impressão” de que o jogador está tomando parte do mundo e que suas ações realmente estão “construindo” a narrativa. Muito embora existam exemplos que procuram extrapolar essas limitações, a verdade é que a maioria dos jogos construídos hoje ainda estrutura suas narrativas e a possibilidade de tomadas de decisão num encadeamento pré-programado, limitado a uma mecânica de repetição.

É fato que as “qualidades interativas” dos jogos são um dos principais atrativos explorados pela indústria dos jogos, no entanto, grande parte da interatividade promovida parte de estruturas mais ou menos rígidas, pré-programadas e repetíveis. Isso quer dizer que, os jogos eletrônicos narrativos, apesar de oferecerem uma estrutura mais aberta, ainda não conseguem simular eventos muito complexos que escapem do escopo inicial traçado pelos projetistas e programadores.

Para Isabelle Raynauld, a estrutura de escolhas proposta por grande parte das mídias ditas interativas (inclusive os jogos) ainda é apenas uma capa sobre uma estrutura linear que pretende dar ao jogador/leitor alguma sensação de escolha, mas que na verdade

apenas adiam a inevitável linha comum da trama que levará ao progresso e fim da história. Nesse sentido, a maioria das propostas e promessas dos jogos soa infrutífera. Para ela:

[...] uma série de digressões (tempo e espaço alocado para seqüências de ação, subtramas, pistas enganosas, e arenques vermelhos) são destinados menos para impulsionar a ação, mas, principalmente, para abrandar, distrair e, mais importante manter o leitor ocupado durante cerca de quarenta horas [a number of digressions (time and space allotted to action sequences, subplots, misleading clues, and red herrings) are destined less to propel the action, but mainly to slow down, distract, and most importantly keep the reader occupied during forty or so hours.] (RAYNAULD, Isabelle. Click Reading: Screenwriting and screen-reading practices in film and multimídia fictions. In: RAESSENS, Joost; GOLDSTEIN, Jeffrey (Org.). 2005, p. 87).

A questão de escolha nos jogos e a forma de afetar suas estruturas formais de modo a construir experiências e significados mais interessantes ainda é um elemento em construção. Experiências em IA (inteligência artificial, como o jogo experimental *Façade*<sup>19</sup>) são exemplos de caminhos que, provavelmente, vão ser integrados com cada vez mais frequência aos jogos.

Numa relação onde termos como interação e interatividade podem habitar, é “idealmente” esperado alcançar uma possibilidade expansiva onde a simulação no computador consiga, “realmente”, dar conta do mundo em todas as suas complexidades. Anseia-se pela liberdade de mundos abertos, de usabilidade total e de uma física consistente com a nossa própria experiência da vida, da mesma forma que anseia-se por diálogos realmente orgânicos (que simulem habilmente a fala humana, com pausas, entonações, “afetamentos” emocionais), não limitados a algumas poucas frases ou a respostas sem sentido. Ainda estamos longe desse tipo de realização, coisa do “*holodeck*” que Janet Murray apresenta como um exemplo das “narrativas interativas” idéias discutidas em seu livro. Estamos longe dos “sonhos invadidos”, de que trata o filme “*Inception*” (“A Origem”, Christopher Nolan, 2010). Lugares onde a imersão é total, onde a interação é total e onde a própria vida se confunde. Talvez seja um “topos” distante, tanto as areias do sono como as matrizes holográficas cercam lugares ainda acessíveis apenas pela imaginação, no entanto, é inegável que forças significativas nos permitem embarcar nos universos ficcionais com grande poder.

A sensação de escolha e, portanto, de estar realmente afetando o mundo do jogo tem, como vimos, o seu limite. Como jogadores, geralmente estamos presos aos limites programados na máquina. A relação dos jogadores com os jogos narrativos, como solução,

acaba sendo a mesma daquela com relação aos livros ou aos filmes. Cultivamos um “acordo ficcional” ou, como preferimos falar, uma *“atitude lúdica”*, que nos permita um envolvimento significativo temporário com o espaço mágico do *evento* jogo. O espaço mágico do jogo como espaço provisório e que, portanto, *provisoriamente* permite ao jogador considerar as limitações de suas escolhas dentro da lógica interna da estrutura forma da obra, incorporando-as à sua experiência de maneira naturalizada. Ou seja, mesmo que a técnica ainda não permita uma interatividade nos moldes com os quais sonhamos, a experiência do jogo e de sentir-se “escolhendo e modificando” o mundo jogado se mantém por uma disponibilidade do jogador, que *investe* na obra ( cultivando o “acordo ficcional”/“*atitude lúdica*”), ainda que sabendo de suas limitações.

#### 2.2.4 Presença

Esse é um termo trazido dos estudos em VR (Virtual Reality). Cunhado por estudiosos das humanas e das exatas e publicado em um jornal do “MIT” (Massachusetts Institute of Technology), o termo ganhou destaque e importância. De maneira geral, e de maneira bastante superficial, *presença* é descrito usualmente como “a sensação de estar lá”, e é muito comum nos estudos relacionados a telepresença, sendo usado, algumas vezes, como um encurtamento desse termo. Telepresença refere-se às novas tecnologias como a “*webcam*” (para citar a mais simples) e outros aparatos que proporcionam o acesso a imagens, som e movimento em tempo real, alguns desses aparatos permitindo a ação e modificação do ambiente remoto através de comandos e ações de um “interator” espacialmente distante (poderíamos citar a recente chegada da sonda móvel de pesquisas em Marte como um exemplo complexo de mecanismo de telepresença).

Nos jogos o termo *presença* tem ressonância quando percebemos as dinâmicas pelas quais o jogador pode sentir-se participante daquele ambiente digital. Como a maioria dos conceitos usados para tratar dos efeitos da tecnologia, o termo *presença* está tramado a definições bastante variadas. No entanto, por mais variadas que sejam, os pesquisadores parecem concordar que a “sensação de presença” independe das qualidades realistas do espaço. O importante na “realização” da presença, depende mais de uma apreensão perceptiva do espaço do que uma simulação “realista” dos ambientes, mesmo porque tal “realismo” pode ser extremamente relativo e contextual. Dentre diferentes buscas e sugestões levantadas por pesquisadores da presença, Araújo cita Lombard e Ditton, que definem presença como “ilusão perceptiva de não-mediação” (ARAÚJO, 2005. p.46), noção que nos parece mais próxima daquela que procuramos. Ou seja, não é apenas um “estar lá”, mas sentir-se participante a um ponto de, algumas vezes, a mediação da tela e os próprios aparatos de “*input*” de dados tornarem-se transparentes.

Para dar conta das nossas próprias questões definiremos provisoriamente a *presença* nos jogos eletrônicos como o resultado concreto do processo de *extensão e transferência*. Processo que concretiza a condição do jogador como participante do mundo do jogo. Afetado, ao mesmo tempo que afeta.

Como supomos o jogo sempre um sistema relacional, um *evento*, a qualidade e duração dessa afetação depende tanto das características formais do jogo quanto do investimento do jogador, sua *"atitude lúdica"*, bem como o contexto em que obra e jogador se inserem. Ou seja, a sensação de *presença*, nos jogos eletrônicos está destinada a sofrer sempre uma constante oscilação.

### 2.3 BREVE HISTÓRIA DOS JOGOS ELETRÔNICOS

De “telas únicas”, construindo mundos bidimensionais, a mundos gigantescos com centenas de personagens e histórias. De jogos de acumulação de pontos a intrincados dramas morais. Os jogos eletrônicos, em sua curta história, são um dos produtos culturais com mais rápida evolução e disseminação que conhecemos. Boa parte disso, claro, por conta da cultura cibernética estabelecida onde, a internet, os celulares móveis e os processos da globalização (econômica e cultural principalmente), tiveram seu papel fundamental. Sua história é curta, mas rica em detalhes, afinal, nascida na era pós-industrial (na era das imagens tecnológicas), está envolvida por uma indústria cultural já bastante estruturada que veem nos jogos, em primeiro lugar, mais um produto a ser encaixado na cadeia produtiva da cultura de massas. A produção de jogos eletrônicos, logo, torna-se enorme, tanto a nível profissional quanto amadora.

Apesar de frequentemente identificarmos a história dos jogos a partir de 1962, é interessante não perdermos de vista a conjunção de elementos que vinham se estruturando de forma a permitir as condições do seu surgimento e consolidação (primeiramente como exemplo da técnica, depois como produto potencialmente útil ao mercado midiático). Assim, é um exercício muito mais interessante lembrar que a história dos jogos eletrônicos é a história das evoluções tecnológicas e culturais e a história do conjunto de pesquisadores, cientistas e estudantes de várias áreas e de vários lugares que vinham, em meio a revoluções culturais em todos os setores, desenvolvendo nossas formas de se relacionar com a tecnologia. Como apontam Steven Malliet e Gust de Meyer, não devemos esquecer que os jogos eletrônicos são, em última análise, apenas uma outra forma de *softwares* de um computador.

Desde *Spacewar* (1962), até *Skyrim* (2011), foi uma grande caminhada ou, para melhor ilustrar, uma corrida. Os jogos, em sua curta história, mudaram muito. Curiosidades

técnicas, exercícios engenhosos de estudantes ociosos, mídia de entretenimento para crianças e adultos, ferramentas para a produção de conteúdos dramáticos interativos, arte. Demonstrações da incrível predisposição de engenheiros, técnicos, artistas e homens de negócio em entender e, evidentemente, *estender* as potencialidades de uma mídia que parece ser capaz de ser muitas coisas e, às vezes, várias delas ao mesmo tempo. Em 1972, “PONG”<sup>20</sup>, o mais famoso jogo *arcade*, o primeiro “hit” nos jogos, foi lançado. Desde então muita coisa mudou, os jogos começaram a disputar o espaço da televisão (numa relação quase de um parasita, que se utiliza da tecnologia do televisor e do seu espaço privilegiado para dar forma ao seu próprio conteúdo), as casas de “Arcade Games” se multiplicaram, a indústria se consolidou. O período entre a década de 70 a 80 foi o momento da consolidação dos consoles de *videogames* nas casas americanas e o momento do surgimento das primeiras revistas especializadas nos EUA. Cabe destacar, o mesmo período entre a crise do cinema americano e sua reestruturação nos “moldes” do que alguns pesquisadores chamam de “Nova Hollywood”, assim como foi, também, o momento onde o medo e a ignorância condenavam os jogos, afinal, como já foi mencionado anteriormente, uma vez que os consoles de *videogame* começam a entrar nas casas e a ocupar o tempo da televisão, também a família pode conhecer e “gerenciar” aquele novo tipo de entretenimento que veio para dentro do lar moderno.

Parece que o surgimento de novas tecnologias sempre provocam algum tipo de manifestação negativa, um certo pavor, quanto mais estranha e indecifrável em sua complexidade, mais intensa parece ser a desconfiança que provoca. A própria escrita já foi uma vez alvo da crítica por Platão, através de falas atribuídas ao seu mestre Sócrates<sup>21</sup>. O livro, quando resultado da prensa, já foi temido como o destruidor das imagens<sup>22</sup>. A fotografia, os veículos automotores, as máquinas automáticas, a lista se estende até nossos dias. O cinema e a televisão, outros alvos desse tipo de preconceito, serviram como propagadores de visões distópicas de um mundo dominado por máquinas e realidades mediadas pelo computador. Tais visões mostravam os jogos e os ambientes computacionais como “máquinas desumanizantes e geradoras de vício”, como aponta Murray, citando o filme “O Passageiro

---

20

Da ATARI, uma das primeiras desenvolvedoras de jogos americana.

21

Fedro, do Diálogo de Platão conta a história do deus egípcio Ámon, rei do Egito, argumentando contra a escrita, inventada pelo deus Toth.

22

Ver Victor Hugo, O Corcunda de Notre Dame. O personagem Claude Frollo, sacerdote da igreja, profetiza como o livro vai destruir a catedral.

do Futuro” como uma das visões mais extremadas. O seguinte trecho é ilustrativo dessa situação:

A partir das décadas de 1970 e 1980, o mesmo medo provocado pelo advento do cinema e da televisão começou a se fazer sentir contra os *videogames*, que adicionaram interatividade aos encantamentos sensoriais da visão, do som e do movimento. Críticos condenaram a estimulação fácil dos jogos eletrônicos como uma ameaça aos prazeres mais reflexivos da cultura impressa. Um proeminente crítico de cinema, por exemplo, lamentou recentemente o fato de que seus filhos tenham abandonado Dickens por violentos jogos de computador, os quais ‘oferecem uma espécie de narrativa, mas do tipo que se rende sem resistência ao desejo da criança por gratificação instantânea’. Na recente literatura distópica, a tela do computador ou o capacete de realidade virtual são tão enganadores e capazes de levar ao vício quanto o tático e o televisor. O terrível pesadelo de um futuro Estado totalitário foi substituído pelo quadro igualmente assustador de um mundo violentamente fragmentado que se organiza ao redor do ciberespaço e cujo controle é disputado por implacáveis corporações internacionais, agências secretas e conspirações criminosas. (MURRAY, 2003, p.36)

Em 1982, como indicam Mark Wolf e Bernard Perron, Chris Crawford escreve “*The Art of Computer Game Design*”, o primeiro livro devotado a teorizar sobre os jogos eletrônicos. Segundo Wolf e Perron, Crawford parecia ter uma visão muito ampla desses jogos e reconhecia suas capacidades ainda pouco exploradas prevendo um futuro mais promissor.

Ainda segundo Wolf e Perron, foi a partir de 85, com o lançamento de consoles de *videogame* muito mais potentes (nesse ano foi lançado o *Nintendo Entertainment System (NES)*) que os jogos eletrônicos começaram a deixar evidente parte do potencial previsto por Crawford. Os jogos eletrônicos começam a chamar a atenção maior de estudiosos de várias áreas. Segundo os autores, foi mais ou menos nessa época que os jogos receberam o apelido de “*new media*”, e onde o interesse por eles como artefato cultural começou a aumentar. A partir de 89 que os jogos começam a ganhar alguma respeitabilidade dentro da academia e a terem sua importância cada vez mais reconhecida.

Coincidentemente é por volta de 1989 que a Time.Inc e a Warner Bros. consolidam sua união para formar um dos maiores conglomerados midiáticos do mundo (a TimeWarner), com entradas na televisão aberta e paga, cinema, jornais e revistas, quadrinhos e, é claro, jogos (e nos anos 2000 passam a investir na internet através da fusão com a AOL)<sup>23</sup>. É a partir

A Warner já havia buscado nos jogos a expansão dos seus negócios pelo compra da Atari na década de 70, uma das primeiras desenvolvedoras de jogos eletrônicos, criadora do famoso PONG. Mas a empresa foi posteriormente vendida. Atualmente, TimeWarner sustenta um núcleo de negócios nessa área chamado Warner Bros. Interactive Entertainment, divisão responsável por publicar, desenvolver, licenciar e distribuir jogos eletrônicos. Com a fusão com a AOL (American Online) torna-se um dos maiores conglomerados midiáticos do mundo.

dessa época que os jogos eletrônicos começam a interessar aos grandes estúdios que, já formatados dentro de uma lógica de mercado mais amplo, veem nos jogos uma oportunidade de alargarem ainda mais sua cadeia de negócios. O cinema vem, segundo apresenta Fernando Mascarello, modificando-se desde 1975 para um modelo de negócios mais pautado pelas estratégias econômicas do que por uma estética diferenciada (é a troca do bom pelo eficiente, como aponta Flusser<sup>24</sup>). O resultado, parece, é o que foi chamado de “Nova Hollywood” ou, em uma percepção mais mercadológica do cinema, no “High Concept” do cinema americano onde, como explica Alfredo Manevy: “a obra cinematográfica influenciará outros bens culturais e suas narrativas com elementos do seu universo ficcional.” (MANFREY, 2008 pág.259). Esses termos, embora duvidosos e imprecisos, sustentam uma lógica de mercado sobre a indústria dos filmes que, já nesse momento pós 1975, começa a se estruturar em uma “cadeia midiática”. Cinema, televisão, revistas, quadrinhos, jogos, livros formam todos parte de uma mesma cadeia de produção massiva que pretende criar uma sinergia entre seus produtos. É um processo que continua se reforçando até nossos dias, Henry Jenkins coloca:

Alimentar essa convergência tecnológica significa uma mudança nos padrões de propriedade dos meios de comunicação. Enquanto o foco da velha Hollywood era o cinema, os novos conglomerados tem interesse em controlar toda uma indústria de entretenimento. A Warner Bros. produz filmes, televisão, música popular, games, websites, brinquedos, parques de diversão, livros, jornais, revistas e quadrinhos (JENKINS, 2009, p.44)

“Para todos alguma coisa é prevista”, a fim de que nenhum possa escapar...” (ADORNO, 2002, p.11), dizia Adorno sobre a indústria cultural. Mas ele se referia às distinções impostas pela própria indústria e que tentavam entender a sociedade de forma segmentada, como se a indústria pudesse enquadrar os consumidores dentro de caixas fechadas. O famoso “público-alvo” não foi uma idéia fácil de se perder. A explicação é simples, as grandes empresas, os empresários, precisam dos gráficos coloridos que apontam os consumidores A e B, os mercados X e Z dentro de uma lógica claramente quantificável. Mercados trabalham principalmente com números e é neles que eles confiam. No entanto, os processos que foram levando as mídias a uma convergência estão mais ligados aos avanços tecnológicos e a uma nova forma de consumo, do que a um consumo segmentado e orientado a públicos específicos.

---

24 FLUSSER, Vilém. **Para além das máquinas.** Disponível em <[http://www.oocities.org/br/vilemflusser\\_bodenlos/textos/PARA\\_ALEMDASMAQUINAS.pdf](http://www.oocities.org/br/vilemflusser_bodenlos/textos/PARA_ALEMDASMAQUINAS.pdf)>. Acesso em: 31 de Janeiro de 2013

Durante essa época os jogos começaram a dominar o mercado e algumas franquias tornaram-se grandes ícones adotados pelos produtores e transformados em todo tipo de subproduto, inclusive produtos para o cinema e a televisão, numa retroalimentação constante. Entre alguns, Wolf e Perron apontam “*Super Mario Bros.*” (Nintendo, 1993), “*Street Fighter*” (Capcom, 1994), “*Mortal Kombat*” (Midway Games, 1995). Com isso, além de iniciarem sua relação quase simbiótica com o cinema e a televisão, os jogos passaram a fazer parte das discussões sobre essas duas mídias. Atualmente é cada vez mais comum a produção de jogos e suas versões cinematográficas ocorrerem ao mesmo tempo. Ou seja, muitas vezes, equipes de produção trabalham com as duas mídias dividindo idéias de roteiro e sequências de ação, bem como a concepção de *design*. Um exemplo recente é o filme e o jogo “*Avatar*” (CAMERON, 2009)<sup>25</sup>, cujo alguns dos modelos de veículos que estavam sendo projetados pela equipe do jogo foram integrados ao filme.

Um outro movimento que deu condições para a popularização dos jogos é o da criação e da ascensão da *internet* como espaço privilegiado de trocas imediatas e a proliferação dos *dispositivos móveis*. Impactos tecnológicos que modificaram as relações das pessoas com o mundo e com a própria tecnologia.

Com cada vez mais pessoas tendo acesso a internet, um quase infinito de informações facilitou a criação de grupos de interesse cada vez maiores e mais bem organizados. Conhecimentos que antes ficavam restritos às grandes empresas e conglomerados hoje tornaram-se de relativo fácil acesso. “*Engines*”<sup>26</sup> simples e sofisticadas são distribuídas gratuitamente pela rede; “*sprites*”<sup>27</sup>, códigos inteiros, tutoriais complexos tanto de programação quanto de desenho e modelagem. Hoje toda novidade que é lançada na nuvem logo se espalha por todo o globo via redes sociais, *youtube*, *twitter*, *blogs*, *feeds* de notícias, e outras ferramentas do meio: é quase impossível não saber das coisas quando nos conectamos. Tudo isso levou ao crescimento tanto no conhecimento quanto no uso dos jogos como novas maneiras de diverti-se e de relacionar-se socialmente.

Um exemplo disso são os números sugeridos pelas agências especializadas de

---

25  
AVATAR. Filme de 2009, direção de James Cameron.

26  
Programa que conta com bibliotecas funcionais que simplificam e agilizam o processo de elaboração de um jogo eletrônico.

27  
Conjunto de imagens estáticas que, reunidas, simulam o movimento.

pesquisa. Segundo a revista *Época*, em reportagem de maio de 2011, o mercado mundial de jogos eletrônicos já supera os mercados da música e do cinema (perdendo apenas para as indústrias bélica e automobilística), e embora no Brasil os números não sejam ainda tão expressivos quanto os de lá de fora, todas as tendências apontam para um crescimento cada vez maior do setor. Segundo a *Newzoo*, empresa holandesa especializada na pesquisa do mercado de games em geral, o Brasil já ocupa a 4ª posição em números de jogadores com cerca de 35 milhões de jogadores, avaliação essa com base em jogadores conectados a internet apenas, ou seja, esse número pode ser bem maior se considerarmos os jogadores que ainda não jogam online. Enquanto isso os Estados Unidos ainda ocupam a primeira posição com cerca de 145 milhões de jogadores. Segundo as últimas pesquisas da *Entertainment Software Association* os jogadores norte americanos já chegam a mais de 70% da população, sendo que a idade média é de 37 anos, 18% com menos de 18 anos, 53% com 18 a 49 anos e 29% com 50 anos ou mais. Desses 58% são homens e cerca de 42% mulheres, o que mostra uma mudança significativa de público. Ainda, segundo a *Newzoo*, dos 35 milhões de jogadores brasileiros, 19,2 milhões são homens e 15,8 mulheres, um número certamente surpreendente para quem imaginava um mercado essencialmente masculino.

Foi apenas com a internet, com o aumento do fluxo de informações, com a dinamização da mudança, que novas pessoas com novas idéias passaram a poder pesquisar e acessar conteúdos rapidamente; se juntar e trocar idéias e conhecimentos a ponto de, criarem, na distância das suas casas e seus países, novas ferramentas e novas possibilidades de pesquisa, trabalho e também de diversão. Com a internet e os sites da web, formou-se uma nova arena para a exploração, criação e fruição, onde alguns dos recém chegados internautas travaram suas primeiras experiências com jogos eletrônicos. Agora, mesmo sem comprar ou baixar para um computador, era possível divertir-se rapidamente com jogos fáceis e rápidos mesmo na hora do trabalho ou em pequenos intervalos durante do dia, compartilhar com os outros essas novidades e desafiar-se ou colaborar por meio das redes sociais.

Foi principalmente com o advento e proliferação dos celulares e dos sites web com conteúdos dinâmicos, principalmente as redes sociais (como o *Facebook*) que houve um “boom” por novos softwares, tanto para facilitar a vida diária, quanto para entreter e relaxar.

Na esteira das redes sociais e na multiplicação dos dispositivos móveis, multiplicaram-se também os chamados *jogos casuais*, jogos rápidos, com regras e estrutura simples e funcionais, que praticamente habilitaram qualquer pessoa a começar a jogar a qualquer momento e em qualquer lugar. Baseados em poucas teclas ou no deslizar de dedos, informações claras e funções simples, mas atraentes, os jogos eletrônicos da geração dos

celulares inauguraram e serviram de porta de entrada para uma nova legião de interessados, onde talvez hoje o título mais célebre atualmente seja o cultuado “*Angry Birds*” (Rovio Entertainment, 2009), um jogo com uma estrutura simples, desenhos coloridos e personagens carismáticos e divertidos. Na trama simples de “*Angry Birds*” os “porcos” roubaram os ovos dos “pássaros”, o que lhes deixou furiosos, eles partem para reaver os ovos e vingar-se dos porcos. A mecânica é simples e já bastante utilizada em outros jogos menos famosos: os pássaros são jogados de um lado ao outro da tela tentando quebrar o máximo de obstáculos possíveis e acabando com todos os porcos no caminho. No entanto, o sucesso de “*Angry Birds*”, nos parece, refere-se mais ao carisma dos personagens aliada a uma nova plataforma móvel do que a uma mecânica inovadora ou uma narrativa interessante. Na mesma linha dos *jogos casuais*, mas amparados pela imensa trama das redes sociais (como o *Facebook*), seguem os *jogos sociais*, exemplares integrados a essas redes que, em sua maioria, compartilham automaticamente informações de crescimento, sucesso e fracasso e que podem solicitar a colaboração de amigos e conhecidos das próprias redes para que se continue evoluindo no jogo, um exemplo interessante é o *Farmville* (Zynga, 2009), onde o jogador deve gerenciar uma fazenda virtual cultivando plantas ou criando animais, o lucro gerado lhe permite adquirir itens novos para ampliar o seu negócio ou para decorar sua fazenda. A integração com a rede social do *Facebook* sustenta uma competição online onde você pode comparar seu progresso em relação ao dos seus amigos.

## 2.4 FORMA DOS JOGOS ELETRÔNICOS

Com base nas observações e considerações de David Bordwell e Kristin Thompson – autores de *Film Art, an introduction*<sup>28</sup> – acerca da *forma* do filme, tentaremos discorrer também acerca de alguns elementos, que de uma maneira ou de outra, nos parecem elementos formais na construção do sistema jogo. *Sistema*, aqui, refere-se ao conjunto de elementos inter-relacionados que dependem e afetam um ao outro. Reconhecemos a limitação de uma proposta desse tipo devido a ampla variedade de jogos e suportes que existem, por isso trataremos de delinear somente aqueles elementos que tenham alguma relação com o tipo de jogos que estamos tratando nesta dissertação, ou seja, os jogos eletrônicos narrativos. Tais escolhas tem como base principal, como já colocamos, a teoria do cinema, mas também estão estruturadas em torno das teorias literárias e dos jogos.

---

28 BORDWELL, David. 2001.

Como ponto de partida devemos conceber os jogos como um sistema organizado, portanto, não devem ser vistos como um conjunto de elementos lançados de forma bagunçada ou aleatória. De maneira similar àquela desenvolvida por Bordwell e Thompson, entenderemos *forma* como o conjunto dos elementos perceptíveis na relação do sistema jogo, perceptíveis portanto por um público, que em sua própria complexidade e particularidade não deve jamais ser dissociado da relação. Adotaremos ainda a mesma posição trabalhada pelos autores no que se refere a uma suposta oposição entre *forma* e conteúdo, justamente porque *forma*, é vista aqui, constituindo um sistema total que é visto e experimentado pelo público/jogador. Não há dentro ou fora nessa relação, já que a obra/jogo consiste na organização e orientação de todo o sistema, não apenas “uma parte”, “um lado” ou “um momento”. Qualquer narrativa histórica por exemplo, quando transformada em filme, livro ou jogo eletrônico, como os centenas de jogos que contam e recontam eventos específicos da Segunda Guerra Mundial sofre, inevitavelmente, influência do sistema. Não se trata apenas daquela história, mas daquela história “em relação” com todo o sistema que a organiza de uma forma distinta, marcada ideologicamente. O sistema formal não é neutro, como avisam Bordwell e Thompson. Marshal McLuhan, no seu estudo sobre os meios de comunicação, elabora um pensamento similar ao declarar que “o meio é a mensagem”. Ele cita o seguinte exemplo:

“Antes da velocidade elétrica e do campo integral ou unificado, que o meio fosse a mensagem era algo que não tinha nada de óbvio. Parecia, então que a mensagem era o “conteúdo”, como costumavam dizer as pessoas ao perguntarem sobre o que significava um quadro, ou de que coisa tratava. Nunca se lembravam de perguntar do que tratava uma melodia, ou uma casa ou um vestido. Nestes assuntos, as pessoas sempre conservavam um certo senso de integralidade, de forma e função como unidade.” (MCLUHAN, p.10)

Mesmo que, para McLuhan, a questão “fosse mais embaixo”, porque ele tentava ilustrar uma crise ligada à noção dos meios como instauradores de uma lógica, influenciando e reestruturando a sociedade em torno deles (denunciando uma relação extremamente agressiva, onde velocidade, alcance e profusão dos novos meios tecnológicos podiam levar ao esgotamento nervoso e mental), a imagem das perguntas improváveis sobre o “conteúdo de um vestido” ou de uma casa é bastante ilustrativo. Visto isso, voltemos à *forma*.

É importante compreendermos que a dimensão relacional das questões da *forma* dizem respeito a um sistema mais amplo, que refere-se, como já sugerimos, ao público em contato e, mais ainda, ao contexto temporal e espacial onde essa obra está colocada. Essa consciência contextual da obra, relacionando-a dentro de um complexo maior (econômico,

político e social) nos faz ver como toda operação público/obra está atravessada e contaminada por um contexto mais amplo produzindo possibilidades de leituras diferentes. Tendo essas complexidades em perspectiva, com base nos estudos de Bordwell e Thompson, trataremos de descrever alguns dos elementos que consideramos, no escopo desta dissertação, importantes em relação à forma dos jogos.

### 2.4.1 Expectativa e Experiência

Bordwell e Thompson sugerem, em sua análise que, quando assistimos a um filme e nos vemos incomodados porque uma música foi interrompida ou a história nos parece incompleta, somos tomados por um sentimento de frustração. Nos parece que algo está faltando. Os autores afirmam que isso ocorre porque, enquanto assistimos a um filme, por exemplo, estamos a todo tempo tentando organizá-lo dentro de uma lógica sugerida:

- por nossa experiência na vida diária;
- por outras obras que já assistimos;
- pela lógica interna sugerida pelo próprio filme enquanto se desenvolve.

Assim, fica fácil notar o quanto somos, a todo o tempo, solicitados pelo obra, seja ela um filme, um livro ou um jogo eletrônico. Exercemos uma participação ativa, como já discutido anteriormente, embora sentados em uma poltrona confortável. Somos constantemente convidados a participar de um “jogo de expectativas. “Apostamos” na próxima cena, na próxima fala, no próximo desafio enquanto somos confrontados, as vezes, com novos paradigmas, que podem inverter ou perverter a lógica anteriormente acreditada. Trata-se de uma sugestão similar àquelas de Gombrich que, segundo Jaques Aumont, discorre sobre três noções: que “*não há olhar fortuito*” (AUMONT, 1993, 86), onde o historiador coloca que “ver” consiste em comparar o que esperamos, à mensagem que o nosso aparelho recebe. A “*regra do etc.*” (p. 87) , onde o espectador, ao fazer intervir seu saber prévio, supre o não representado, o que pode levar tanto a uma interpretação simplificada quanto ampliada demais. Por último, Aumont cita “os esquemas perceptivos”, que segundo o autor, Gombrich usa para referir-se ao processo de “reconhecimento” e “memoração” onde o espectador confronta os “dados” previamente armazenados com os novos adquiridos (p. 89).

Expandindo a análise extremamente científica de Gombrich (e voltada, primeiramente, a questão do “ver”), suas considerações contribuem com a noção de que trabalhamos junto com a obra na construção do sentido, através das múltiplas experiências e

operações, num agenciamento das informações e sensações que temos, com aquelas que nos chegarão. A expectativa gera tensão da mesma forma que “joga” com a incerteza. Incerteza que é, tanto para Huizinga como para Caillois, um dos propulsores do jogo. Abre-se espaço para o suspense, que é esse momento de “suspensão”, onde somos jogados ao mesmo tempo que jogamos, numa relação de investimento e cuidado, preenchendo os espaços de incerteza criados pelo jogo, com elementos recuperados por nossa expectativa.

Quando entramos em contato com um jogo eletrônico, de forma similar ao que ocorre em nossa relação com os filmes, estamos a todo o momento tentando dar sentido ao que vemos. Construimos relações que contam com elementos de nossas experiências anteriores com outras obras e com o nosso próprio universo cultural, físico e emocional. Nós aprendemos com o que vivemos e toda e qualquer obra acaba nos servindo na relação com outras obras, sejam elas cinema, literatura, arte ou jogos eletrônicos. Todo jogo, como produto de uma cultura humana, conta com elementos que transitam de alguma forma por essa cultura. Assim o jogo, como qualquer outro produto, é construído e pode ser percebido dentro de uma esfera de sentido que não nos é totalmente estranha. Sabemos reconhecer figuras humanas, construções arquitetônicas, carros velozes em pistas movimentadas, armas, tiros, explosões. Compreendemos através de códigos que já nos são comuns, a identificar o mocinho ou o vilão; relações de afeto, ira, medo. Conseguimos, usualmente, antecipar os momentos de susto e de ação porque reconhecemos quando a trilha sonora se acentua ou toma outro ritmo. Ou seja, estamos atravessados por uma infinidade de convenções construídas culturalmente. No entanto, sempre há lugar para o estranhamento ou o desconforto, quando somos pegos de surpresa numa relação que não nos é comum. Cabe-nos, então, decodificar e reestruturar essas novas experiências, avançando na obra, ao realocar seus códigos dentro de uma estrutura mais compreensível.

#### **2.4.2 Emoção**

Bordwell e Thompson chamam a atenção de como os sentimentos podem afetar o entendimento e experiência da nossa relação com a obra. Os autores referem-se às emoções “representadas” na obra filmica e àquelas sentidas pelo espectador, que nem sempre podem estar de acordo. Muitas vezes um evento triste, por exemplo, pode causar o riso, ou um momento de medo desenvolvido na obra, acaba causando tédio ao seu público. Nos jogos eletrônicos, deve-se atenção às emoções despertadas justamente por evidenciarem a qualidade

daquela operação inicial de *extensão/transferência*. O medo causado ao “herói” no jogo é o medo que deve percorrer até a espinha do jogador na poltrona. A agonia, a urgência, a tensão, quando simuladas no mundo digital, devem estar presentes de forma a tocar, da melhor forma possível, o próprio corpo do jogador. Jaques Aumont cita Francis Vanoye (1989), que investigou a noção de emoção no espectador onde aponta dois tipos específicos de emoções provocadas ao assistirmos um filme:

- emoções 'fortes', ligadas à sobrevivência, às vezes próximas ao estresse, que acarretam 'comportamentos de alerta e de regressão na consciência mágica': medo, surpresa, novidade, bem-estar corporal. Nesse caso, há bloqueio emocional, já que o espectador não pode de fato reagir (pode apenas repetir compulsivamente a experiência, indo ver outro filme);
- emoções mais ligadas à reprodução e à vida social: tristeza, afeição, desejo, rejeição. O filme intervém então essencialmente nos registros bem conhecidos da identificação e da expressividade.” (AUMONT, 1993, p. 125).”

. Algumas soluções melodramáticas tentam despertar uma identificação emocional, através de um certo exagero nas situações e encenações no desenvolvimento da trama. Em outro sentido, o apelo constante a essas soluções “esquemáticas” podem levar a um processo anestésico, desviando-nos de qualquer chance de identificação emocional com o que é apresentado. Dessa forma, como apontam Bordwell e Thompson, certas cenas e situações que poderiam nos causar uma reação forte na vida podem acabar nos entediando na obra. De qualquer forma, o aspecto emocional é um fator importante que pode ser modificado pela forma da obra jogo, seja através do ritmo, da apresentação de desafios bem estruturados ou pautadas por uma narrativa com personagens carismáticos e que podem “levar” o jogador, de forma similar ao espectador do filme ou do leitor, de uma postura apática, para uma entrega que lhe desperte o “engajamento” na obra. Aumont, cita duas condições sugeridas por Vanoye e que, segundo ele, permitem experiências mais satisfatórias, no caso do cinema:

- certos filmes 'administram' melhor o ciclo emocional, ao 'permitirem ao espectador acesso à integração ou à elaboração de sua experiência emocional' por um domínio da configuração narrativa (por exemplo, variando os pontos de vista identificatórios);
- certas situações subjetivas são mais propícias do que outras ao investimento emocional (ibidem, p.125, 126)

Aumont conclui:

Devemos observar no entanto que, na maioria dos casos, Vanoye relaciona a produção da emoção no cinema às estruturas narrativo-diegéticas, portanto apenas de modo indireto à imagem: o que comove é a participação imaginária e momentânea em um mundo ficcional, a relação com personagens, o confronto com situações (...) (ibidem, p. 126)

Jaques Aumont, devido ao foco da sua pesquisa, está preocupado com a natureza da imagem, por isso o seu comentário. No entanto, em relação aos jogos, podemos relacionar

com certa facilidade as sugestões apresentadas por Vanoye com a realidade operatória dos jogos eletrônicos narrativos. Tratam-se de ambientes onde múltiplos pontos de vista podem ser trabalhados dentro da configuração de uma narrativa participativa que aceita a intervenção (ação) do público/jogador podendo criar uma experiência emocional significativa a um nível diferente daquele do cinema, pois dá-se à modificação (em menor ou maior grau) através das ações e reações do usuário enquanto em experiência com a obra. O que “peca” ao jogo, talvez, é o fato de estruturar-se num mundo simulado com atores digitais que reagem muitas vezes de maneira simplória, com uma certa inexpressividade, às ações do jogador. Às vezes, o jogador não consegue se envolver com a narrativa por considerá-la muito inconsistente ou porque a frustração na crença da “interatividade” acaba afastando-o ainda mais de uma relação significativa com a obra, ou seja, a própria condição para estabelecer uma *“atitude lúdica”* está dificultada por uma *forma* deficiente. Outras vezes, a ação, o desafio e os prêmios estabelecem um roteiro mais apropriado para um jogador agonístico que se satisfaz na competição contra o sistema e abre mão de qualquer conhecimento dos seus aspectos narrativos.

Trabalhar com esse efeito emotivo, enfim, é complexo e não pode ser reduzido a nenhuma fórmula ou receita geral. Resulta claro, da complexa relação jogo/jogador/contexto que é muito mais ampla do que qualquer coisa que possamos prever. Eisenstein, por exemplo, acreditava poder organizar o cinema no sentido de emitir certos estímulos, que teriam uma resposta previsível do público, dominando a reação emocional e intelectual do espectador. No entanto, seu “experimento” com as sequências em “A greve” (1925), a da montagem entre o massacre dos operários pela polícia e o abate dos bois, embora significativa e, geralmente, eficaz, como aponta Aumont: “...perdia totalmente seu efeito sobre os espectadores rurais (que não se chocavam com a degolação dos bois)” (AUMONT, 1993, p. 93) .

### **2.4.3 Sentido**

Geralmente, quando confrontados com a obra, nos esforçamos para dar sentido ao que vemos e experimentamos. Segundo Bordwell e Thompson o espectador está constantemente testando a obra em busca de um significado maior. O sentido depende muitas vezes do conhecimento prévio do público afim de conseguir compreender certas referências propostas pelo trabalho. Conhecimento esse amparado tanto no mundo real quanto no ficcional, naquele processo há pouco comentado de recuperar e comparar o que é visto com o

que já foi visto.

Os autores sugerem quatro sentidos possíveis: referencial, explícito, implícito e sintomático.

O sentido referencial depende de um conhecimento anterior e externo a obra, pautada na vida corrente, por onde podemos criar alguma identificação entre real e ficcional ao reconhecer metáforas ou referências diretas estruturadas na narrativa, por exemplo, seja através de eventos, diálogos, personagens, nomes ou conflitos. Umberto Eco, em seu *Seis Caminhos pelos Bosques da ficção* demonstra como, algumas vezes, o autor sugere situações que só podem ser adequadamente compreendidas por leitores que possuam o conhecimento prévio adequado, como quando são sugeridos espaços ou eventos históricos reais que onde se desenvolve uma narrativa ficcional.

O sentido explícito é dado, através da forma da obra, de modo que podemos compreender “do que se trata a história”. No entanto, podemos destacar sentidos explícitos particulares, que dizem respeito a eventos e relações dispersas dentro da obra que não necessariamente reduzem “o sentido da obra” a uma frase ou palavra e que mesmo assim se apresentam de forma explícita ao público em sua multiplicidade.

O sentido implícito refere-se, por sua vez, a algo mais abstrato e muito mais subjetivo. O sentido implícito está muito mais sujeito a interpretações que, por sua vez, estão sujeitas ao complexo público/contexto em sua relação com a obra. O público de um determinado país, sujeito a fome e a pobreza provavelmente construirá uma relação significativamente diferente com uma obra que trata dos problemas da fome e da pobreza do que um público rico de um país do “primeiro mundo”. Como Bordwell e Thompson sugerem, o sentido implícito não representa a chave para a compreensão da obra, antes ela configura-se também como mais uma possibilidade que não termina com as possibilidades do obra.

O sentido sintomático refere-se a compreender na obra uma estrutura e um conceito comuns, que podem ser encontrados em outras obras e produtos culturais diversos. Trata-se portanto, como colocam os autores, de revelar sua natureza ideológica, ao promover uma forma de pensamento e relação específica com o mundo. Tais relações e sentidos podem, a exemplo do sentido implícito, serem parciais, temporários e variáveis, sujeitos à interpretação do público e sua “posição” (política, econômica, social) no mundo.

Visto isso, destacaremos, de maneira muito provisória, os seguintes elementos como elementos formais dos jogos eletrônicos narrativos:

#### 2.4.4 Mecânica

Todo jogo eletrônico configura uma mecânica que rege seu funcionamento. A mecânica envolve todos os processos físicos simulados no ambiente digital, formas de movimentação, velocidade, posição da câmera do jogo (consequentemente a posição do “olhar” do jogador), limites e potencialidades do “herói” prevendo métodos para superar desafios, navegar e participar do mundo de jogo. A mecânica determina as regras do funcionamento temporal e espacial do jogador no mundo do jogo, como algo que pode ser feito ou manipulado.

A mecânica estabelece o nível e a forma de participação do jogador no jogo, ou se preferirem, a capacidade “interativa” do meio. No entanto, embora possa influenciar, não estabelece nem impede as operações de *extensão e transferência*, que consideramos anterior e independente na relação jogo/jogador. Enquanto alguns autores, como Mark Wolf, preferem relacionar o “gênero” às suas possibilidades interativas e outros, como Andrew Tudor, sugerem o “tema”, sugerimos que a mecânica, como elemento formal que agrega várias capacidades, inclusive as interativas, pode servir na orientação do “gênero” do jogo, que é sugerido aqui de maneira apenas metodológica, para referir-se aos diferentes “tipos” de jogos estruturados em torno de uma mecânica similar como, por exemplo: “jogos de tiro”, “plataforma”, “*adventures*”, “*RPG*”, “estratégia em tempo real”, “estratégia em turnos”, “corrida”, “luta”, etc. Como a *forma* é dada na relação entre os vários elementos, a mecânica é sempre apenas parte nesse processo realizador da obra.

Ao pensarmos um jogo de “plataforma” já está sugerida aí uma construção espacial mais ou menos reconhecível, onde certas partes da relação do jogador com o jogo são repetidas de variações anteriores desse tipo de jogo. Daí reconhecermos do que se trata “plataforma” ao nos referirmos a um jogo. Sabermos que, a questão de gênero, é muito relativa e insuficiente para tratar das complexidades de todo produto cultural, que vive através das misturas e transformações que nem sempre podem ser reconhecidas ou previstas. No entanto, de forma geral, sabemos que a mecânica de um jogo de “plataforma” consiste num personagem que deve se mover por um espaço através de vários níveis e “bases” (daí o nome “plataforma”). A mecânica de um jogo de plataforma define os modos como o jogador poderá fazer isso, correndo, pulando, escalando, etc., os ritmos e os efeitos que suas ações geram em relação a outros objetos e aos desafios que vão surgindo. A mecânica define também a posição e liberdade da “olho do jogador”, a câmera virtual que representa esse olhar disponível ao

jogador. Algumas vezes, a mecânica determina que esse olhar possa correr livremente, girando, subindo ou descendo, permitindo a construção de um espaço tridimensional ou estreitando o olhar apenas a elementos chaves em um determinado momento.

#### 2.4.5 Desafio

Todo jogo apresenta um desafio. O desafio representa um obstáculo, um entrave, uma provocação às habilidades físicas e/ou intelectuais do jogador. Geralmente o desafio é geralmente tratado no jogo de forma repetida, com variações de ritmo e frequência, e que permitem ao jogador estabelecer certos aprendizados de forma a adquirir as competências para superá-los.

O desafio é uma das dimensões mais importantes do jogo. Trata dos parâmetros que delimitam quais solicitações serão feitas para que o jogador possa avançar na obra e trata também da relação mais evidente da operação do jogo eletrônico como “agente desafiante”. Está colocado, ao mesmo tempo, tanto para parar o jogador, quanto para recompensá-lo. O desafio propõe-se “herói”/jogador, como ativador de tensões, que exige um investimento físico e intelectual tão imediato quanto apropriado ao nível e urgência por ele impostas. Nos dizeres de Roger Caillois, “...o jogo escolhe as suas próprias dificuldades” (CAILLOIS, 1990, p.18). Superá-lo configura por si só um prêmio, seja ele qual for que, em maior ou menor intensidade, recompensa o esforço do público na sua relação com a obra. Mesmo em jogos analógicos, como o xadrez, o desafio toma forma do sistema amplo e funcionalmente complexo do jogo. O desafio significa aí, dominar-lhe por inteiro. Está pautado no conhecimento, ou na crença que o conhecimento seja suficiente para dominá-lo. O desafio, nos jogos narrativos, cria a oportunidade para que o herói possa destacar-se, estrutura recorrente em inúmeros RPGs, onde o jogador, geralmente colocado na “pele de um ninguém”, encontra a oportunidade de fazer-se conhecido e respeito após superar algum desafio imprevisto que o destaca dos demais e o “eleva”. O desafio abre ou fecha caminhos, impõe-se como obstáculo e gera recompensas que estimulam o jogador. Como o herói mítico que deve enfrentar uma jornada de transformações, também o jogador é convidado a encarnar sua própria jornada, assumindo parte do “peso” que recai sobre o herói através do espaço digital do jogo.

O desafio é uma carga mais significativa, no caso dos jogos eletrônicos narrativos principalmente, por conta dos processos de *extensão e transferência*. O jogo, enquanto

sistema, conta com o jogador como peça participante e transformadora do evento/jogo. Para esse jogador, uma carga de responsabilidades é transferida e que se traduz pelas possibilidades de realização da sua presença e engajamento no mundo do jogo. Ao apresentar um desafio, ele geralmente deixa claro quais são as formas de superá-lo (justamente porque, muitas vezes, o desafio só tem sentido dentro do mundo do jogo) e, se caso superado, quais os resultados disso, em termos de retorno ao jogador (seja através de prêmios ou com o desaparecimento do desafio). Dessa forma o jogador pode encontrar prazer na atividade, o que cria uma relação saudável de constante tensão/provocação e posterior prazer/diversão.

#### 2.4.6 Tempo e Espaço

Enquanto mecânica e desafio modelam uma relação operacional com o jogador, tempo e espaço, numa espécie de “onde e quando”, estruturam a possibilidade de um mundo habitável, navegável, compreensível dentro da lógica interna da obra. Mais ainda, tempo e espaço representam limites que pretendem dar conta do jogo situando-o, segundo Huizinga “para além da vida corrente”. Jogos se desenvolvem numa zona alternativa temporária e independente, onde as regras, os desafios e os limites fazem parte de uma lógica própria que tem valor e faz sentido dentro desse espaço e tempo particulares. O espaço ficcional temporário persiste enquanto jogado, reiterando a noção do jogo como *evento*, ou seja, que se dá apenas quando na relação com o jogador. Ele inicia e termina em um determinado espaço/tempo e, citando Huizinga, “tudo é movimento, mudança, alternância, sucessão, associação, separação” (HUIZINGA, 2008, p. 12). Segundo Caillois:

Com efeito, o jogo é essencialmente uma ocupação separada, cuidadosamente isolada do resto da existência, e realizada, em geral dentro de limites precisos de tempo e de lugar. Há um espaço próprio para o jogo. (CAILLOIS, p. 26)

Para Huizinga:

Todo jogo se processa e existe no interior de um campo previamente delimitado, de maneira material ou imaginária, deliberada ou espontânea. (...) A arena, a mesa de jogo, o círculo mágico, o tempo, o palco, a tela, o campo de tênis, o tribunal, etc., tem todos a forma e a função de terrenos de jogo, isto é, lugares lugares proibidos, isolados, fechados, sagrados, em cujo interior se respeitam determinadas regras. Todos eles são mundos temporários dentro do mundo habitual, dedicados à prática de uma atividade especial. (HUIZINGA, 2008, p.13)

Esse tipo de espaço gera um lugar seguro, onde podemos experimentar “com

segurança”, um mundo ficcional que nos coloca em situações, geralmente, diversas daquelas da nossa vida prática ordinária, numa realização experimentada de outras emoções. Por exemplo, em *"Limbo"* estamos livres do risco da morte real, da amputação, do perigo inescapável, por exemplo. Não importa quantas vezes o “herói” morra sob a força de uma dezena de mecanismos mortais, como serras, pedras, animais e afogamentos. Em *"Limbo"*, sempre poderemos tentar novamente, isentados que estamos das agonias da dor real ou dos prejuízos de um único corpo e uma única vida. A capacidade de repetição dos jogos, apontado por Huizinga é uma de suas qualidades fundamentais.

Ao entrarmos no círculo mágico da prática do jogo eletrônico, o espaço e o tempo, percebemos, desdobram-se e passam a exercer-se na construção do ambiente digital, da verossimilhança, do mundo ficcional diegético. O espaço digital, muitas vezes, torna transparente a dupla materialidade entre o digital simulado e a tela física do monitor onde esse espaço é gerado, de forma que nos estendemos para esse espaço de jogo sem ao menos lembrar do limite da tela. Deixamos de perceber a dupla espacialidade, a do espaço temporário do jogo, que nos envolve, e a do espaço simulado gerado pelo computador que envolve o “herói” digital. Numa comparação, o espaço da exibição nas salas de cinema, da projeção, das pessoas a nossa volta, constitui o espaço da experiência cinematográfica. O espaço do filme, produzido por planos, sequências, “*closes*” e outros artifícios da técnica cinematográfica contribuem para a construção do espaço diegético do filme.

#### **2.4.7 Narrativa**

A narrativa nos jogos enfrenta inúmeros desafios. A principal delas refere-se ao caráter “interativo” dos jogos. Uma narrativa interativa deve prever inúmeras linhas de diálogos, árvores de possibilidades narrativas que, dependendo da liberdade pretendida no jogo, pode levar a inúmeras tramas e subtramas e inúmeros finais diferentes, o que pode complexificar a roteirização e a programação a níveis estratosféricos. No entanto, nem todo jogo narrativo pauta-se por um esquema tão amplo, muitas vezes limitando-se a esquemas muito simples do tipo “combater um vilão e salvar a princesa”, que se desenvolve através de fases diversas, com mecânica recorrente e um desafio variável. O uso de “*cutscenes*”, que intervêm pontualmente na ação do jogador para “contar” alguns eventos importantes da história é muito utilizado. Tal artifício muitas vezes quebra o ritmo de jogo e, dependendo como é feito, pode levar a quebra da relação de presença do jogador. Atualmente muitos jogos narrativos tem se esforçado em reduzir ao máximo qualquer quebra no ritmo e nas animações

integrando, em muitos casos, a interface não-diegética (como menus e informações de jogo), aos materiais, estruturas e objetos construídos no ambiente diegético sugerindo uma continuidade entre um e outro. Por exemplo, para acessar certas informações de jogo, o “herói”, um detetive, pode puxar uma caderneta do seu paletó e conferir anotações inscritas ali, referentes ao seu progresso no jogo. Em outros jogos, muitas vezes essas informações abre uma caixa preta qualquer que nada tem de relação com o espaço ficcional do jogo, cobrindo a tela e muitas vezes quebrando o ritmo do jogo, é como um “sair” forçado da fantasia.

Um outro problema das narrativas nos jogos é a sua usual simplicidade. Muitos jogos ainda se pautam por esquemas bastante básicos que servem de “desculpa” para a motivação do “herói” e um convite para ação. “A princesa foi raptada pelo monstro e o herói deve enfrentar vários desafios para resgatá-la” é um exemplo, por acaso a premissa de um dos jogos mais famosos e bem vendidos do mundo: *Super Mario Bros.* A narrativa é pautada pelo ritmo necessário à ação o que, por si só, não precisa ser algo negativo. No entanto, muitas experiências de jogos narrativos ficam comprometidos quando certos elementos formais sofrem mais destaque que outros. As vezes a mecânica é inovadora e torna-se o charme e a base de toda a obra, outras vezes os desafios são espetaculares (ou por serem inéditos ou por serem emocionantes), em outras o espaço/tempo modelado converte o ambiente produzido num espaço tão rico e esteticamente agradável que o jogo se pauta apenas pela experiência de navegar por esses espaços. Quando isso acontece a narrativa torna-se acessório. O jogador “pula” as cenas onde os personagens falam, deixam de ler textos em livros e ignoram um narrador distante justamente porque a narrativa torna-se um elemento aparentemente desnecessário ou, ao menos, pouco significativo na apreciação da obra. Existem jogos magníficos que não se pautam pela narrativa, não se trata disso, se trata de perceber que, muitas vezes, a narrativa, em jogos que *pretendem contar histórias*, acaba sendo colocada em segundo ou terceiro plano justamente por não conseguir causar o mesmo efeito que os outros elementos formais da obra.

Normalmente, narrativas pretendem agregar algum sentido à obra, e mesmo nos jogos podem se pautar pela tradição aristotélica “início-meio-fim”. Devedoras de toda uma cultura narrativa, tanto oral, quanto escrita, cinematográfica e televisiva, os jogos acabam desenvolvendo uma arquitetura de heróis, antagonistas, conflitos e resoluções muito próximas aquelas que vemos em qualquer filme Hollywoodiano, por exemplo. Não se trata de afirmar que todos os jogos eletrônicos narrativos se pautam pela indústria americana de filmes, mas que todos eles devem suas referências e a sua própria forma, não só às características computacionais, mas a toda ampla cultura em que estão inseridas.

Acreditamos que as narrativas encontram seu caminho nos jogos quando conseguem criar algum tipo de identificação com o jogador, a ponto de efetivamente “transferirem” a ele um profundo sentimento de responsabilidade em relação a trama. Somente quando o jogador se sente o “herói” e de forma física, intelectual e emocional, se coloca em contato com a obra/jogo, é que as histórias nos jogos podem fazer algum sentido de fato. Sentido, experiência e emoção tornam-se aí potencializadas por uma experiência narrativa que nos coloca tão próximo do ambiente ficcional e tão próximo de seus personagens que não há mais como sentir-se indiferente ou distante de forma alguma. É aí que o herói inverte-se e deixa de ser, por um momento, qualquer outra coisa para dar lugar ao sujeito jogador. É nesse momento que a noção do “herói sou eu” faz mais sentido.

### **3 CAPÍTULO 3: as narrativas e o herói**

#### **3.1 A NARRATIVA E OS JOGOS**

Muitas pessoas acreditam que os ambientes digitais sejam os ambientes culturalmente mais prolíficos atualmente e que os jogos eletrônicos, como ambientes digitais, representam algo como, uma “obra total”, no sentido de conseguir abarcar som, imagem, texto, tempo e espaço em sua estrutura e de proporcionar algum nível de “imersão” e “interatividade” que permite ao jogador inserir-se e interferir, em diferentes níveis, naqueles elementos. Muito embora a grande maioria dos jogos eletrônicos produzidos até hoje concentre-se, no aspecto entretenimento (na diversão do meio), alimentam-se ambições em torno de jogos mais maduros, mais sérios, mais dramáticos e mais relacionais (no sentido de servirem como dispositivo para trocas “inter-humanas”). Uma dessas ambições gira em torno da narrativa aliada ao mundo dos jogos. De fato, alguns jogos parecem sustentar narrativas complexas, com personagens carismáticos e com uma mecânica que valoriza o aspecto dramático das cenas, numa construção mais elaborada dos seus personagens que ressoa não apenas na “ação”, mas também no apelo “emocional”. Tais jogos são algumas vezes vistos como uma revolução no “mundo dos jogos”, uma tendência para o futuro da mídia. No entanto, há aqueles que reajam a esse tipo de proposta, mostrando o quão frágil pode se revelar esse tipo de obra, tanto quanto jogo, quanto como proposta narrativa. Ou ainda, opõem-se por não verem a necessidade dos jogos apoiarem-se em aspectos dramáticos para

serem “elevados” de alguma forma a categorias “superiores” de cultura. Não é na aproximação do cinema ou das artes literárias que reside uma espécie de “lugar melhor” para os jogos, dizem.

Devido a grande profusão de produções, tanto das grandes desenvolvedoras, como de produtores independentes, o mercado, hoje, está tomado por uma avalanche de jogos que, periodicamente, procuram espaço entre os bolsos e corações do público jogador. Muitos não se interessam no aspecto narrativo, são mais abstratos, voltados à mecânica e desafio. Alguns deles focam o jogador casual, que dispõe de pouco tempo ou interesse nos jogos, e que pretende jogar em dispositivos móveis ou através da integração com redes sociais, por exemplo. Enquanto outros disputam o interesse do público “*hardcore*”, aquele jogador voltado mais aos consoles de *videogame* e computadores que “leva o jogo a sério”, tenta descobrir todos os caminhos e todas as possibilidades, que busca dominar a mecânica do jogo de modo a superar tanto o sistema quanto os outros jogadores humanos. Essas, entre outras, representam uma multiplicidade de diferentes propostas e que acabam alcançando diferentes públicos, com diferentes desejos e expectativas.

### 3.1.1 Narrativa, Narrador, Enredo

No nosso caso, chamamos alguns jogos de “narrativos”, não por terem a narrativa como seu elemento principal, mas por terem a narrativa como *um dos* seus elementos essenciais, sem o qual ele perderia boa parte do sentido e da própria efetividade como experiência rica de jogo. *Skyrim* (Bethesda 2011), *The Last of Us* (Naughtydog, 2013), *The Walking Dead* (Telltale Games, 2012), *GUILD WARS 2* (ArenaNet, 2012), são exemplos. Neste trabalho estamos usando o termo narrativa de uma maneira bastante ampla: *a narrativa trata em arranjar uma sequência de eventos influenciada por personagens que se movimentam num determinado espaço/tempo.*

Ryan defende o estudo dos jogos como formas narrativas no sentido de que jogos também podem contar histórias. Não se trata de reduzir jogos à histórias, mas de encontrar particularidades nos jogos que permitam entender o comportamento da narrativa nessa nova mídia. A pesquisadora procura desenvolver uma teoria ampla que dê conta das novas materialidades das narrativas no espaço das novas mídias propondo modos narrativos de acordo com o seguinte modelo:

Modo Diegético: Contar a alguém alguma coisa que aconteceu, geralmente no

passado (ex.: O narrador oral)

Modo Mimético: Representar um história no presente através da interpretação de personagens. (ex.: Teatro e o Cinema)

Modo Participatório: criar uma história em tempo real, interpretando um papel no mundo da história. (ex.: Brincadeiras de faz-de-conta das crianças)

Modo Simulativo: criar uma história em tempo real desenhando ou usando uma ferramenta que implemente uma sequência de eventos com base em regras internas e que aceitem a entrada de dados no sistema. (ex.: Sistemas de geração de histórias). (RYAN, 2005, p.5)

Para Ryan alguns desses modos não podem existir mutuamente (como o modo diegético e mimético) e sugere que os jogos podem se encaixar no uso do modo participatório e simulativo. Dessa forma, segundo sua proposta, *jogadores podem interpretar papéis com funções específicas num mundo ficcional que está estruturado em torno de um sequência de eventos com base em regras internas, mas que aceitam algumas ações do jogador de modo a modificar o sistema*. Chamamos atenção ao fato do modo Participatório e Simulativo, como propõe Ryan, estarem amparados por em relação temporal “presente”, num tempo real. A história do jogo narrativo é sempre presente porque cabe ao jogador narrá-la, ele é a câmera, o olho, o corpo. Por mais que existam múltiplos caminhos, aquele que importa ao jogador, enquanto no momento do jogo, é aquele caminho que ele está seguindo. Não importa que “naquela caverna exista um dragão”, se aquela caverna nunca foi visitada e ele nunca conversara com alguém sobre isso. A realidade da história do jogo, em termos significativos, ou seja, que resultam em informações e desafios que afetam o seu jogo em particular, a sua compreensão do mundo fictício e seus personagens (enfim, o seu entendimento e competência na sua relação com o jogo), só tem valor enquanto conhecida pelo jogador. Os inúmeros desdobramentos possíveis das múltiplas tramas e subtramas possíveis e que passaram “ao largo” do caminho do jogador, não são elementos significantes, num momento imediato, ao desempenho ou à experiência dele no jogo. A narrativa, nesse caso, é aquela construída na relação das escolhas e desempenho do jogador no mundo do jogo.

Nossa abordagem segue a linha da pesquisadora Marie-Laure Ryan que, de uma maneira mais ampla ainda, coloca:

Narrativa é o uso de sinais, ou de um meio, que evoca na mente do destinatário a imagem de um mundo concreto que evolui no tempo, em parte por causa de acontecimentos aleatórios, e em parte por causa das ações intencionais de agentes inteligentes individualizados. [Narrative is the use of signs, or of a medium, that evokes in the mind of the recipient the image of a concrete world that evolves in

time, partly because of random happenings, and partly because of the intentional actions of individuated intelligent agents.”] (RYAN, 2005, p.5)

O interessante, no caso dos jogos eletrônicos, é pensarmos que alguns desses “agentes inteligentes individualizados” podem ser o jogador.

A importância da narrativa na história da humanidade é inegável e hoje, vivemos um espaço de infinitas narrativas, alimentadas por radiodifusores, televisores, jornais, livros, revistas, internet, jogos.

[...] a narrativa está presente em todos os tempos, em todos os lugares, em todas as sociedades; a narrativa começa com a própria história da humanidade; não há, nunca houve em lugar nenhum povo algum sem narrativa; todas as classes, todos os grupos humanos têm as suas narrativas, muitas vezes essas narrativas são apreciadas em comum por homens de culturas diferentes, até mesmo opostas: a narrativa zomba da boa e da má literatura: internacional, trans-histórica, transcultural, a narrativa está sempre presente, como a vida. (BARTHES, 2001, p.103-104)

Roland Barthes destaca a natureza ampliada da narrativa nos sentidos temporal e espacial e destaca ao mesmo tempo a sua importância ontológica. Nesse sentido é fácil entender o apelo dos chamados narratologistas (os quais discutiremos com mais qualidade nas seções seguintes) pela associação narrativa/jogo, pois, se concordarmos com Huizinga (que se refere aos jogos como algo anterior a cultura, portanto, presentes em cada etapa da vida humana até hoje), ambos tem uma importância similar na construção das formas culturais e das identidades dos povos.

A palavra narrativa está ligada a noção de um narrador, “alguém que narra”. Narrativa, parece portanto, o produto de um narrador ao narrar uma história. Certamente o narrador é um elemento transformador da história, afinal, a forma estará evidentemente afetada pelo modo como narra. Afinal, ao narrar, o narrador organiza um mundo estruturando-o de maneira a fazer sentido. A medida que as pessoas narram e o mundo se transforma, as histórias se transformam, misturam-se, ampliam-se, reduzem-se. Como coloca Samira Nahid Mesquita: “Heróis divinos, ou quase divinos, se tornam personagens humanos, ou quase humanos. Épocas primordiais cedem lugar ao cotidiano.” (MESQUITA, 1994, p.10).

Histórias existem muitas (talvez nem tantas, segundo Campbell), mas o modo como as contamos é que constitui a narrativa. É por conta dessa possibilidade de transformação que a indústria cultural tão prontamente reutiliza antigas e novas histórias, em novas roupagens, com outros enfoques, em ritmos diferentes, etc.

O narrador não precisa ser compreendido como um sujeito humano que nos conta uma história. Nos tempos de hoje muitas mídias substituem a presença do ser humano nessa atividade. O computador e a câmera são exemplos, muito embora ainda, na sua maioria, sejam

aparelhos que necessitam do ser humano para “trabalhar” com eles, já existem várias pesquisas em protótipos em I.A. (Inteligência Artificial) que produzem modelos de narradores cibernéticos com base em esquemas e modelos de narração humanas. O sistema *Universe*, de Michael Lebowitz, é um exemplo. Esse tipo de sistema é desenvolvido em torno de modelos e esquemas humanos que, de forma simplificada, solicitam ao computador que construa histórias com base em enredos como a “resolução de um conflito”, a “conquista de um objetivo” ou “manter dois amantes separados”, como explica Janet Murray (MURRAY, 2003, p.191, 192).

No cinema a câmera está previamente orientada pelo discurso de um cineasta, um operador de câmera, um diretor de fotografia, um produtor executivo e, até mesmo, pelo próprio aparelho câmera. Todos esses participantes que escolhem determinadas cenas, determinados ângulos, cores, ritmos, aberturas e fechamentos que, em conjunto com a montagem, estabelecem boa parte da narrativa cinematográfica.

Nos jogos, a câmera virtual simula a câmera real em muitos aspectos. Pela natureza diversa dos jogos existem também diversos tipos de câmera, umas mais abertas outras mais fechadas. Em jogos bidimensionais como “*Limbo*” a câmera percorre o espaço lateralmente, algumas vezes aproximando certos pontos da tela ou afastando, de modo que o jogador acaba tendo uma visão muito maior daquela do personagem em jogo. Nos jogos com espaços tridimensionais, por sua liberdade de navegação espacial, a câmera acaba se tornando mais móvel, altamente adaptável, e que pode levar o olhar do jogador para todos os cantos de uma cena. Muito embora a câmera nos espaços tridimensionais represente uma liberdade muito grande, isso não quer dizer que a câmera nos jogos bidimensionais, como “*Limbo*”, não consista também numa ferramenta de narração. Portanto, ao tratar dos jogos, entenderemos que o narrador pode existir na conjunção entre câmera virtual (entendida aqui como o olho do jogador estendida no mundo digital) e jogador, justamente pela participação do jogador ao escolher o que olhar, como olhar e por quanto tempo. Essa liberdade, sabemos, está demarcada previamente pelo programador do jogo (e evidentemente não se aplica a todos os jogos eletrônicos), mesmo assim nos parece que representa uma abertura maior que a câmera cinematográfica e uma posição privilegiada ao jogador que assume, além da posição de “ator” no jogo narrativo (quando na posição do “herói”), a posição de narrador.

Outra parte interessante de discutirmos é o enredo. O enredo, ou trama, é a parte estruturante da narrativa, no sentido de organizá-la esteticamente. Como a história começará, como são apresentados os conflitos, em que momento e de que forma o herói vai ser apresentado, etc.

Embora não seja o enfoque da autora Mesquita, de certa forma, faz coro com outras pesquisadores, como Marie-Laure Ryan e Janet Murray, quando afirma, já nas primeiras páginas do seu livro *O Enredo*:

Todas as atividades que o inventar/narrar, ouvir/ler histórias envolvem podem ser associadas, também à natureza lúdica do homem. O jogo é uma atividade muito presente em todas as situações do homem em sociedade. Sob as mais diversas formas, o fenômeno lúdico mantém um significado essencial. É um recorte na vida cotidiana, tem função compensatória, substitui os objetos de conflito por objetos de prazer, obedece a regras, tem sentido simbólico, de representação. Como realização, supõe agenciamentos, manipulações, mecanismos, movimentos, estratégias. Constituir o enredo é começar um jogo. O narrador é um jogador, e forma, com o leitor e o próprio texto, o que se pode chamar uma comunidade lúdica.” (MESQUITA, 1994, p.8)

Segundo a autora, o enredo trata do arranjo de uma história. Ele é o corpo de uma narrativa, a trama: “...o enredo enquanto categoria estruturante da narrativa de ficção em prosa. Categoria que compreende tudo o que compõe o plano da ação (...)” (1994, p.12). Jogos e narrativas, portanto, tem na ação um de seus elementos essenciais.

Para Britta Neitzel (2005, p.234), embora os jogos possam ser narrativos, a multiplicidade de caminhos não se dá a nível da narrativa, mas sim a nível do enredo. Neitzel argumenta que, embora alguns jogos eletrônicos permitam uma grande variedade de escolhas e múltiplos caminhos ao jogador, a narrativa, como estrutura lógica de eventos, é só uma, ou seja, aquela que foi “escolhida” pelo jogador. Portanto, segundo a autora, seria mais interessante falarmos de enredos ou tramas multiformes. A pesquisadora procura realocar as questões de histórias “multiformes” propostas por Janet Murray – que se refere a histórias de múltiplos caminhos onde é dado ao público participante escolher o caminho a seguir – sugerindo que não se trata, nos jogos, de histórias multiformes, mas sim de enredos multiformes. O que ela sugere está ligado diretamente a noção do jogador como narrador da ação. É evidente que, de maneira geral, a história principal se repete. Se a história trata salvamos a princesa do monstro teremos que salvar ela tantas outras vezes quanto jogarmos. No entanto, do ponto de vista do narrador, o jogo jamais se configurará exatamente igual. O jogador pode tomar outro caminho, resolver desafios de formas diferentes, utilizar de elementos que não utilizou antes, encontrar pistas e itens, atrasar ou desviar de certos eventos. Isso evidencia, de certa forma que o que é múltiplo em nível de jogo, pelo menos no que diz respeito aos jogos eletrônicos atuais, é o enredo, o desenvolvimento da trama. A história continua vinculada a sua repetibilidade.

Muito embora o enredo possa constituir-se de maneira linear, cronológica, verossimilhante, é sabido que o século XX tratou, algumas vezes, de embaralhar esses termos,

desarticulando ou destruindo a própria possibilidade da narrativa. O que é bom, porque afinal deu aos jogos eletrônicos antecedentes que lhe permitissem usar de elementos narrativos em vários níveis de articulação e desarticulação, algumas vezes construindo histórias início, meio e fim (esquema aristotélico), outras vezes contribuindo para a desarticulação dessa lógica em prol de uma estética mais “agressiva”, “dissonante”, “labiríntica”. Não há nenhum ineditismo, muito menos exclusividade, portanto, ao pensarmos em narrativas labirínticas, desconectadas, móveis. As experiências surrealistas e dadaístas, o dicionário Kazar, de Milorad Pavitch e o fictício Bosque das Veredas que se bifurcam, de Borges, são alguns exemplos.

A noção de um jogador, portanto ator da ação, herói da história, que também assume a posição de narrador e observador evidencia uma relação complexa de atravessamentos, terrenos movediços e contaminações, muito própria a nossa noção de *extensão/transferência*. Afinal é disso que se trata esse processo duplo, estender-se assumindo certas ações no mundo e sofrendo uma *transferência* de responsabilidades que não são as mesmas de um leitor e de um espectador. Isso não cria uma categoria superior de público, não se trata disso. Se trata de perceber que os jogos eletrônicos evidenciam e preparam um público mais apto ao trânsito constante em suas múltiplas funções de significação e realização da obra. Característica que tem muita relação com o mundo pós-moderno ciberespacial que vivemos, atravessados que estamos por inúmeras tecnologias comunicacionais e de entretenimento. Cada vez mais somos “forçados” a habitar e lidar com múltiplas telas, numa extensa rede de produtos tecnológicos que nos estendem e muitas vezes nos apagam. Sugerimos que essa é uma relação movediça, sem sugerir com isso nada de inédito (hibridismos, crioulismos, caldos, misturas, trânsitos, mestiçagens, etc., são todas propostas que tentam dar conta dessas novas identidades e processos pós-modernos). Entender o processo de trânsito desse público como movediço significa dizer que há uma relação positiva e negativa clara. Na relação positiva aprenderemos a navegar entre múltiplas possibilidades de visualização e sensação, organizando, interligando e realocando múltiplos níveis de experiência, seja como leitores, como autores, ou atores, por exemplo. Na relação negativa somos “engolidos” por um mundo que não nos suporta ou aguarda. Engolimento que a metáfora movediça implica. A “areia movediça” é um mito, uma invenção dos filmes e livros de aventura que “engolia” os aventureiros descuidados. Por isso mesmo é interessante para entendermos a “arriscada” relação entre nós e esses ambientes alternativos, digitais ou não, onde ficção e realidade se confundem; atravessados por uma lógica mercadológica, por uma ideologia interna, por um procedimento pré organizado, e onde somos obrigados a lidar com múltiplos processos numa velocidade intimidadora.

Como vimos, elabora-se uma relação diferenciada com o meio e com as obras narrativas. A relação triádica narrador/texto/leitor, para a formação do sentido ou para a efetivação do texto, numa espécie de jogo entre as partes, revela-se interessante explorar. Ela evidencia uma tendência que começou a ser explorada a partir, mais ou menos, da década de 60, e que refere-se a uma mudança de eixos no sentido de dar uma importância maior ao público leitor e ao contexto da leitura. Mudança essa que muito contribui para o melhor entendimento da relação jogo/jogador justamente porque eles (os jogos) são altamente dependentes das “extensões” do seu público jogador para que o existam como tal.

Wolfgang Iser e sua teoria do efeito estético (elaboradas a partir das teorias da recepção de seu mestre Hans Robert Jauss) são um exemplo desse novo enfoque que, simplesmente, trata de investigar os efeitos que uma obra exerce sobre o leitor, como ele a entende, a interpreta e preenche certas “lacunas” da leitura da qual participa (Lembremos também de Umberto Eco, no seu *Obra Aberta*).

Como nenhuma história pode ser contada na íntegra, o próprio texto é pontuado por lacunas e hiatos que têm de ser negociados no ato da leitura. (...) através dessa atividade o texto é transposto para a consciência do leitor. (ISER, 1999, pág. 28)

Um dos aspectos mais importantes dentro do nosso interesse atual, refere-se ao fato de Iser pensar o ato da leitura e a apreensão do texto pelo leitor, como um *evento*. Da mesma forma, vale lembrar, dentro do escopo de nossa pesquisa atual, compreendemos a realização do jogo eletrônico também como um *evento*. Mas o que podemos dizer sobre isso? Como *evento* a qualidade, intensidade e duração do efeito de uma determinada obra (seja ela filme, livro, arte ou jogo) não pode ser antecipado, medido ou repetido. Boa parte da “leitura” depende de um processo de negociação entre disposição do leitor e “abertura” do texto. Esse tipo de postura acaba conferindo maior poder ao público leitor da obra que é visto não mais como o sujeito de uma passividade absoluta, que recebe um texto tal como ele é, mas como o potencial “realizador” de uma obra com sentidos muito mais alargados do que se pretendia anteriormente.

No entanto, o contexto da leitura ainda não parece ser consideração relevante para Iser e, além disso, parece limitado ao efeito estético do texto nessa relação. Como *evento* estrutura-se, marcadamente, num espaço tempo não trivial. Dessa forma, se concordarmos com essa perspectiva, fica claro que a obra, seja ela qual for, não pode se pretender como algo acabado, com um “sentido” único. A obra na verdade constitui-se como possibilidade ativadora de sentido. Dessa forma, muitos “leitores/jogadores/espectadores” terão muitas

leituras mais ou menos diferentes de uma mesma obra. Mas indo além, e estendendo a relação para a importância do contexto, Roland Barthes, em *O Rumor da Língua*, usa o termo *plural* para explicar relação Leitor/Texto/Contexto. O exemplo, bastante lúdico, que ele dá é o seguinte:

[...] o leitor do Texto poderia ser comparado a um sujeito desocupado (que tivesse distendido em si todo o imaginário); esse sujeito bastante vazio passeia (foi o que aconteceu ao autor destas linhas e foi aí que ele captou um ideia viva do Texto) no flanco de um vale em cujo fundo corre um *oued* (o *oued* foi colocado aí para atestar certo estranhamento); o que ele capta é múltiplo, irreduzível, proveniente de substâncias e de planos heterogêneos, destacados: luzes, cortes, vegetação, calor, ar, explosões tênues de ruídos, gritos agudos de pássaros, vozes de crianças do outro lado do vale, passagens, gestos, trajes de habitantes aqui perto ou de lá longe; todos esses incidentes são parcialmente identificáveis; provém de códigos conhecidos, mas a sua combinatória é única, fundamenta um passeio em diferença que nunca poderá se repetir, senão em diferença. (BARTHES, 2004, p.70)

Fernando Mascarello cita também as transformações que ocorriam no modo como os pesquisadores tentavam compreender o fenômeno da recepção no cinema na década de 70, ressaltando, entre outros, as contribuições de Stuart Hall, em seu *Enconding/Decoding*, de 1973 para o desenvolvimento da “teoria da audiência ativa”. Segundo Mascarello, Hall classifica três grandes espécies de leituras: as dominantes (ou preferenciais), as negociadas e as oposicionistas (ou resistentes). Mascarello ainda cita David Morley e, especialmente, Charlotte Brundson, que escreve o seguinte: “podemos produtivamente analisar o 'você' ou 'vocês' que o texto como discurso constrói, mas não podemos jamais assumir que qualquer membro individual de um audiência vá necessariamente ocupar estas posições” (MASCARELLO, p.225). E Mascarello completa:

O foco das atenções vai se deslocar, assim, do sujeito inscrito no texto ao espectador concreto, o sujeito encontrado no contexto social e histórico. A condição ativa dos espectadores como produtores de sentido está associada à sua relação com o elemento contextual, ou, mais especificamente, ao trânsito espectral por vários discursos presentes no contexto sócio-histórico. Conforme explica Morley, 'outros discursos estão sempre em jogo, além daqueles do texto em questão...trazidos através da inserção do 'sujeito' em outras práticas culturais, educacionais, institucionais'. A capacidade de negociação do sujeito é função e necessidade de sua constituição nesta multiplicidade de discursos, inclusive midiáticos.” (MASCARELLO, p.225)

Liberdade disponível por conta da chamada “morte do Autor” (conforme elabora Barthes), esse Autor com A maiúsculo, que opera de cima, com tons de majestade, juiz e rei, detentor do sentido do texto, aquele que o “prende”, o “trava” a uma noção de significado último, ao qual cabe ao sujeito leitor decifrar, descobrir-lhe os significados, como se percorresse claramente um intrincado labirinto semântico, em busca da “compreensão correta e única”. Segundo Barthes: “uma vez afastado o Autor, a pretensão de 'decifrar' um texto se

torna totalmente inútil” (BARTHES, 2004, p.63). Em um momento anterior ele diz: “Sabemos agora que um texto não é feito de uma linha de palavras a produzir um sentido único (...) mas um espaço de dimensões múltiplas, onde se casam e se constatam escrituras variadas, das quais nenhum é original: o texto é um tecido de citações, oriundas dos mil focos da cultura.” (ibidem, p.62).

O resultado disso é que as fronteiras, papéis e competências dos participantes autor/narrador/texto/leitor, aparentemente tão bem definidas, começam a ser entendidas como misturadas, num trânsito movediço onde os múltiplos sentidos de uma obra deixaram de estar guardados pela figura de um “Autor”, para explodir em milhares de pedaços em todos os cantos.

“Lorde Burleigh, há algo errado?”

“Sim, terrivelmente errado.”

“Ele avança inesperadamente na direção dela, toma-a nos braços e beija-a com ardor. “Eu me apaixonei por você Lucy.” Seus olhares fixam-se, perdidamente, um no outro.”

(...)

“A tensão do confronto cresce dramaticamente e Lucy está sem fôlego com toda a excitação quando, subitamente, outra voz se faz ouvir:”

“Ponte para a Capitã.”

“Interromper programa”, diz Lucy (Capitã Janeway)afastando-se da imagem agora congelada de Lorde Burleigh.”

(...)

(MURRAY, 2003, p.29)

A história acima trata de um exemplo dado por Janet Murray no seu *Hamlet no Holodeck*. O texto fictício de uma série televisiva chamada Jornada nas Estrelas: Voyager, e foi trazido pela autora para ilustrar o deslocamento de posturas dentro de uma narrativa ficcional. O chamado “holodeck” é uma sala tecnologicamente avançada que consegue, dentro da fantasia da série, criar ambientes tridimensionais e multisensoriais que servem aos tripulantes da nave espacial chamada Voyager. O holodeck, como sugere Murray, configura-se como uma “holonovela” onde o leitor “mergulha” na ação, interagindo efetivamente com os personagens e situações ficcionais. Segundo a proposta dessa tecnologia o leitor torna-se ator, personagem e escritor (porque pode alterar suas falas e agir como bem entender modificando os eventos da narrativa), entrando corporalmente em mundo ilusório “como se fosse o mundo real”.

A história do *holodeck* da *Voyager* ilustra o deslizamento das funções, onde autor, leitor e ator, se misturam. De forma similar os jogadores podem se misturar a algumas histórias nos jogos eletrônicos, agindo (dentro de certos limites pré-definidos pelo programador) de modo a alterar pequenas partes da trama, levando a caminhos diversos que

constituem, dentro de seus limites, como experiências diferentes de jogo e de história. Por exemplo, alguns jogos oferecem múltiplas opções de customização de personagens (de modo que o jogador possa personalizar a aparência, voz e, as vezes, até mesmo trejeitos do “avatar” a seu gosto), múltiplas linhas de diálogo (entre respostas grosseiras ou ameaçadoras até respostas gentis e solidárias), múltiplas formas de resolver conflitos e caminhos a seguir e, por fim, alguns jogos oferecem múltiplos finais.

A experiência ilusória de participação e alteração efetiva da trama é construída com base daquela combinação que já discutimos anteriormente. A entrega do jogador através de uma *"atitude lúdica"* onde ele, através dos aparatos tecnológicos pré definidos pelo sistema, se *estende* ao jogo e encontra seu “eco” com uma “jogabilidade”, definida pela *forma* do jogo, que consiga dar espaço e *transferir* ao jogador a responsabilidade e sentimento de “fazer parte” do mundo ficcional.

Como o campo dos jogos eletrônicos é híbrido, multifacetado, mole, e como nosso enfoque recai nos jogos narrativos, é inevitável que nosso material teórico acabe sendo colhido de diversas áreas do conhecimento humano entre elas, como já citamos, a literatura e o cinema. No entanto, no que se refere ao estudo dos jogos, ainda existe uma certa animosidade entre aqueles que defendem pensar os jogos como uma forma narrativa e aqueles que defendem os jogos como elementos distintos, com lógica própria que não se encaixa com aqueles da narrativa. A disputa entre os narratologistas e ludologistas parece já ter passado por momentos mais acirrados, hoje as pesquisas sugerem haver um meio termo dessa relação, com jogos que “podem” apresentar elementos narrativos e outros que não se aproximam dessa proposta.

### **3.1.2 Narratologia e Ludologia**

A Ludologia é definida por seus defensores como a disciplina que estuda os jogos em geral. Entre seus principais representantes estão Gonzalo Frasca, Jesper Juul e Espen Aarseth. Como o próprio Frasca coloca, o ludologista não é *aquele que se coloca contra a noção de que os jogos eletrônicos são extensões da narrativa*, como que “resumindo” o ludologista a alguém que se opõe ao narratologista. O ludologista é aquele que procura entender os elementos e a estrutura dos jogos e, como Frasca coloca, particularmente suas regras. Esses pesquisadores defendem que os jogos são importantes o bastante para ter o seu próprio campo de estudos, com seus próprios vocabulários, teorias, observações e questionamentos. No

entanto, a maioria desses pesquisadores parece reconhecer que uma aproximação puramente formalista dos jogos tem suas limitações, entendendo essa opção como uma primeira aproximação, sem na verdade excluir olhares mais amplos. O que alguns estudiosos dos jogos tentam com a ludologia é formalizar um campo de estudos próprio, disposto a usar ferramentas de outras “disciplinas”, mas reconhecendo uma certa “especificidade” do meio que, segundo seus defensores, não poderia ser compreendido apenas com as ferramentas da narratologia, por exemplo. Os ludologistas, procuram identificar os elementos principais dos jogos de modo a entender, a partir da análise desses elementos, o que é o jogo, como ele funciona e se comporta.

Uma contribuição interessante de Jesper Jull trata de dividir os jogos em “mundos ficcionais” com “regras reais”. O real são as consequências que o jogador deve encarar quando na atividade do jogo, como “levar um tiro”. Quem “leva o tiro” é o personagem ficcional no mundo de ficção construído no jogo, as consequências disso são reais no sentido do jogador “perder o jogo”, “ter que refazer sua jogada” ou “perder pontos”, por exemplo. No entanto, Jesper Jull é um dos mais enfáticos defensores da ludologia levantando argumentos contra a relação jogo/narrativa que parece desconhecer o fato de que as “disciplinas” estão em constante mudança, incorporando novos paradigmas e abrindo novos questionamentos, algumas vezes invalidando antigos preceitos, outras vezes deslocando seu campo, ampliando ou borrando limites.

A Narratologia, assim, representa uma abordagem complementar, ao nosso ver, por debruçar-se no aspecto narrativo dos jogos e sua importância na realização da experiência com a obra. Destacam-se nessa linha Janet Murray, Henry Jenkins e Marie-Laure Ryan.

Para Murray a narrativa tem importância “fundante” na construção da comunidade e ela vê nos jogos mais um espaço fértil para contarmos histórias, muito embora não hajam ainda muitos exemplares “ricos” nesse sentido:

[...] No campo da narrativa digital, os maiores esforços criativos e sucesso comercial têm se concentrado, até agora, na área dos jogos para computador. (...) O conteúdo narrativo desses jogos é escasso, sendo frequentemente emprestado de outros meios ou suprido por personagens esquemáticos e estereotipados... (MURRAY, 2003, p. 61)

[...] Por outro lado, alguns criadores de jogos fazem bom uso de técnicas cinematográficas para intensificar a força dramática de seus produtos (...) (p.63)

[...] O potencial dos jogos para apresentar mais momentos poderosos de revelação é bem maior do que o atualmente utilizado. (p.63)

Murray aposta no potencial expansivo das mídias digitais, ou seja, ela tenta pensar o futuro da narrativa nas mídias digitais, não apenas a dos jogos eletrônicos. Por isso sua análise

aborda todo o universo relacionado, como o hipertexto, os dramas interativos e a realidade virtual, por exemplo. A autora destaca quatro propriedades essenciais nos ambientes digitais: *procedimental, participativo, espacial, enciclopédico*. Procedimental porque o computador consegue organizar e executar uma série de regras, está sempre fazendo isso, organizando a informação, ouvindo o usuário e outros sistemas, executando algoritmos, etc. Participativos porque os sistemas digitais são projetados para que possamos interferir em seus processos, em maior ou menor grau, de acordo com regras previamente estipulados por um programador (o termo participativo nos parece muito mais interessante do que o termo interatividade, que já está marcado por uma certa crença exagerada de liberdade). Espaciais porque simulam espaços navegáveis, que podemos vasculhar, nos mover. E, por fim, Enciclopédicos porque podem acumular infinitas quantidades de informação transformando som, imagem e texto em forma de números. Essas propriedades são aquelas mesmas que os jogos eletrônicos participam, como já afirmamos ao destacar a característica “mole” do meio. Jogos eletrônicos narrativos são portanto, capazes de utilizar som, imagem e texto num ambiente participativo, navegável, que age e reage aos nossos “inputs” e se transforma, oferecendo uma experiência expansiva por sua qualidade enciclopédica.

Marie-Laure Ryan tem uma visão bastante ampla dos jogos e sugere que podemos falar da narratividade dos jogos de computador sem que isso implique tratarmos eles como uma forma de texto literário ou um filme.

A pesquisadora concorda que existem jogos mais abstratos, que não desenvolvem narrativas, como Tetris, Go, Xadrez, etc., mas existem ainda uma profusão de outros jogos que, de uma maneira mais ou menos marcante preenchem as condições para serem considerados narrativos. Ela expande a noção narrativa nos jogos para qualquer jogo que:

[...] convida o leitor a se envolver em interpretação de papéis e faz-de-conta, e para realizar, como parte desse jogo de faz-de-conta, ações que levam a objetivos práticos e inerentemente desejáveis, como resgatar princesas e salvar a Terra de alienígenas do mal, em oposição às metas desejáveis feitas pelas convenções, como chutar uma bola em uma rede ou alinhar três fichas em uma fileira. O jogador de um jogo de narrativa se envolve em um ato de imaginação, enquanto o jogador de um jogo abstrato como o futebol, Tetris ou o jogo-da-velha, apenas segue as regras. [invites the player to engage in role-playing and make-believe, and to perform, as part of this game of make-believe, actions that lead to practical and inherently desirable goals, like rescuing princesses and saving the earth from evil aliens, as opposed to goals made desirable by conventions, such as kicking a ball in a net or aligning three tokens in a row. The player of a narrative game engages in an act of imagination, while the player of an abstract game like football, Tetris or tic-tac-toe just follows the rules.] (RYAN, 2005, p.9)

A verdade nos parece, é que os jogos eletrônicos por sua incrível diversidade,

aproximam-se às vezes mais da tradição dos jogos analógicos, outras vezes da literatura e do cinema. O campo é vasto e pede, com certeza, a contribuição de todas essas visões e teorias. Entendemos que os jogos podem se configurar como um meio com certas particularidades (pelo menos no modo como se organizam), que exige um olhar, algumas vezes, diferente daquele do cinema ou da literatura, no entanto, é através desses olhares, que podemos reconhecer o complexo de elementos culturais que os jogos eletrônicos vem integrando em sua construção. Jogos como “*Tetris*”, que consiste em organizar uma sequência de objetos de formatos diferentes em uma única linha, para fazê-los desaparecer, enquanto caem a um ritmo cada vez mais acelerado, com certeza tem um parentesco maior com jogos analógicos de quebra-cabeça e raciocínio. Enquanto jogos baseados em textos e interpretação de papéis como os antigos “*MUDS*” e os “*MMORPGs*”, aproximam-se da literatura e “*RPGs*” de mesa. Por fim, jogos como “*The Last of Us*” e “*The Walking Dead*”, que trazem personagens bem elaborados, movimentações de câmera, cenários diversificados e uma sequência de acontecimentos que constroem uma história compreensível estão claramente próximos do cinema.

Apesar dessa diversidade, desses múltiplos caminhos possíveis, um elemento é constante: o jogador. A presença do jogador demarca o jogo, pois, como já dissemos, o jogo só se realiza enquanto jogado. Se a presença do jogador é constante para a existência do jogo e se é ele, em última instância, que investe uma “atitude lúdica” de modo a poder “realizar-se” no jogo, cabe-nos investigar essa “realização”. No nosso modo de ver, o elemento “*in ludo*” que demarca o espaço do jogador é o “avatar” (esteja ele visível ou não), que por sua centralização e importância no desenrolar da dinâmica do jogo, tratamos aqui, pela alcunha do “herói”.

### 3.2 A CONSTRUÇÃO DOS HERÓIS

É conhecido o fato do conceito de herói ter vindo se transformando através da história. O herói mitológico, o herói romântico, o anti-herói, o herói marginal, são todos resultados de um processo de constante transformação cultural. Como destacam José Rosamilton de Lima e Ivanaldo Oliveira dos Santos, no seu artigo *A trilha do Herói: Da Antiguidade à Modernidade*, podemos dizer que o herói sempre teve seu espaço, desde as lendas transmitidas oralmente até hoje.

Segundo Feijó (apud LIMA, SANTOS, 2011, p. 4):

a mitologia grega pode ser resumida na vida dos deuses e heróis, sendo que os deuses tinham características humanas, como vícios e virtudes, e os heróis tendo características divinas, com poderes especiais, embora fossem mortais.

O herói clássico é bravo, astuto, corajoso, distante dos homens comuns, da comunidade a quem ele serve de inspiração. Com o tempo o herói torna-se mais humano, nem sempre relacionado às classes altas, nem sempre tão corajoso ou inspirador, nem sempre tão “heróico”. O herói clássico, surgido das posições mais nobres é posteriormente atravessado na literatura, nas artes, no cinema e na televisão, pelo herói das “mil faces”, o herói sagrado, o redentor, o patético, o corroído, o forte, o falível, o louco e por uma infinidade de outros heróis misturados por uma cultura em constante mobilidade.

Segundo Joseph Campbell em seu *O herói de Mil Faces*, toda narrativa possui o seu herói, dessa forma é esperado reconhecermos a construção cada vez mais marcante de heróis nos jogos eletrônicos, afinal eles vem se tornando cada vez mais narrativos.

Mas o que motiva o herói? Para Campbell, geralmente um desafio inesperado que, por sua vontade ou contra ela, o herói deve transpor a fim de dar cabo a um determinado conflito. O herói deve responder ao “chamado” que, segundo Campbell, o provoca a sair do seio da sociedade para uma região desconhecida. Tanto no cinema quanto no jogo, esse tipo de esquema dos processos da origem do herói não é diferente. As motivações, assim como os conflitos em causa, podem ser de incontáveis naturezas, no entanto, um esquema básico de “chamado, jornada, retorno” (CAMPBELL, 1997) se desenha, ao ver do autor, em praticamente todos eles.

Os jogos eletrônicos narrativos bebem de todas essas fontes, arranca-lhes os pedaços, devora-as construindo tantos tipos heroicos quantos a história pode construir. Não se trata, portanto, de um “modelo” de herói, mas de múltiplos possíveis. Mas nos jogos narrativos os heróis construídos estão pautados, principalmente, por uma instância em especial: a do “herói sou eu”. Essa brincadeira um tanto boba de termos se refere a noção, de grande importância, de que os jogos permitem construir um espaço narrativo que inclui o jogador como seu mais importante participante. Pauta-se nele. O herói das mil faces, portanto, também pode ser o “herói jogador” e, por isso mesmo, um herói aberto, disponível a invenção e mutação. O herói jogador não é bom ou mau, não é bravo ou covarde, esperto ou tolo, é ou não é, pode ser. Cada jogador imprime uma nova possibilidade a esse herói possível. No entanto, cada herói e cada personagem, cada história e cada mundo criado está pautado por limites, por impossibilidades e possibilidades marcadas na forma do jogo, que sempre são construções

ideológicas. Construções ideológicas que atravessam a experiência do jogador da mesma forma que o jogador atravessa a obra/jogo. “Efeito colateral” de qualquer disposição nossa com o mundo. Por isso *extensão/transferência*, por isso uma relação dupla indissociável. Por isso *evento, processo, ação, movimento, presença*. Todos essas pequenas noções que procuramos apresentar anteriormente nos dão base para entendermos a implicação da relação continuada entre jogo/jogador, obra/público.

O herói clássico, conforme coloca Kothe, é o herói das classes altas. Pode assumir a forma épica, a trágica, a trivial ou a do pícaro, a serviço da ideologia de uma classe. O herói épico é aquele que demonstra grande força, realiza proezas superando todos os grandes desafios. O personagem épico parte de uma situação difícil para elevar-se vitorioso. O herói trágico, por sua vez, faz o caminho inverso. Ele está preso a um destino inexorável, que o destruirá. Isso, no entanto, não significa a sua derrota ou o seu esquecimento, porque o herói trágico clássico descobre-se ainda maior e mais nobre no fim. Ambos servem para confirmar a nobreza, coragem e sabedoria dos membros da classe dominante, destacando-os dos demais. O herói trivial e o pícaro são os heróis das classes baixas, mas que acabam servindo, segundo Kothe, para elevar as classes dominantes ou para ridicularizar as classes baixas com seu aspecto dispensável, engraçado ou caricatural. Na antiga Roma, Horácio preocupava-se em revestir seus personagens com uma moralidade humana, advogando em favor de uma virtude qualquer. Na Idade Média projeta-se no herói à vontade e o aprimoramento moral, identificando com a bravura e com aventura dos grandes cavaleiros, mas que interessam e reforçam os preceitos e ideais cristãos. Importante notar que, a partir da Idade Média, o herói começa assumir ares mais individualistas, em oposição ao herói clássico que, de maneira geral, identificava-se aos anseios de uma comunidade. Na Renascença continuam-se os ideais de uma personagem comprometida com um modelo humano moralizante e virtuoso (com a exceção de Dom Quixote de Miguel de Cervantes) para que, finalmente, em meados do século XVIII, com as modificações econômicas e sociais despertadas pelas revoluções Francesa e Industrial, com a ascensão da classe burguesa e o surgimento das massas, tais concepções comecem a ser questionadas.

A partir daí dá-se o enfraquecimento da estética clássica e o desenvolvimento do melodrama que abre as portas para, posteriormente, estruturar-se o romance moderno. O “herói” passa a ser o “herói problemático”, torna-se mais humano, mais mortal, mais falho e é amplamente “popularizado” com a estruturação das formas industriais de produção, a consolidação dos jornais e a invenção do folhetim.

O folhetim surge no século XIX, inicialmente como uma seção de “variedades”, mas

logo passa a publicar narrativas ficcionais, difundindo os “heróis modernos” e as pequenas aventuras do dia a dia, de maneira fatiada, periodizada, relacionados aos percalços e conflitos humanos muito próximos e reconhecíveis, para uma população em lento processo de alfabetização e ainda sendo estruturada como “massa” em um mundo burguês em consolidação. Ele ajuda a criar um imaginário comum entre a população e, algumas vezes, expõe, outras encobre ou disfarça, os conflitos entre as classes. Todas essas potencialidades refletem-se nos modos como as histórias passam a ser contadas e na própria construção de heróis, conflitos e resoluções pautadas em fórmulas repetidas a exaustão, orientadas pelo melodrama, mas que ainda assim, numa espécie de catarse pública necessária, encontra respaldo no gosto popular.

[...] lembramos a recorrência usual no romance-folhetim de estórias de amores contrariados, paternidades trocadas, filhos bastardos, heranças usurpadas, todas elas seguidas de duelos, raptos, traições, assassinatos e prisões. Núcleos de novelas narrativos geradores de muita tensão, testados e aprovados anteriormente com êxito pelo [...] melodrama, e que neste modo de romance foram acrescidos de um recheio extraído do próprio ‘habitat’ e dos conflitos da vida doméstica do público consumidor elevando ainda mais sua carga emotiva. (Yasmin Jamil Nadaf, apud, CONVERSANI, 2009. p 177)

Delineia-se os primeiros traços de uma produção massiva de escrituras em uma cadeia de produção que cria modelos, clichês e atinge a própria literatura relativizando a posição do escritor, entre “artista” e “trabalhador”. Um processo que gera “gratificações contínuas”, como fala Eco (APUD Martin-Barbero) e Barbero continua:

[...] na dinâmica de provocação-pacificação. O folhetim aponta e denuncia contradições atroz na sociedade, mas no mesmo movimento trata de resolvê-las 'sem mexer no leitor'; a solução corresponderá aquilo que ele espera e assim há de lhe devolver a paz.” (MARTIN-BARBERO, 1997, p. 189).

O folhetim trás histórias seriadas que estabelecem, nos efeitos do melodrama, o suspense, a tensão e o interesse prolongado de seu público leitor ao identificar-se com a narrativa, o “popular-urbano” (ibidem) em processo de estruturação, configurando uma nova forma de narrar onde os interesses do escritor e do leitor estão entrelaçados.

[...]os recursos técnicos não remetem apenas a certos formatos industriais e a certas estratégias comerciais, mas também a um modo outro de narrar. (...) Assim, a velocidade do enredo – a quantidade desmedida de aventuras – acha-se relacionada ao interesse do produtor e do leitor favoravelmente ao prolongamento da narrativa, mas não pode ser explicada sem ser relacionada à lógica do “e aí” e à prioridade, manifesta no folhetim, da ação sobre a psicologia.(MARTIN-BARBERO, 1997, p.190)

Ou seja, não se trata apenas de um processo orientado no sentido de organizar as “massas”, inculcando aos produtores um poder de “modelagem” exagerado. Mas trata-se, também, das evoluções e revoluções de um gosto popular que se vê representado e influencia na formalização das histórias que frequenta.

É na caracterização desse “herói” humano, sofrido, falível que se estrutura a noção do “anti-herói”, numa intenção de demarcar suas diferenças em relação àquele herói clássico, de grandes feitos, de grande moral e dotado de muitas virtudes. O “anti-herói” popularizado pelos romances de folhetim é o “herói” humano mais próximo do chão, da vida das pessoas comuns que podiam identificar-se com ele.

Num primeiro momento do folhetim, debruçara-se sobre os dramas quotidianos da vida popular, no relato desses “heróis” ou “anti-heróis” humanos próximos da vida comum dos seus leitores e, num segundo momento, evidenciava as aventuras de capa e espada (talvez numa “tentativa” de aplacar os ânimos e dissolver as preocupações), numa certa construção de um “herói improvável”. Até que, num terceiro momento, na sua derrocada, o folhetim assume um caráter reativo, reacionário, na esperança de frear os impulsos questionadores de uma massa mais consciente e inconformada (impulsionada, por exemplo, pelas exposições marxistas).

Os folhetins foram precursores de uma modificação mais ampla, onde os processos tecnológicos serviram à formação de uma indústria cultural mais eficiente quanto ao seu alcance. Materializadores das mudanças possíveis a nível cultural e social, contribuindo para o atravessamento e a mistura entre cultura dita “baixa” e a “alta” cultura, onde o próprio escritor desloca-se para a figura do jornalista, aponta Martin-Barbero. (1997, p.171). O que a narrativa no folhetim representa em um certo nível, é uma complexa relação de classes e interesses que se articulam num espaço estratégico de forças no sentido que leva a organização e/ou reabsorção de suas crises, conflitos e diferença, num *movimento* constante de atravessamento entre as classes, sugerindo que, mesmo através das estratégias hegemônicas de manutenção do poder, aquilo dito massivo também gera um efeito controverso sobre as classes dominantes. Estratégias e esforços que perpassam por todas as formas culturais em suas questionáveis posições de “alto” e “baixo”, seja pelas artes, pela música, pelo cinema, pela televisão ou pelos jogos eletrônicos.

Nesse caminho o “herói” assume, em diferentes momentos, a posição daquele que denuncia a injustiça, que a sofre, mas que é recompensado de forma a anular sua própria miséria numa espécie de realização que gera identificação com as frustrações e anseios de seu

público leitor que, numa relação mimética de identificação, como sugerido por Caillois, entrega-se ao fictício como chance de realização de seus próprios sonhos, tenham sido eles fabricados “de fora” ou não (o que não implica na construção de um modelo aplicado e aplicável a todo e qualquer leitor). Martin-Barbero coloca:

A fusão da realidade e fantasia efetuada no folhetim escapa dele, confundindo a realidade dos leitores com as fantasias do folhetim. As pessoas do povo tem a sensação de estar lendo a narrativa de suas próprias vidas. (MARTIN-BARBERO, 1997, p.179)

Através dessa ótica, não é difícil de imaginar porque os jogos narrativos nos parecem fascinantes. A partir do momento que as narrativas folhetinescas parecem falar conosco, e ainda, falar de nós, o desejo e identificação provoca-nos cada vez mais à participação. Não se trata mais da obra do autor distante, que contava coisas virtuosas de algum herói semideus maravilhoso, mas de algo mais próximo, com coisas que conhecemos. Aprendemos a amar e a sofrer junto com esses personagens, porque não desejaríamos habitar aqueles mundos (não só em nossa imaginação) e conhecer mais de perto aqueles “heróis”? Nos tornarmos o “herói”? Talvez mudar as coisas aqui e ali, agir a um ritmo diferente, visitar aquela rua ou conversar com aquela personagem? É claro que os jogos ainda não conseguem nos entregar uma experiência completa nesse sentido, apenas “pincelam” ali ou aqui alguns desses pontos, abrindo um pouco mais de um lado, enquanto fecham em outro. Limites de um meio ainda em maturação, traçado por outros interesses, principalmente econômicos, mas que, mesmo assim, já se apresentam como uma forma muito especial de “frequentar” essas histórias. Janet Murray relata um momento especial dela com os jogos que pode ser ilustrativo aqui:

[...] Tínhamos acabado de entrar na sala de jogos, para alegria das crianças, quando vi uma grande tela de TV de frente para uma arma laser na forma de um revólver de seis tiros. Na tela, um vaqueiro estava parado diante de uma versão barata do cenário típico dos faroestes televisivos a que eu assistia durante boa parte da minha infância. 'E aí, parceiro', disse ele, e pediu ajuda para expulsar da cidade alguns malvados. Fui, imediatamente fisgada. Estava claro para mim que esse era o jogo pelo qual havia esperado toda a minha vida. Alegrementemente, abri meu caminho à bala pela cadeia, pelo saloon, pelo estábulo e pelo banco, liquidando os bandidos quase tão rápido quanto o jogo liquidava com meu estoque de moedas. Mergulhei num estado de profundo devaneio. Finalmente, meu filho e minha filha gastaram todas as moedas que tinham e vieram me procurar. Quando me virei para eles, estava consciente de ser, ao mesmo tempo, duas pessoas diferentes: a mãe pacifista fervorosa, que os havia levado a passeatas pela paz e proibira qualquer tipo de brinquedo de guerra ou de arma, e a pistoleira do Velho Oeste, que cresceu imaginando ser Annie Oakley e Wyatt Earp. (MURRAY, 2003, p.63)

Murray experimentou uma participação tão extraordinária para ela que a tocou profundamente. A história não era sobre ela, mas ela pode *investir-se “in ludo”*, estendendo a sua

presença a ponto de “duplicar-se” como pessoa. Entre pistoleira e mãe. Pessoa e “heróina”. Murray tomou a história para ela e sentiu-se por aquele momento, participante no desdobramento do mundo do jogo. Apta ou não ao desafio (pelas várias moedas que usou), a pesquisadora experimentou os momentos de afetação próprios dos processos de *extensão e transferência* que a marcaram. Por algum momento o “herói era ela”.

No cinema o “herói” expande-se e tem a oportunidade de constituir-se como um novo mito no espaço moderno. Esse herói cinematográfico nasce afetado pela figura do ator, pele e ossos, expressão, voz e trejeitos que marcam-no invariavelmente. O herói está, de certa forma, duplicado. Quantas vezes não vimos o herói, mas o ator quando fomos assistir a um determinado filme? Quantas vezes não ficamos mais fascinados por aquela voz sedutora do que com o desenvolvimento da trama? Segundo Marcel Martin em seu *A linguagem Cinematográfica*:

O fascínio exercido pelo cinema explica-se, acima de tudo, pela possibilidade que ele dá ao espectador de se identificar com as personagens através dos actores. Mas o que faz o prestígio do grande actor, tanto no cinema como no teatro, é o facto de ele conseguir se impor a sua personalidade às suas personagens, continuando a ser ele próprio nas mais diversas personificações. (MARTIN, 2005, p.92)

A forma do cinema, em toda a sua amplitude, marca sem dúvida uma nova maneira de “consumirmos “heróis” e frequentarmos histórias e mundos ficcionais. Como esclarece Flávia Cesarino em seu texto *Primeiro Cinema*, em 1907 a maioria dos filmes já estava tentando contar histórias, no entanto, motivações e sentimentos não eram visualizados pelo público espectador (COSTA, 2006, p. 41), o que certamente levava a uma relação conflituosa com o personagem interpretado (com o uso dos chamados “intertítulos”, aqueles letreiros com as falas dos personagens, facilitou-se a chance de uma identificação e compreensão das histórias). Depois que o cinema estrutura uma linguagem e estabelece certas convenções com o público espectador, a comunicação fica mais fácil. O cinema começa a desenhar sua forma e os heróis começam a aparecer, muitas vezes mais transparentes do que gostaríamos (referimo-nos a esse aparecimento quase espectral da personagem que é tomada pela *presença* do ator ao “impor sua personalidade à personagem”). Atores, diga-se de passagem, sabem mais profundamente o que é sentir-se na “pele do herói” e já experimentam, de certa forma, aquilo que buscamos realizar nos jogos narrativos.

O cinema possui duas grandes qualidades na sua relação com os jogos eletrônicos. A primeira delas diz respeito ao fato de “formar um público” para a “ação” (não que isso não seja mérito também do teatro, mas estamos interessados aqui numa relação mais próxima com as tecnologias da imagem em movimento. Por isso não discutiremos outras mídias que, certamente, também tem importância aos jogos, como as histórias em quadrinhos.). O “herói”

cinematográfico é um ser, essencialmente, de ação. Ele movimenta-se pela tela, gesticula, corre, sobe escadas, monta a cavalo, irrita-se, comove-se, luta, morre. Ao mesmo tempo, o olho cinematográfico, a câmera, corre pelos planos. Aproxima-se do herói, mostra-nos muito, mostra-nos pouco. Dá-nos detalhes da sua expressão, destaca-lhe os nervos da mão, o riso, o lábio. Na montagem os cortes e ligações nos ensinam a sintaxe de uma narrativa repartida em inúmeros momentos, com locações (espaços) e tempos diversos. Uma notável coleção de movimentos de atores e câmeras que consolidam um espectador de imagens móveis.

A segunda diz respeito a retroalimentação. Jogos narrativos alimentam-se muito da estrutura formal dos filmes, tanto na construção e apresentação dos seus personagens quanto na estética do meio. Da mesma forma, o cinema contemporâneo alimenta-se dos jogos reproduzindo sucessos e reinventando criações digitais dos jogos na grande tela. A própria estética dos filmes herda alguma coisa dos jogos eletrônicos, como um ritmo mais frenético, uma estrutura narrativa “de níveis” e uma posição de câmera em primeira pessoa, por exemplo. A retroalimentação refere-se a esse processo onde os produtos culturais são reorganizados de um meio a outro, modificados, ampliados, resignificados, devorando e regurgitando continuamente. Isso não quer dizer que os jogos ou o cinema se fechem num círculo exclusivo e isolado de apropriação e reapropriação. A cultura é fluida, dinâmica, está sempre atravessada por outras influências (sejam elas culturais, econômicas ou políticas, por exemplo), em trânsito. Mas é importante demarcar que os jogos eletrônicos narrativos tenham buscado nos jogos boa parte de sua “inspiração”. Boa parte disso resultado, é claro, da indústria dos jogos e cinematográfica na integração dos processos de produção.

Na televisão, quanto a produção de “heróis”, o caso mais notável é o da telenovela. Herdeira, dizem, do melodrama do folhetim. A telenovela, por sua profusão e entrada, num “link” direto dentro das casas das pessoas, é uma parideira fértil de novos heróis e novas tramas. Do trágico ao moderno, como elabora Martin-Barbero em seu *Exercícios do Ver*. Uma pautada pela fórmula acentuada do melodrama através de histórias dramáticas e heróis apaixonados. A outra, ainda que melodramática, incorpora um realismo orientado pela vida cotidiana. Os personagens da novela trágica estão mais pautados pelo texto, muito do que sabemos deles é porque nos falam. Enquanto isso, os personagens da novela moderna se aproximam das rotinas cotidianas, da diversidade das falas e dos costumes e, segundo o autor, “..exploram oportunidades expressivas abertas pelo cinema, pela publicidade e pelo videoclipe.” (MARTIN-BARBERO, 2001, p.121). Passamos a saber mais deles também através do que nos mostram.

O que as telenovelas trazem de mais importante, no que diz respeito aos jogos

eletrônicos, é a consolidação de um “espaço mágico” na casa das pessoas. Espaço onde a narrativa de ficção é consumida periodicamente. O entretenimento torna-se produto com horário marcado e é amplamente consumido, principalmente na América Latina, que parece ter encontrado na telenovela seu mais importante representante. A televisão, principalmente por conta dos telejornais e telenovelas, desenvolve o hábito de “ficar em casa”, particularizando espaços internos de consumo de bens simbólicos, ajuda a organizar a vida pelo horário das programações televisivas. Tempo livre converte-se em espaço de consumo, consumo dos espaços mágicos abertos pela “caixa mágica televisiva”, que parece nos trazer o mundo para dentro de nossas casas. A partir daí, a entrada do “*videogame*”, aparelho de jogos que se apropria do televisor para criar um espaço lúdico particular, fica naturalizada.

Não queremos sugerir que a narrativa ficcional está estruturada numa maneira progressiva evolucionista. Os produtos culturais, as tecnologias, os povos e as dinâmicas da vida são muito mais complicadas e “tremidas” do que isso. Os jogos e os aparelhos de jogo, apesar de sua rápida “contaminação” não detém qualquer superioridade nem representam um “estado último” para onde vieram “desembocar” os heróis. Pelo contrário, nossa intenção é demonstrar que as narrativas construídas nos jogos e a sua forma está atravessada pelo complexo mundo em eterna agitação. Os jogos eletrônicos existem em débito com toda a cultura que o precede, colhendo e devorando, como já sugerimos, de coisas ali e lá, misturando-as e rerepresentando-as em outro contexto formal, tão significativos quanto aqueles dos filmes ou da literatura. Ao nosso ver, os jogos ainda podem amadurecer muito no sentido de trazer histórias mais significativas e envolventes, não como substituto de outros meios, mas como uma forma diferente de experiência.

O *videogame* cria mais um espaço para os “heróis” e mais um espaço para o jogador. O jogo é trazido para dentro de casa e, na sua grande maioria, individualizado. A individualização se dá, principalmente, a nível da experiência do jogo porque, “assistir a um jogo” não gera a mesma dinâmica relacional que “jogar a um jogo”. Enquanto os jogos analógicos de cartas e tabuleiros, as brincadeiras na rua e os jogos esportivos criam um espaço relacional amplo entre jogadores, poucos jogos eletrônicos permitem que dois ou mais jogadores joguem ao mesmo tempo (pelo menos no que diz respeito às suas primeiras décadas). Isso cria um novo paradigma para a experiência lúdica e, de certa forma, aproxima a experiência de jogo com outras experiências individuais como, por exemplo, a leitura. É claro, sempre podemos compartilhar nossas experiências, narrar nossas histórias lidas e jogadas, escrever sobre elas, debater, mas essas são relações de um segundo momento, uma “segunda narrativa”. No primeiro momento a experiência é ainda individual. A partir daí,

dessa nova postura do “jogar”, e com as evoluções tecnológicas do meio, pode-se considerar que o caminho para os jogos eletrônicos narrativos está possibilitado.

Nossa sugestão, portanto, é a de que os jogos eletrônicos, como produtos culturais complexos, podem contar histórias, desenvolver personagens e nos tocar sensivelmente. Na longa história narrativa, que se confunde com o próprio surgimento do ser humano, a narrativa deslocou-se por inúmeros suportes e formatos. Por conta da sua estrutura independente, a narrativa pode ser articulada nos mais diversos meios e alcançar os mais diversos públicos. Nós crescemos ouvindo, lendo, vendo histórias e agora, de uma maneira muito significativa, nós podemos jogá-las.

### 3.3 O HERÓI NOS JOGOS ELETRÔNICOS

Os jogos eletrônicos se realizam, ao nosso ver, através de duas operações básicas: *extensão e transferência* que, como já colocamos, são indissociáveis na sua relação. A falta de uma torna insustentável a outra. Nosso enfoque nessa operação em especial tenta deixar claro que, de uma maneira geral, os jogos eletrônicos são processos que solicitam a presença constante do jogador. Presença física, cognitiva e sensível realizada através dos aparatos tecnológicos e por seus próprios meios, de modo que possa afetar e disponibilizar-se ao afeto através de uma *"atitude lúdica"*, uma disposição colocar-se no jogo.

Ao nosso ver, a obra/jogo transfere muito mais ao público/jogador do que informações de “quantos tiros sua arma ainda tem”, “qual a distância para chegar até o próximo objetivo”, ou “quantos pontos o jogador acumulou até agora”. Ela transfere uma sensação de estar presente, ou pelo menos é o que se almeja numa relação ideal.

No caso especial do jogo narrativo que desenvolve uma história, elabora personagens, estrutura múltiplos enredos, desafios e uma mecânica que oferece uma jogabilidade mais ampla e participativa, o que se espera através da *extensão e transferência*, é poder colocar o jogador a um nível mais significativo de envolvimento com a obra, de modo que a gerar de identificação. Identificação que gera responsabilidade. Responsabilidade que gera apego. Apego que gera engajamento. O engajamento, sem querer nos aprofundar, é a relação de dedicação com a obra a um nível muito profundo. Profundo no sentido de que o jogo e o jogador estão envolvidos afetivamente. Seja através de uma relação agonística, onde o jogo despertou um “forte espírito competitivo” no jogador. Seja através do *mimicry*, onde o jogador identifica-se a nível diegético com a obra, seus personagens, seus heróis e eventos.

Seja através de um *alea*, onde o jogador se entrega aos elementos da sorte e do azar, ou do *illinx*, onde o que lhe cativa é o delírio de perder-se. Nenhum jogo eletrônico narrativo é apenas *agôn* ou *mimicry*, e mesmo os elementos mais improváveis de *alea* e *illinx* podem se realizar. Isso mostra a complexidade desses objetos e a riqueza na abordagem de Roger Caillois nesse sentido.

No engajamento a relação do jogador com o jogo atinge um outro nível de interesse e sentido. O jogador passa a sentir-se dentro do jogo. Participante vivo das aventuras digitais. Alegra-se por momentos especiais, frustra-se quando falha, se entristece quando o jogo termina. Como já afirmamos anteriormente, os jogos permitem construir um espaço narrativo que inclui o jogador como seu mais importante participante. O nível de relação que a *transferência* tenta gerar é aquele do nosso título, a de que o jogador é o responsável tanto pelo sucesso quanto pela falha do “herói”. Pelo desenvolvimento da trama, seus caminhos e desdobramentos, justamente porque nos jogos, o “*herói sou eu*”.

### 3.3.1 Herói personalizável

*Quando chegou a noite resolvi sair da floresta e me aproximar sorrateiramente pela lateral da casa, as luzes já estavam apagadas. As ruas pareciam desertas, os guardas faziam suas rondas, mas na posição onde eu estava as sombras me protegiam convenientemente. Puxei minhas ferramentas e abri a fechadura de uma das portas do fundo da casa, não foi uma tarefa simples, pois não era meu costume arrombar fechaduras. Depois de algum tempo obtive sucesso, a porta se abriu e entrei de forma sorrateira, não queria acordar ninguém e ter que lidar com problemas maiores. O que eu queria era apenas um pequeno anel que estava guardado em um baú no porão. Desci com facilidade, o casal, que eu chegara a conhecer brevemente durante o dia, estava deitado. No porão, já sobre o baú, tentei forçar sua abertura. Estava trancado, claro. Novamente puxei minhas ferramentas e tentei abrir a fechadura, essa era mais complicada que as outras, tive que insistir algumas vezes até que, enfim, a fechadura se abriu e o prêmio pelo meu esforço*

*estava ao meu alcance. Mas tudo tornou-se em desastre, logo após colocar o dito anel no meu bolso sou surpreendido pela dona da casa que, por algum motivo, havia acordado e me surpreendera na minha ladinagem. Corri deixando ela aos gritos chamando pela guarda da cidade. Embora tivesse experiência e habilidades suficientes para lidar com alguns guardas eu não tinha a intenção de machucá-los. Tento fugir o mais rápido que posso para longe dali, procurando abrigo na escuridão da floresta, tão longe quanto possível da vista e, principalmente, das espadas dos guardas. No entanto, mal piso na grama alta da floresta sou surpreendido com o som alto do bater de asas, reconheço aquele som. Olho para os céus e vejo a criatura enorme arremetendo em direção da cidade. Um dragão.*

Ser o “herói” não significa que o jogador tenha que fazer coisas boas, salvar donzelas inocentes e livrar cidades de dragões. O herói aqui é visto de maneira ampla, como a manifestação central do jogador no mundo do jogo, potencializador de enredos múltiplos, por mais linear que alguns jogos possam ser. Alguns jogos “prendem” as ações do jogador dentro de um modelo específico de herói que serve e faz sentido à história do jogo. Outros jogos preferem abrir espaço para a personalização que, em maior ou menor nível, permite que o jogador molde algumas características do seu personagem a seu próprio gosto. Alguns jogos narrativos, como *Skyrim*, abrem uma possibilidade de ações que, dificilmente, poderiam ser enquadradas como “heróicas”. O herói personalizável é, nos parece, um tipo herói aberto. Não está moldado dentro de um esquema moral único podendo muito bem, tornar-se um “vilão”. Em *Skyrim*, por exemplo, podemos ser ladrões, assassinos, vampiros, lobisomens, caçadores de recompensa. As consequências são diversas, a lei ainda existe no mundo digital de *Skyrim* e atitudes ilícitas não são toleradas. Isso é interessante porque, se nos tornarmos um vampiro, por exemplo, é evidente que nosso jogo será muito diferente daquele jogador que não se tornou um. Teremos que sair à rua apenas a noite o que pode atrapalhar muitas das “missões” durante o jogo. Teremos que, de tempos em tempos, beber sangue, o que também é uma situação complexa a se pensar. Posso ser um herói matando eventualmente alguns incautos para alimentar minha sede de sangue digital? Poderei me casar? Ter filhos? (em *Skyrim* isso é possível para os humanos). Jogos desse tipo criam uma abertura tão grande para múltiplos enredos e histórias alternativas, as nossas histórias, que não necessariamente dependem ou se importam com a história principal proposta pelo jogo, que acabam se tornando uma espécie de

jogos de interpretação de papéis, micro mundos de ficção onde experimentamos as inúmeras possibilidades do sistema de jogo, seus possíveis alargamentos e limitações.

Existem jogos que, ainda que permitam uma personalização na aparência do personagem, não permitem esses sobressaltos de comportamento. O herói é o herói e a sua única opção fica restrita ao caminho e às formas de resolver os desafios propostos. Nesses jogos “matar inocentes” ou tomar qualquer atitude que corrompa com os moldes pré estabelecidos como o “caráter do herói” são proibidos. Ainda que esses jogos pareçam representar um certo fechamento da liberdade do jogador, isso não significa que se trata de um jogo menor ou menos interessante. Jogos que impedem certos exageros do jogador estão geralmente mais focados, seja na mecânica, nos desafios ou na sua narrativa, e entendem a liberdade como uma relação desnecessária ou desviante na sua proposta formal. Desde que o jogo consiga criar alguma identificação com o jogador a experiência será tão ou mais significativa quanto aquela dos jogos mais abertos, como *Skyrim*.

Os jogos que oferecem uma proposta de personalização de personagens buscam satisfazer um público mais heterogêneo. Homens, mulheres, brancos, negros, amarelos, vermelhos, azuis. Dependendo o jogo quase todos podem se sentir representados. Ainda, ao permitir uma postura de comportamento mais ampla, os jogadores tem oportunidade de tomarem decisões e encarar consequências dentro de um esquema moral mais próximo daquele com o qual eles se identificam. “Matar ou salvar a princesa?”, ser “Agressivo com o rei ou obediente e respeitoso?”. Muito embora tais dilemas não representem a totalidade dos jogos, nem dos jogadores, são propostas interessantes que dinamizam e diversificam a ação. Muitos jogadores se sentem mais integrados à história ao sentirem que suas decisões e o modo como se comportam afeta o mundo digital a sua volta. E a postura geral é a de que são eles que estão tomando as decisões, não um boneco tridimensional se mexendo na tela. É comum ver jogadores trocando experiências sobre esses tipos de jogos referindo-se ao herói no jogo como a si mesmos: “Eu fiz tal coisa e você o que escolheu?” Mesmo quando esses mesmos heróis são “mulheres”, “monstros” ou “blocos geométricos”. A sensação que o jogador tem de ser ele o “herói” é muito forte.

### **3.3.2 Heróis e Heroínas**

Quando falamos de heróis muitas vezes esquecemos que há heroínas. Mesmo que o mundo dos jogos ainda seja habitado por uma maioria de personagens e também de jogadores

masculinos, há cada vez mais mulheres e personagens femininas surgindo. Lara Croft (Tomb Raider, 1996) é, sem dúvida, a mais famosa delas.

O caso das figuras femininas nos jogos é controverso. Algumas pesquisadoras defendem essas “heroínas digitais” como figuras positivas no sentido de destacá-las como “mulheres fortes”. Outras acreditam que elas são apenas mais uma representação sexualizada das mulheres servindo apenas como novos objetos de consumo num ambiente de produtores e consumidores ainda muito masculino e machista. Birgit Richard e Jutta Zarella em seu artigo *Gaming with Grrrls: Looking for Sheroes in computer game*, compara Lara Croft com Madonna, afirmando que são duas realizações controversas da figura da mulher, que representam diferentes níveis de feminilidade, mas amparadas em mídias diferentes. A imagem das duas é amplamente explorada para além da indústria que as gerou. O caso de Lara Croft é importante porque representa o caso mais famoso de adaptação de uma personagem de jogos eletrônicos para o cinema. Mesmo nos jogos, Lara Croft é a personagem feminina mais famosa hoje, ela é uma das representantes de uma mudança de enfoque das produtoras, no sentido de desenvolvimento de personagens mais ricos e envolventes. Steve Poole relata o caso de um amigo seu, acostumado aos clássicos Pac-Man e Tetris que, ao jogar Tomb Raider (*Core Design, 1996-2006*) pela primeira vez, encontrou-se olhando para Lara ao invés de se importar com o que estava acontecendo no mundo do jogo.

Há com certeza uma banalização ou super erotização das mulheres em grande parte dos jogos produzidos. O mercado, de modo geral, ainda se pauta por estereótipos, tanto na construção do corpo masculino (geralmente brutalizados, altos, bem definidos) quanto do corpo feminino. A maioria das personagens femininas geralmente acaba figurando em segundo plano, como parceiras dos heróis masculinos, guias, conselheiras ou como o objeto da conquista, o prêmio final, a donzela a ser resgatada. O clássico *Super Mário Bros.*, é o exemplo mais famoso desse tipo de posição fragilizada da mulher. Poucos jogos da indústria dão realmente algum destaque para as heroínas, mesmo aqueles jogos onde o herói pode ser personalizado, as campanhas publicitárias, através de cartazes e *trailers*, sempre utilizam o herói masculino na divulgação. *Skyrim* é um exemplo. Uma das iniciativas talvez mais emblemáticas e contrárias a essa banalização, talvez seja *Metroid* (*Nintendo, 1986*), nele o jogador controla um personagem de armadura que deve lutar por vários estágios tentando impedir que piratas espaciais utilizem certos organismos parasitas que são conhecidos como “Metroids”. Ao final do jogo descobrimos que o personagem de armadura é uma mulher: Samus Aran. O exemplo de *Metroid* ainda é um dos raros exemplos onde a figura da heroína não é apresentada de forma sexualizada. Samus Aran é, provavelmente, a primeira heroína

dos jogos eletrônicos.

O número de mulheres jogadoras já representam uma boa parte do público dos jogos eletrônicos, no entanto os espaços masculinos ainda são muitos opressores e excludentes, tanto dentro quanto fora dos jogos. Henry Jenkins destaca, por exemplo, o fato de um dos produtos de maior venda no mundo dos jogos foi um aparelho portátil de *videogame* chamado “*GameBoy*”.



Samus Aran, arte conceitual

Ilustração 3:



Ilustração 4: Samus Aran, Cosplay

Fonte: [http://metroid.wikia.com/wiki/Samus\\_Aran](http://metroid.wikia.com/wiki/Samus_Aran)

Jo Bryce e Jason Rutter fazem um estudo interessante e mais amplo sobre esse aspecto no seu artigo *Gendered Gaming in Gendered Space*. Segundo os autores alguns espaços estão marcados como espaços masculinos e mesmo o acesso e manipulação da tecnologia ainda é mediado por maridos, pais, irmãos, namorados. Os autores explicam que o espaço da mulher sempre foi mais restrito e geralmente voltado para o espaço doméstico. Enquanto os meninos se relacionavam com um espaço mais amplo e visualmente diversificado, as meninas se relacionavam com espaços mais restritos e focados nas coisas do lar. Quando as crianças começam a ser trazidas para dentro de casa, por conta da tecnologia da televisão e dos consoles de *videogames* essa diferença diminuiu, no entanto, foi ainda dos meninos o controle sobre as tecnologias. Os espaços das “*LAN houses*”, por exemplo, ainda são espaços geralmente masculinos e em competições de jogos eletrônicos, explicam os autores, as mulheres aparecem muito mais como mães e namoradas do que como jogadoras.

Movimentos como “*Grrls Gamers*”, no entanto, destacam uma mudança gradual de posturas. Essas meninas defendem sua participação em qualquer jogo que os meninos joguem enquanto recusam jogos como “*Barbie Fashion Designer*”, por exemplo, porque é um modelo de jogo que trabalha ainda em cima de estereótipos femininos que não tem mais sentido para elas. Para Henry Jenkins, o principal problema ao se descartar esses jogos

“rosas”, como os da Barbie ou Disney, é correr o risco de afastar muitas meninas jogadoras em potencial que, sem o impulso dado pelo jogo eletrônico, podem se manter afastadas das tecnologias digitais não encontrando o gosto nem a facilidade em estudá-las e dominá-las, deixando esse conhecimento sob um domínio masculino.

O fato é que, atualmente, as múltiplas tecnologias móveis, como celulares, *tablets* e *notebooks*, aliada a internet e à “febre” das redes sociais, está produzindo uma cultura nova no sentido de atrair cada vez mais jogadoras para o mundo dos jogos. Uma diversidade de produtoras já lançam jogos desenvolvidos ou escritos por mulheres (embora numa proporção muito menor que aqueles produzidos por homens), e a própria disseminação da cultura do jogo está orientando uma postura não tão excludente. A produção ainda é muito pautada pelo gosto masculino, mas exemplos como os jogos “*Beyond two souls*”, cuja protagonista é a atriz Ellen Page e “*The Last of Us*”, que conta com personagens femininas fortes, são um exemplo numa mudança de tendências que não coloca as mulheres apenas sob uma ótica sexualizada machista. A cultura atual vem colocando os jogos eletrônicos em múltiplos espaços, inclusive aqueles móveis, como o celular, o que vem acentuando uma participação cada vez mais significativa de mulheres. A medida que as práticas sociais e culturais começam a “borrar” alguns espaços, parece que a noção de “espaços masculinos e femininos” começa a ser relativizada cada vez mais, contribuindo para quebrar certos preconceitos e aproximando cada vez mais mulheres ao espaço de jogo.

Que bom, precisamos de mais heroínas, dos dois lados da tela.

### **3.3.3 Herói em primeira pessoa e terceira pessoa.**

Nos jogos eletrônicos narrativos existem uma dezena “visões” ou “posições de câmera”, por onde o olhar do jogador pode chegar. Esses olhares diferentes abrem diferentes modos do herói “ver-se” e “sentir-se” em jogo. Nos jogos que reproduzem espaços tridimensionais são muito comuns as chamadas *visões em primeira e terceira pessoa*.

A visão em “*primeira pessoa*”, nos jogos, refere-se a posição do olhar onde toda a



Ilustração 5: *Call of Duty*. Visão em primeira pessoa

Fonte: [http://pt.videogamer.com/xbox360/call\\_of\\_duty\\_black\\_ops\\_2/screenshot-30.html](http://pt.videogamer.com/xbox360/call_of_duty_black_ops_2/screenshot-30.html)

tela equivale ao olho do jogador. É como se a cabeça do jogador correspondesse a posição da cabeça do “avatar”. Jogos desse tipo pretendem enfatizar a posição central do jogador e trazê-lo para mais perto da ação na tentativa de aumentar a sensação de *presença* no jogo. São exemplos de jogos que utilizam essa visão uma grande maioria de jogos de tiro, como *Call of Duty* e jogos de corrida como *TestDrive*, onde somos colocados atrás do volante de um carro. Alguns jogos de horror aproveitaram a sensação aumentada de *presença* que essa posição do olhar confere para elaborar obras bastante envolventes e assustadoras, técnica também utilizado por alguns exemplares de horror no cinema, como “*A Bruxa de Blair*”, “*Cloverfield: Monstro*” e “*Atividade Paranormal*”. Embora a diversidade dos jogos implique em várias “nuances” na utilização dessas visões, de modo geral o “herói”, numa visão de primeira pessoa, não tem um corpo apresentado. Muitas vezes a única referência é a de mãos que aparecem a frente da tela. Esse tipo de visão é bastante restritivo no que diz respeito a periferia da imagem, dessa forma, o jogador precisa estar o tempo todo movendo seu “olho” (ao mover os controles fazendo com que o “herói” gire no espaço) de modo que possa ter uma visão mais completa do ambiente e dos eventos que estão acontecendo. Esse olho restrito gera um efeito interessante principalmente para jogos de horror, pois é muito comum o jogador ser “surpreendido” enquanto se movimenta transferindo uma experiência de ansiedade e terror muito mais efetivos do que em outros modos de visão.

A visão em terceira pessoa consiste num olhar posicionado de modo distanciado do “avatar”. Nessa visão muitas vezes é possível ver o corpo todo do “herói” na tela. Essa relação torna mais evidente o duplo na operação jogo/jogador, pois enquanto se sente “herói”, ele também vê o “herói” que ele é. A posição dessa câmera pode variar muito, subindo e

afastando-se a um ponto que, a visão do jogador e do “avatar”, não mais possam corresponder (no sentido do jogador poder ver muito mais elementos do jogo que o “avatar” poderia conseguir, como inimigos escondidos atrás de uma casa, por exemplo).



*Ilustração 6: Diablo 3. Visão externa e superior em perspectiva isométrica*

*Fonte: <http://www.justd3.com/sample-page>*

Esse tipo de visão, como na Ilustração 6, nos coloca numa posição estrategicamente favorável porque conseguimos perceber caminhos e perigos com mais facilidade ajustando nossas ações a esses eventos próximos. Sugerimos que esse tipo de visão, mais afastada, serve mais a jogos onde o *agôn* é mais importante, porque em jogos onde a competição é o elemento principal é importante que o jogador possa ter uma visão o mais completa possível do campo do jogo. Aplica-se muito a jogos estratégicos e alguns *RPGs*,

Outra posição é a de ficarmos colocados ligeiramente atrás do personagem (Ilustração 7), confundindo o olhar e o movimento do personagem com o nosso próprio. Ainda há uma relação dupla evidente, mas nossos limites de visão parecem ser os mesmos ou muito próximos com os do “avatar”. Esse tipo de visão favorece o posicionamento estratégico do personagem e facilita perceber certos eventos periféricos a ele, porque geralmente acabam entrando no campo de visão do jogador antes que possam alcançar o personagem no jogo, permitindo uma reação mais efetiva. Além disso, esse tipo de visão favorece aqueles jogos que permitem a personalização dos personagens, justamente pelo fato do personagem poder ser visto na tela do jogador.

Muitos jogos ainda, permitem intercalar entre uma visão em primeira pessoa e uma

visão em terceira pessoa, ou ainda, de aproximar ou afastar a ação numa espécie de “câmera virtual” que o jogador pode ir selecionando conforme achar adequado no andamento ou conforme o seu estilo de jogo.



Ilustração 7: Mass Effect. Visão terceira pessoa atrás do personagem

Fonte: <http://www.loadedpcgames.com/2013/03/mass-effect-3-extended-cut-free-full.html>

O modo de visão, ou seja, a posição de onde o jogador vê o jogo, define também o modo como ele joga. Como colocamos, jogos estratégicos que precisam passar uma informação mais completa para que o jogador possa tomar suas decisões, são geralmente construídos priorizando uma visão mais afastada e móvel. Dessa forma o jogador pode vasculhar a área e determinar a melhor jogada. Jogos desse tipo são muito voltados ao “agôn”. Jogos que contam com uma visão mais fechada, colocada atrás do personagem, favorecem a identificação do jogador com o “herói”, algumas vezes confundindo-se com ele, outras apegando-se a ele enquanto conhece suas motivações e participa dos seus conflitos. Alguns jogos desse tipo são mais voltados ao *mimicry* porque despertam uma relação muito próxima com o personagem. Muitas vezes nos confundimos com ele, de modo que nos sentimos no “papel do herói”, outras vezes nos sentimos como parceiros de aventura, caminhando ao seu lado, responsáveis por ele. Alguns jogos usam essa visão para construir personagens carismáticos com motivações e reações mais elaboradas. Existem alguns exemplares de jogos que produziram verdadeiros atores e atrizes digitais com expressões ricas e complexas (como *Heavy Rain*, *L.A. Noire* e *The Last of Us*)

Enquanto isso, jogos em primeira pessoa, embora não anulem a existência do “avatar”, enfocam muito mais na presença do jogador e favorecem transparência do “duplo”, de modo que, o jogador se confunda com mais frequência com o personagem e se sinta mais

próximo da ação e da consequência de suas falhas contra os desafios do jogo. Jogos desse tipo geralmente enfocam na ação e no susto não tentando desenvolver uma “personalidade” para o “herói” em questão. Alguns desses jogos, como de corrida ou simuladores de voo, por exemplo, até mesmo conseguem produzir efeitos que nos lembram aqueles do *Illinx* de Caillois, embora não seja essa o enfoque da forma desses jogos.

### 3.3.4 Herói nos mundos massivos

Os mundos massivos são aqueles mundos digitais que abrigam centenas de jogadores ao mesmo tempo. Muitos desses jogos tem a temática de fantasia medieval, mas existem exemplares de praticamente todos os gêneros.

O jogador/herói nos mundos massivos é um jogador deslocado porque ele é um herói diminuído do seu heroísmo, afinal, todos os outros jogadores que estão ali com ele são “heróis”. Sua função é geralmente a mesma dos outros jogadores e consiste basicamente em executar pequenas tarefas que vão se tornando tarefas maiores até se tornarem tarefas impossíveis, gloriosas, que daí exigem que os jogadores se articulem em grupos para superá-las. Essa organização de jogo articula forçosamente um espaço relacional. Nos jogos massivos os jogadores são dependentes de outros jogadores, nenhum herói é forte o bastante para enfrentar todos os desafio sozinho e deverá, de tempos em tempos, solicitar ajuda aos demais jogadores. O sistema é construído de modo a conceder recompensas a todos os envolvidos na ação, o que estimula os jogadores a se ajudarem.

A narrativa nesses jogos parece ser o aspecto menos importante para os jogadores, muito embora todos esses mundos apresentem uma história organizada que dispara eventos que solicitam a ajuda do jogador. Existe uma tendência para o ostentatório, para a exibição e para o desafio. Os jogadores, em sua maioria, costumam desafiar-se uns aos outros, tanto para se qualificarem de algum forma no grupo, quanto para testar suas forças, a qualidade do seu “herói” em jogo.

Muitos sistemas permitem a formação de guildas ou clãs entre si, fornecendo ferramentas para a construção de esconderijos, bases ou castelos para o seu grupo. Muitos são tão organizados que criam “*sites*” especiais fora do ambiente do jogo para gerenciar seus membros, estabelecer estratégias e definir metas. Um *ranking* disponível a todos garante que o espírito de competição não se extinga. Jogos desse tipo se organizam como uma micro sociedade com regras e atitudes similares as nossas. Elas regulamentam comportamentos

dentro do mundo de jogo garantindo que certos jogadores “inoportunos” sejam castigados.

Esses mundos são persistentes, o que quer dizer que continuam existindo e as coisas continuam acontecendo quer o jogador participe dele ou não. Essa é uma outra particularidade interessante que reforça o fato desses jogos não se focarem no jogador, como peça ativadora e realizadora do evento jogo. Com poucas exceções, os eventos nesse tipo de jogo estão previamente *construídos e acontecendo* mesmo sem a necessidade de intervenção ou participação do jogador. O mundo pode evoluir, mudar. Coisas que aconteciam antes podem deixar de acontecer. Por exemplo, é muito comum que existam eventos especiais nos “finais de semana” ou em datas comemorativas, como o natal. O jogador pode entrar e encontrar o mundo coberto de neve, enfeitado com árvores de natal e com o Papai Noel percorrendo de trenó, para lá e para cá, o mundo digital distribuindo “presentes divertidos”. O foco desse tipo de jogo é, portanto, o mundo digital que sustenta um espaço relacional aos jogadores. Ou seja, um espaço onde possam trocar experiências ligadas ao jogo ou além dele.

De certa forma, esse tipo de jogo se assemelha a uma rede social construída espacialmente, onde podemos navegar e conhecer “*avatares*” de outras pessoas ao redor do mundo. Geralmente são milhões de pessoas jogando, mas a estrutura da rede e capacidade dos servidores impede que todas essas pessoas sejam alocadas no mesmo espaço. Criam-se então “mundos”. Quando constrói seu personagem o jogador deve escolher um deles para habitar. Esses mundos nada mais são que servidores dedicados a um número “x” de jogadores simultâneos, o que impede que a rede, sobrecarregada por tantas solicitações e entregas de pacotes de dados fique lenta ou “caia”, terminando com o jogo.

O *MMORPGs* ainda se justificam como jogo porque se estruturam em torno de desafios, existe uma noção de evolução dos personagens em uma história, e há consequências e mudanças disparadas por diversos eventos. No entanto, de uma maneira geral, o jogador possui uma liberdade de movimentação tão grande que é possível que ele não frequente muitas partes do jogo, não conheça certos eventos, e não enfrente certos desafios, no entanto, dentro de uma construção de um mundo vasto que pretende se construir como um real, é natural que isso aconteça. Nesses jogos fica mais evidenciada a posição individual de cada jogador como narrador de suas próprias histórias. O fato desses jogos permitirem uma ampla variedade de ações dá espaço para a construção de múltiplas narrativas, não pautadas pela história principal, mas por uma infinidade de caminhos e desvios aceitos como parte importante da experiência nesse tipo de proposta.

Alguns *MMORPGs* permitem comprar casas, casar, pescar, construir coisas, etc., numa infinidade de atividades que não precisam necessariamente pautarem-se pela disputa e

pelo combate. Nesse sentido abre-se espaço para outras investigações a respeito dos limites dos jogos ou da própria noção entre espaços virtuais e reais. Afinal quais as possibilidades instauradas dentro e fora dos jogos que extrapola a simples programação do sistema e que estabelece novas formas criativas de entendimento e uso deles. Como nos relacionarmos e entendermos os jogos e suas potencialidades num complexo sistema econômico, cultural, social e político?

## 4 ANÁLISE CRÍTICA DOS JOGOS ELETRÔNICOS NARRATIVOS

### 4.1 SKYRIM

**Elders of Scroll: *Skyrim*. Ano de Lançamento 2011. Produtora Bethesda.**

*Skyrim* é, atualmente, o último jogo de uma série de *RPGs* digitais muito famosa e bem recebida. Foi eleito o jogo do ano pela *Video Game Awards 2011*, atualmente considerado o maior prêmio da indústria dos jogos eletrônicos.

Trata-se de é um jogo ambicioso, ambientado sob uma temática de “fantasia medieval” que incluem, entre outras coisas, lutas de espada, cavalos, aldeias, uma natureza selvagem e dragões. O jogo é estruturado como um “mundo aberto”. Isso quer dizer que não há um roteiro obrigatório por onde os jogadores deverão se mover e agir, não há “fases”. Mundos abertos são grandes espaços que dão liberdade de movimentação total, ou seja, o jogador pode escolher pra onde ir, quais lugares conhecer, quais pessoas conversar e quais “missões” fazer. sua única limitação é o tamanho desse mundo, que por razões técnicas, não pode ser muito grande. Mesmo assim, seu tamanho impressiona, são 41 quilômetros quadrados de área, populados por nove cidades, várias lugarejos e acampamentos. *Skyrim* tem a seguinte sinopse:

O império de Tamriel está no seu limite. O Grande Rei de *Skyrim* foi assassinado. Alianças são formadas enquanto clamores pelo trono são feitos. No meio desse conflito, um mal muito maior e mais perigoso é despertado. Dragões, há muito tempo perdidos nas passagens dos “Pergaminhos Antigos” (Elder Scrolls), retornaram para Tamriel. O futuro de *Skyrim*, mesmo do próprio Império, está na balança, enquanto esperam pela vinda do profetizado Dragonborn; um herói nascido com o poder da “Voz”, e o único capaz de se colocar entre os dragões.<sup>29</sup> (fonte:

29 [The Empire of Tamriel is on the edge. The High King of *Skyrim* has been murdered. Alliances form as claims to the throne are made. In the midst of this conflict, a far more dangerous, ancient evil is awakened. Dragons, long lost to the passages of the Elder Scrolls, have returned to Tamriel. The future of *Skyrim*, even the Empire itself, hangs in the balance as they wait for the prophesized Dragonborn to come; a hero born with

<<http://bethsoft.com/en-gb/games/Skyrim>>

#### 4.1.1 O ambiente do jogo

A geografia de *Skyrim* é tipicamente montanhosa com largas planícies tomadas de tundras, rochas e altas montanhas cobertas de neve. Rios, cachoeiras e florestas de pinheiros completam a paisagem. O tempo passa, dias e noites se seguem. Existe uma grande quantidade de cavernas, torres, castelos e outras construções abandonadas ou ocupadas provisoriamente por grupos de bandidos. A flora e a fauna é variada e convincente. Raposas, galinhas, cavalos, lobos, mamutes e cães dividem espaço com criaturas de mundos de fantasia como dragões, trolls, vampiros, lobisomens, bruxas, mortos-vivos e gigantes. Além disso existem dez raças humanoides distintas, que populam o espaço todo, todas com personalidade, história e aparência diferentes. É muito comum encontrar pequenas fazendas com um grande moinho à beira do rio ou então pessoas sozinhas ou em pequenos grupos, viajantes, fazendeiros, mercadores, patrulheiros ou bandidos percorrendo as estradas, o que cria um mundo muito verossímil ao jogador. Todo o comportamento dessas criaturas é produzido de forma muito natural produzindo uma sensação de realismo no ambiente. A física é bastante convincente e, a maioria do mundo de *Skyrim* está sujeita às suas forças da mesma maneira que nós estamos em nosso mundo. Dessa forma o jogo consegue atrair, em um primeiro momento, pela promessa em entregar um vasto mundo de aventuras, com física e comportamentos realistas, muito bonito, aberto, amplo e variado. Apenas cavalgar por *Skyrim* para conhecer suas belas paisagens já é uma experiência muito agradável e envolvente. Isso é bom porque o jogo, no que diz respeito aos seres humanoides, não desenvolve personagens muito complexos, tridimensionais (ou redondos, como queria Edward Morgan Forster). Suas paixões não são muito claras e muitos deles estão restritos a algumas poucas frases de diálogo repetidos à exaustão. O que obviamente arruína, pelo menos parcialmente, com a sensação de “*presença*”.

#### 4.1.2 O herói em *Skyrim*

É possível criar quase qualquer tipo de herói em *Skyrim*, e assumir comportamentos tão variados que a própria “condição heróica” fica comprometida. Muitos jogadores emulam

---

the power of The Voice, and the only one who can stand amongst the dragons.] fonte: <http://bethsoft.com/en-gb/games/skyrim>

comportamentos de um vilão submetendo ao medo e à morte muitos aldeões inocentes no jogo. *Skyrim* é um jogo muito aberto nesse sentido, ele evita prender o jogador a um único trajeto, trama ou a um único modelo moral de ação. Dentro dessa lógica podemos pensar o “herói” quase como uma “casca”, um receptáculo do participante humano que se estende até o jogo. Assim, não só as ações, mas também a personalidade do personagem é, nesse tipo de jogo, definida pelo jogador. Ou seja, cada jogador “desenvolverá” um personagem diferente, assim como um mesmo jogador pode “experimentar” diversos tipos de “heróis” em diferentes ocasiões, alguns malfeitores, outros benfeitores, outros neutros, por exemplo. O jogo permite criar um herói adulto, a partir do zero, macho ou fêmea, entre várias “espécies” humanoides com qualidades distintas. Além de humanos há “elfos” e “orcs”, por exemplo.

O excesso de liberdade pode acabar comprometendo a narrativa que, ou se vê atravessada por uma dezena de subtramas, as vezes referentes a trama principal, outras vezes totalmente isoladas; ou se vê em torno de tarefas banais e cotidianas que não acrescentam nada a história, e embora façam sentido e tenham necessidade para o jogo. Não se trata de uma narrativa envolvente, por exemplo, “caminhar por vários dias até chegar a uma aldeia e depois percorrer o caminho de volta a cavalo”, de modo simplificado é o tipo de ação que acontece algumas vezes nesse tipo de jogo, o tempo e espaço disponíveis, por permitir total liberdade ao jogador, acaba desarticulando certas qualidades narrativas, como o suspense. Passar o dia minerando metal para fazer algumas espadas, por exemplo, não é algo muito atraente como narrativa. Além disso, como o jogo permite que o jogador resolva os desafios – as missões que recebe e que dão movimento à narrativa no jogo – na ordem e no tempo que quiser, há uma quebra de ritmo muito grande. O tempo da história é o tempo do jogador o que acaba comprometendo certas resoluções de conflitos que poderiam parecer mais dramáticas dentro de uma estrutura mais fechada e focada na urgência desses eventos. Por exemplo, algumas vezes temos que encontrar alguém na entrada de alguma caverna para resolver um problema urgente. No entanto, o sentido de urgência na realidade não existe. O jogador pode deixar essa “missão” parada por quanto tempo desejar. Horas, dias, semanas, que o resultado, até onde vimos é o mesmo. Quando o jogador se decidir, a personagem vai estar esperando por ele na entrada da caverna como se não tivesse esperado tempo algum. Isso com certeza compromete tanto o ritmo quanto a qualidade da sensação de presença e participação. O que nos é transferido é contrário ao que se espera de um mundo realista, onde o tempo das nossas decisões e ações é bastante urgente.

No entanto, as variadas tramas vão surgindo de uma forma, geralmente, bastante natural, basicamente através de conversas com outros personagens ou encontrando dicas

através de notas e mapas que indicam algum lugar interessante para se vasculhar. O acesso a algumas subtramas acaba acontecendo mesmo quando o jogador tenta resolver a trama principal. Por exemplo, ao chegar a um “Jarl” (título de nobreza do governante de uma região), para solicitar-lhe algo que o herói precisa para avançar na história principal, o jogador acaba tendo que atender algumas demandas do governante antes que ele se disponha ajudá-lo. O resultado é que muitas vezes o jogador tem que ir e vir por inúmeros cenários e por vários “dias”, enfrentando bandidos na estrada, rebeldes, monstros, animais selvagens, etc., até que possa finalmente contentar o tal governante a ponto dele resolver ajudá-lo. Essas solicitações extras são muito comuns e servem muito bem para “forçar” o jogador a navegar pelo espaço amplo do jogo, além de abrir novas subtramas e novas solicitações durante o trajeto. Todas essas subtramas começam a criar um certo peso para a presença do herói ali e aproxima o jogador das pessoas e suas necessidades, dando mais consistência para aquele mundo e contribuindo para uma sensação de presença através da participação mais efetiva. Ao decidir ajudar as pessoas ao redor de *Skyrim* é muito comum que o “herói” seja premiado, seja através de moedas de ouro ou por itens e descontos especiais nos mercadores e ferreiros. Algumas personagens desenvolvem até mesmo um afeto pelo “herói” assumindo uma postura mais simpática a ele (alguns personagens simulam reconhecer o herói e lembrar dos feitos desse depois de ter ajudado a aldeia ou àquele personagem especificamente). Portanto, o jogo acaba compensando certas incongruências com outras situações muito convincentes. O que em alguns momentos te tira da fantasia de pertencimento, outras vezes te coloca de volta. Outra ocasião interessante, por exemplo, quando você frequenta uma cidade pela primeira vez no início do jogo, você é geralmente tratado com desdém, mas quando seus feitos começam a surtir efeito é comum que os guardas e as pessoas comecem a reconhecê-lo e respeitá-lo, alguns oferecendo posições de destaque em grupos de aventureiros, por exemplo, ou oferecendo uma das casas para morar. Nesse sentido o jogo é bastante equilibrado e, embora não seja perfeito, é uma experiência muito atraente e cativante.



Ilustração 8: Skyrim. ponto de vista do "herói".

Fonte: <<http://bethsoft.com/en-gb/games/skyrim>>

O ponto de vista do jogador é variável, o que é interessante, pois adapta-se a estilos e gostos diferentes, bem como aproxima ou afasta o jogador da ação. Há dois pontos de vistas disponíveis, que o jogador pode escolher alternar no momento que quiser, primeira pessoa ou terceira com a posição do olho logo atrás das costas do personagem. Ao mesmo tempo, o jogo tenta trazer o jogador para dentro do mundo digital, ressaltando a “*presença*” do jogador no mundo, enquanto promove a identificação com o personagem que, embora não tenha uma personalidade pré-programada, é investido de uma certa existência extra jogador por poder ser visto como um personagem de corpo inteiro na tela. Além de servir como “avatar” do jogador, serve assim como, digamos, “realização estética e comportamental”, não no sentido do “querer ser”, mas do “experimentar ser”.

Nos parece natural que o jogador acabe elaborando uma atitude fetichista em relação ao “herói”, suas armas, armaduras, itens e habitações porque, disponível à personalização, é possível escolher entre uma ampla gama de opções cosméticas e de mecânica, aquela que mais se aproxima do seu desejo atual. Aí entram, pelo menos, duas variáveis. Um jogador mais focado pelo *agôn* se concentrará muito mais na construção de um herói *eficiente*. A eficiência é uma característica interessante, pois se os jogos oferecem liberdade de construção é positivo compreender que as escolhas dos jogadores não estão orientadas apenas por uma opção estética, mas também de aplicabilidade e que essas escolhas interferem no modo como o jogador enfrenta os desafios. Jogadores agonísticos, concentram-se em maximizar suas

chances definindo heróis úteis que se encaixem dentro da sua opção de jogo, por exemplo, é possível em *Skyrim* construir um personagem usuário de magia, de espada ou arco, entre outros. A escolha de uma arma define as opções estratégicas daquele jogador, que precisa aprender a jogar de acordo para aumentar suas chances de sobrevivência. Enquanto um jogador mais focado pela *mimicry* se concentrará na interpretação de um papel, uma disposição muito maior para se colocar no espaço diegético e a desenvolver uma história interessante. Esse tipo de postura nem sempre inclui a escolha “mais eficiente”, mas a mais agradável, numa realização mais pautada pelo prazer de sentir-se representado sugerimos.

*Skyrim* por si só já permite uma ampla gama de personalizações, liberdade de ações e interpretação. No entanto, ainda assim, tudo é parte de um conjunto pré-programado de opções que, evidentemente, traduzem uma ideologia dos desenvolvedores. Dito isso, é natural que os jogos não consigam atender a todas as demandas, por mais abertos que sejam, o que acaba incentivando a produção de modificações a nível programático do sistema. Esses MODs, *modifications*, são intervenções na raiz do programa jogo que, por ser “*mole*”, aceita esse tipo de ação. Tais intervenções são feitas por fãs e visam aproximar o jogo dos anseios e desejos de um grupo de pessoas, servem à crítica daquele jogo, à provocações artísticas ou simplesmente se pautam pela paródia e a comédia de outras produções culturais. No exemplo da ilustração abaixo uma *blogger* que escreve sobre cultura *geek* e *nerd* utiliza um desses mods para criar uma personagem mais próxima da sua aparência.

*Ilustração 9: exemplo de uso de MODs*

Fonte: <<http://www.saekawaii.com/>>

É muito comum os jogadores criarem personagens adicionais para popular *Skyrim* e que estão pautados no mundo real, como músicos de bandas famosas. Outras modificações incluem brincadeiras ou efeitos gráficos e sonoros que “melhoram” o jogo, aumento da dificuldade ou maior quantidade de pessoas, eventos, inimigos e animações mais complexas.

Todas essas intervenções são construídas por uma base de fãs sólida entre programadores, artistas, designers, desenhistas, músicos de várias partes do mundo que muitas vezes formam grupos através de fóruns para coordenar seus esforços. Dessa forma, o jogo acaba servindo como base para projetos, algumas vezes, muito mais ambiciosos que, lentamente, adquirem a cara e o jeito de alguns fãs dedicados. Esses *mods* são todos compartilhados gratuitamente e livremente através da rede.

## 4.2 THE WALKING DEAD

### **The Walking Dead. Ano de Lançamento 2012. Produtora Telltale**

*The Walking Dead* pode ser visto como uma espécie de “*adventure*” moderno. Jogos desse tipo tem por principal característica um cenário mais ou menos fixo com vários objetos e lugares “clicáveis” com o mouse e que abrem opções de ação para o personagem, como “ver”, “falar”, “pegar”, etc. Nesse jogo, no entanto, essa mecânica característica é misturada a algumas outras de jogos de ação, criando um gênero misto muito interessante e que gera tensão nos momentos importantes, como aqueles onde devemos evitar que o zumbi nos morda. Foi eleito o jogo do ano pela *Video Game Awards 2012*.

*The Walking Dead* é claramente um produto amparado pelas histórias em quadrinhos que antecederam, e que fazem muito sucesso até hoje, e também, à série de TV exibida pela FOX que tem como base o mesmo universo. Até mesmo um dos personagens que conhecemos no jogo é o mesmo personagem da série televisiva. Dessa forma, constituem-se todos como partes de uma mesma *narrativa transmídia*, termo explorado por Henry Jenkins, e que se refere ao uso de várias mídias (quadrinhos, cinema, jogos, televisão), para explorar um universo narrativo de uma forma mais ampla. Dessa forma, se conhecermos os múltiplos canais em que essas narrativas foram exploradas podemos ter uma visão mais completa daquele universo. A sinopse da TellTale é a seguinte:

The Walking Dead é um jogo em uma série de cinco partes ambientado no mesmo universo das premiadas histórias em quadrinhos de Robert Kirkman. Jogue como Lee Everett, um criminoso condenado, que recebe uma segunda chance na vida em um mundo devastado por mortos-vivos. Com corpos retornando à vida e sobreviventes parando por nada para manter sua própria segurança, proteger uma garota órfã chamada Clementine pode lhe oferecer redenção num mundo infernal. Um continua história de horror dividida em cinco episódios.<sup>30</sup> (Fonte:

---

30 [The Walking Dead is a five-part game series set in the same universe as Robert Kirkman’s award-winning comic book series. Play as Lee Everett, a convicted criminal, who has been given a second chance at life in a

<http://www.telltalegames.com/walkingdead>>)

#### 4.2.1 O ambiente do jogo

*The Walking Dead* apresenta um conjunto de cenários fixos com uma navegação bastante restrita. O ritmo é lento, muito diferente daqueles jogos de “ação”, “tiros” ou “luta” no qual o jogador precisa desenvolver habilidades superiores nos controles. Aqui, o importante é participar da história e entender como resolver pequenos desafios na forma de quebra-cabeças. Por conta disso, *The Walking Dead* é evidentemente voltado para o aspecto *mimicry*, porque o prazer maior adquirido pelo jogador é o da extensão/transferência diegética, ou seja, o de colocar-se e identificar-se com a história e seus personagens. Muito antes de criar um desafio que evoque um espírito agonístico no participante, para a fruição dessa obra é essencial relacionar-se com o drama que está sendo proposto. Muito embora o pano de fundo seja o de horror fantástico, num cenário pós-apocalíptico improvável, mas assustador, o verdadeiro mote do jogo é a relação de Lee Everett com outros sobreviventes, em toda a sua complexidade de crises, frustrações e medos, e Clementine. Uma garotinha de uns nove anos de idade que Lee encontrou desamparada nesse mundo perigoso.

Os cenários revelam o nível de destruição das cidades e casas, com carros revirados, caixas, folhas, destroços por todo o lado. O desenho dos personagens e do cenário não é realista, tendo um tratamento mais caricato, próximo ao estilo das histórias em quadrinhos, o que não prejudica em nada qualquer sensação de presença ou verossimilhança. Nós conseguimos acreditar naquelas pessoas e seus problemas, nos identificamos com elas e queremos que elas se salvem (pelo menos a maioria delas).

#### 4.2.2 O herói em *The Walking Dead*

Há heróis em *The Walking Dead*. Pais, mães e filhos tentando salvar sua pele, lutando contra uma situação improvável num mundo claramente perigoso e opressivo. O jogo consegue nos fazer acreditar nesses personagens e em suas motivações. Eles são tridimensionais (ou redondos), por isso bastante atraentes, contribuindo para a construção de um história envolvente e madura. O herói principal, ou seja, aquele controlado pelo jogador, é visto de corpo inteiro, num ponto de visão afastado e variável. Se trata de uma “câmera” em

---

world devastated by the undead. With corpses returning to life and survivors stopping at nothing to maintain their own safety, protecting an orphaned girl named Clementine may offer him redemption in a world gone to hell. A continuing story of adventure horror spanning across 5 episodes.] fonte: <http://www.telltalegames.com/walkingdead>

terceira pessoa ainda, mas muito mais ampla que aquela que discutimos anteriormente, colocada às costas do personagem. O personagem não pode mudar essa visão a sua vontade, mas a medida que o “herói” se desloca pelos cenários fixos, é comum que o ponto de vista também mude. Essas outras posições de câmera tem como objetivo principal colocar a visão do jogador em lugares estratégicos que fazem sentido para o jogador, não para o herói. Há uma desvinculação clara dos papéis aqui. O jogador é tanto o herói (em determinados momentos se sentindo “mais o herói” do que em outros), enquanto ao mesmo tempo está acima do herói, ajudando-o à uma certa distância. Dessa forma, nós como jogadores, não caminhamos junto com o personagem, mas o vemos caminhar. Nosso ponto de vista nos ajuda a perceber detalhes que, do ponto de vista do herói, não perceberíamos. Essa câmera afastada é própria de jogos “*adventure*”, mas o que é interessante aqui é que mesmo com essa distância e essa desvinculação ocasional entre jogador/herói, ainda assim a sensação de participação nas escolhas, a sensação de “presença” e pertencimento ao ambiente é, na maioria do desenrolar do jogo, bastante eficiente. Três coisas principais contribuem para isso ao nosso ver: A primeira delas é o uso de uma câmera em primeira pessoa que só aparece quando somos confrontados com situações de risco iminente, que no caso de *The Walking Dead*, quase sempre quer dizer um zumbi tentando nos devorar.



Ilustração 10: Exemplo de Visão em terceira pessoa.

Fonte: <<http://games.xpg.uol.com.br/plataformas/pc/teaser-do-4o-episodio-de-the-walking-dead-the-game/>>



*Ilustração 11: Exemplo de visão em primeira pessoa.*

Fonte: <<http://www.giantbomb.com/profile/m3ds334/blog/is-the-walking-dead-game-a-game/97746/>>

A segunda delas refere-se a um contador de tempo, na forma de uma barra, que dá ao jogador um tempo limite de escolha em determinadas situações chave. É claro que isso contribui para criar uma tensão extra ao jogo. Aqui, se o jogador demorar ele pode acabar sendo devorado, deixar que um determinado sobrevivente caia nas garras dos zumbis, ou deixar de responder ou interferir numa conversa com outros sobreviventes e a garotinha. Na Ilustração 11 podemos ver o quanto a visão em primeira pessoa (que muda automaticamente no jogo de acordo com o momento na narrativa) nos joga para dentro do evento, uma série de sinais dá dicas ao jogador para reagir ao ataque, nesse caso, se o jogador falhar na sequência, ou demorar-se demais, ele será devorado. É sempre bom estar do outro lado da tela nessas horas.

A terceira refere-se às escolhas. O todo tempo o jogador deve fazer escolhas que envolvem certos dramas morais e éticos muito interessantes, como roubar comida de um carro abandonado, mesmo sabendo que os possíveis donos podem estar perto e precisando daquele alimento; ou distribuir comida racionada a determinados membros e não a outros do grupo de sobreviventes. Todas as decisões são difíceis e geram um contentamento de uma parte dos personagens e um descontentamento de outros. Assim, a obra consegue forjar um sistema de relacionamento bastante interessante. Aqueles que você defende e ajuda se aproximam e se afetam a você, enquanto aqueles que você antagoniza acabam te odiando. Todas essas possibilidades abrem uma centena de novos diálogos e situações a serem exploradas durante o jogo em cada um dos cinco capítulos. Cada um, como uma pedaço de uma minissérie, sustentado pelo suspense, pelo “e agora?” muito próprio dos seriados televisivos e

telenovelas. O jogador se vê participante, seja se sentindo o “herói” ou não, da história do jogo. Responsável pela tomada de decisões e pelo sucesso na fuga dos zumbis. Talvez um dos jogos que mais depositam força na valorização do processo de “*extensão/transferência*” entre jogador e jogo, criando uma óbvia interdependência que potencializa a “*presença*” e o engajamento. É claro que é preciso sempre dispor-se a uma *atitude lúdica* porque o jogo, como sistema, é limitado em suas possibilidades. Sempre existem apenas algumas poucas respostas e algumas delas podem não agradar ou não convencer o jogador. É um limite ainda muito marcante nos jogos, mas que não nos parece que compromete a história e a experiência de jogar *The Walking Dead*.

Como personagem, Lee é complexo e está atravessado de dramas morais e conflitos internos, tanto devido a sua realidade atual, quanto ao seu passado. Nesse caso o “herói” é uma figura mais ou menos definida, com um personalidade, motivações e anseios bastante próprios e que nem sempre dá espaço para o jogador se identificar ou colocar suas próprias vontades. Isso é feito, como já dissemos, apenas em alguns pontos chave onde o jogador é solicitado a escolher entre determinadas linhas de diálogo ou em fazer certas escolhas, no entanto, elas estão limitadas previamente pelo jogo, o que tira do jogador muita liberdade ao mesmo tempo que contribui na construção de uma narrativa mais organizada.

O brilho do jogo, nos parece, fica na relação entre Lee e Clementine que ficou orfã e é encontrada logo no início do jogo. A menina é frágil e dependente de Lee para sobreviver. A relação entre os dois é explicada durante o desenvolver da história de modo que Lee se torna um protetor e “segundo pai” de Clementine. Boa parte das decisões de Lee tem reflexo em Clementine, e o jogo nos faz questão de nos avisar disso com uma frase na tela: “Clementine vai se lembrar disso”. Assim, você se sente como que ensinando a garota a como “funcionar” naquele mundo, o que é permitido ou não, como se defender, etc. E o jogador, acredito ser inevitável, acaba se sentindo responsável pelo bem estar da menina. Protegendo-a e ensinando-a da melhor maneira possível de modo que, durante uma cena em particular, a tensão e o medo que sentimos quando Clementine é exposta a um perigo imediato, é muito forte e real. Dali em diante sabemos como estamos ligados através dessa linha de *extensão/transferência*, sem nos darmos conta de quão profundo isso pode chegar. O jogo entrega uma experiência tão maravilhosa que, ao fim, só nos resta lembrar da bela história que tivemos o prazer de participar.

### 4.3 THE LAST OF US

#### **The Last of Us. Ano de Lançamento 2013. Produtora NaughtyDog**

*The Last of Us* é um jogo ambientado num mundo “pós-pandêmico” que criou, mais uma vez, criaturas com aparência de zumbi. O jogo trata da relação entre Joel e uma garota de 14 anos chamada Ellie, o qual ele deve proteger. No entanto, para aí qualquer semelhança com *The Walking Dead*. *The Last of Us* entrega uma experiência realista, tensa, dramática e perigosa, onde o jogador é convidado tanto pelo seu lado *agôn* quanto *mimicry* e que cria uma atmosfera complexa e desafiante. O “herói” Joel é um anti-herói, corroído pela dor, pragmático, seco. Ele é um personagem com uma personalidade muito forte e que sabe muito bem como sobreviver, e fará qualquer coisa para isso. Joel não exita em atirar ou esmagar a cabeça de seus inimigos contra paredes e mesas. Mas ele não é um exemplar eletrônico de Arnold Schwarzenegger. O jogo não se trata de ação frenética e tiros para todos os lados, mas sobrevivência com pouquíssimos recursos, estratégia e um pouco de sorte. Joel traz um bagagem de memórias e emoções que ele tenta enterrar fundo, no entanto, é evidente sua dor e seu medo e isso potencializa sua relação com a garota Ellie. Ela é jovem, corajosa e atrevida. O objetivo de Joel logo se torna uma pequena parcela da história que foca principalmente na evolução da relação entre esses dois personagens, ambos bastante carismáticos e complexos. Relação que inclui o jogador não tanto como “tomador de opções”, mas como possibilitador do andamento da partida. O jogador aqui é um narrador oculto, um herói oculto, que acompanha e possibilita a evolução dos dois “heróis” enquanto se identifica com eles e com seus problemas, sentindo o peso de um mundo agressivo e triste. Atualmente *The Last of Us* está cotado como potencial melhor jogo deste ano. A sinopse é a seguinte:

Joel, um sobrevivente cruel com poucos limites morais restantes para cruzar, vive em uma das últimas zonas de quarentena remanescentes. Essas muradas, opressivas cidades são administradas pelo que sobrou dos militares. Apesar da estrita lei marcial, Joel atua no mercado negro da cidade, contrabandeando produtos pelo preço certo.

Joel é solicitado, por uma amiga morrendo, a cuidar de Ellie, uma menina de quatorze anos de idade, com coragem além de seus anos. O que começa como uma tarefa simples para entregar Ellie para outra zona de quarentena, logo se transforma em uma profunda jornada que irá mudar para sempre Joel e Ellie.

Como eles viajam através de um pós-pandêmico Estados Unidos, Joel e Ellie vão encontrar diferentes facções de sobreviventes onde cada um encontrou uma forma única de lidar com as pessoas infectadas, a falta de suprimentos, e a ameaça de outros sobreviventes. Enquanto Joel e Ellie lutam para perseverar, eles devem aprender a confiar uns nos outros e trabalhar juntos para sobreviver as realidades

deste mundo novo.<sup>31</sup>  
[http://www.naughtydog.com/games/the\\_last\\_of\\_us/](http://www.naughtydog.com/games/the_last_of_us/)

(Fonte:

#### 4.3.1 O ambiente do jogo

O cenário é aquele dos filmes hollywoodianos pós-apocalípticos. Lembremos de “Eu sou a lenda” (Francis Lawrence, 2007) e teremos a ideia exata. Muito embora a “desculpa” seja um pouco diferente, afinal, agora são fungos que atacam o organismo humano, o resultado é essencialmente o mesmo: zumbis (ou algo perto disso). O que é interessante nesse jogo é a construção dramática que apela para um clima muito mais adulto que não poupa o jogador de emoções, tensão e frustrações. Pautado pela “missão” de levar a garota Ellie até outra zona de quarentena, a centenas de quilômetros de distância, Joel sabe que se trata de uma missão com poucas chances de sucesso. Talvez por estar cansado (Joel beira os cinquenta anos), e por um estranho senso de lealdade (antes que morrer, sua amiga lhe pediu que fizesse isso). O fato é que a aventura se desenvolve por ruas arrasadas, veículos destruídos, prédios em vias de desmoronar. Tudo é opressivo, caótico, perigoso. O desenho e a física dos objetos é realista o peso e o cansaço de Joel em alguns momentos. O cenário é construído de modo a mostrar como a natureza começou a assumir de novo seu espaço por entre a cidade. Grandes árvores, raízes, cipós, gramíneas, folhagens, crescem por todos os lados, no entanto, não se trata de um mundo aberto como Skyrim. Os jogadores tem, basicamente, apenas um caminho para seguir (embora alguns ambientes sejam mais amplos que outros), no entanto, os limites são determinados por ônibus virados no meio da rua, grandes construções desmoronadas, pontes caídas, alagamentos, muros e cercas altas, entre outros elementos do próprio cenário que estão tão bem organizados que nem nos damos conta que o mundo é fechado.

---

31 Joel, a ruthless survivor with few moral lines left to cross, lives in one of the last remaining Quarantine Zones. These walled-off, oppressive cities are run by what’s left of the military. Despite the strict martial law, Joel operates in the black market of the city, smuggling contraband for the right price.

Joel is asked by a dying friend to look after Ellie, a fourteen-year-old girl with courage beyond her years. What starts out as a simple job to deliver Ellie to another Quarantine Zone, soon transforms into a profound journey that will forever change Joel and Ellie.

As they journey across a post-pandemic United States, Joel and Ellie will encounter different factions of survivors that have each found a unique way of dealing with the infected humans, the lack of supplies, and the threat of other survivors. As Joel and Ellie struggle to persevere, they must learn to trust each other and work together in order to survive the realities of this new world.  
[\(http://www.naughtydog.com/games/the\\_last\\_of\\_us/\)](http://www.naughtydog.com/games/the_last_of_us/)



Ilustração 12: Cenário do jogo e os "heróis"

Fonte: <http://www.infocotech.com/2013/06/microsoft-elogia-the-last-of-us-jogo-exclusivo-da-sony.html>

Muito da mecânica e dos desafios está relacionada a subir em lugares e passar por passagens estreitas, ligar cabos elétricos soltos e trazer pranchas de madeira para carregar Ellie nos percursos alagados (a garota não sabe nadar). O tempo, no entanto, não é realista, não há passagem de dia para a noite natural enquanto jogamos. O jogo resume-se a eventos. Quando o jogador completa determinada parte do caminho abre-se um “*cutscene*” que nos levará para a próxima parte. Geralmente esses pequenos vídeos procuram elaborar melhor a história e incluir conversas e discussões entre Joel e Ellie, o que contribui para conhecermos mais os heróis, embora sejamos afastados das decisões.

#### 4.3.2 O herói em *The Last of Us*

Em relação aos outros dois jogos discutidos *The Last of Us* é o mais fechado, nós como jogadores não temos realmente muitas escolhas. A câmera é colocada às costas do personagem, em terceira pessoa, o que, como já discutimos, nos ajuda a criar uma relação com o “herói”. Nossa participação é apenas em relação aos momentos agonísticos, ou seja, de competição, onde precisamos superar os desafios propostos, muitas vezes com ares de quebra-cabeças, outras vezes com abordagens mais diretas e simples. Essa nossa participação limitada nos tira de todas as decisões cruciais, muitas vezes nos forçando a entrar em eventos que gostaríamos de ter evitado ou resolvido de forma diferente. Assim, *The Last of Us* se

configura, parece, muito como uma história participativa, onde somos convidados a interferir em alguns momentos, enquanto em outros somos convidados a observar. A *mimicry* está condicionada àquela da *delegação*, de que fala Roger Caillois, de reconhecer-se ali de alguma forma, de fazer com que a vitória de Joel seja a nossa. No entanto, aqui a *delegação* não tem o mesmo efeito diluído de que fala Caillois. Pois aqui o jogador é participante, mesmo que esteja alheio às decisões de curso, é ele o potencializador de soluções. Ora, dá-se então, sugerimos, uma *delegação* dupla! Por isso novamente insistimos: *extensão/transferência*. Os jogos eletrônicos, talvez não todos, mas alguns, não são necessariamente depositários de uma *mimicry* degradada, mas antes espaço de realização segura, pequenos espaços de realização de desejos e experiências. Não se trata de depositarmos nossos desejos em algum jogador de futebol ou naquele ídolo do cinema. Aqui de nada adianta. Temos que nos dispor ao jogo, portanto jogar e construir a experiência, limitada sim, particular, menor e mais simples que a vida provavelmente, mas ainda assim agenciador de pequenas vitórias. Justamente porque nossa participação é exigida, não apenas sugerida. Sem nós Joel não conseguirá! Essa é a proposta. E queremos vê-lo conseguindo, superando os desafios (que nós superamos), e chegando ao seu destino, com Ellie a salvo e conosco revigorados na realização da tarefa. Esse é o prazer da presença e o despertar do engajamento. Assim que nos tornamos “heróis”. Assim aqui, sugerimos, *delegação* pode assumir um caráter positivo e potencializador.

Assim como Joel, Ellie é uma personagem muito complexa. A obra consegue elaborar seu crescimento e amadurecimento durante todas as fases do jogo, que transcorre durante um ano e é intervalado por “estações”. De um “pacote” que Joel precisa entregar, à companheira indispensável para abrir portas, espremer-se por lugares apertados, avisar Joel dos perigos até uma atiradora responsável e confiável. Ellie consegue trazer um pouco mais de humanidade a Joel que, de sujeito sério e fechado, começa a se dispor a rir e brincar com a garota. Essa mudança é gradual, bastante orgânica o que contribui para acreditamos nela. Existe alguns momentos no jogo que assumimos ela como “herói”. Nesse ponto sentimos a fragilidade da menina, embora boa atiradora não tem a força de Joel para lidar com zumbis e bandidos. Embora ela consiga se defender é pouco provável que ela sobreviva a um encontro com um homem adulto. Daí toda a estratégia e modo de jogar deve ser adaptada a essa personagem. Pequena e ágil Ellie pode se esconder com mais facilidade, o jogador precisa então, achar sempre algum canto que sirva de esconderijo à garota de modo a conseguir superar os desafios. Essa mudança na tônica da mecânica, é muito bem produzida, o que nos leva a acreditar na força de Joel e na fragilidade de Ellie. O jogador é estimulado a sempre

adaptar seu jogo e encontrar novas formas de superar diferentes desafios o que dá força ao título.

*The Last of Us* é uma experiência marcante e surgiu esse ano como uma promessa de revolução nos jogos eletrônicos narrativos. Sua força recai na sua narrativa bem elaborada com personagens complexos e carismáticos sem deixar de lado desafios instigantes e mecânica eficiente. Nós acreditamos e nos emocionamos com eles de forma similar a quando nos emocionamos assistindo um filme ou lendo um livro. Nossa participação em jogo, por extensão/transferência, delegando e tendo delegado, digamos, nos coloca presentes, mesmo sem o poder de interferir nas decisões de Joel ou Ellie. Sentimos medo, remorso, angústia, carinho pelos dois personagens e seus conflitos. Uma obra a ser destacada como um marco no sentido de contar histórias através de jogos eletrônicos.

#### 4.4 GUILD WARS 2

##### **GUILD WARS 2. Ano de Lançamento 2012. Produtora ArenaNet.**

*GUILD WARS 2* é um exemplo de *MMORPG*, ambientado num mundo de fantasia e com capacidade para milhões de jogadores simultâneos espalhados por seus diversos mundos digitais. O jogo é construído num mundo aberto, gigantesco, que usa “portais” para facilitar o deslocamento dos personagens entre os amplos espaços. Por ser um jogo massivo ele abriga uma quantidade imensa de jogadores, portanto, uma quantidade imensa de “heróis”. Essa condição cria uma relação não usual com o jogo, no entanto, *GUILD WARS 2* é um exemplo de *MMORPG* que soube criar uma solução para esse problema. Os *MMORPG* hoje são uma espécie de rede social para jogadores, isso quer dizer que, além de um espaço de jogo, é um espaço de relacionamentos entre jogadores. Na verdade, muito antes de ser um espaço de relacionamento entre heróis em uma aventura qualquer, é um espaço de trocas entre pessoas com interesse no jogo. Normalmente todos permitem uma grande liberdade de personalização de personagens, característica da maioria dos RPGs, afinal, trata-se de um jogo de interpretação de papéis, e nada mais interessante do que interpretar um personagem que você mesmo construiu.

*GUILD WARS 2* apresenta mais duas diferenças básicas em relação aos jogos que exploramos: *GUILD WARS 2* só pode ser jogado *online*, ou seja, é preciso que haja conexão à internet. Isso porque o ambiente de jogo é compartilhado simultaneamente entre todos os

jogadores daquele mundo, uma modificação deve poder ser vista por todos, por exemplo. Além disso ele é massivo, portanto, conta com múltiplos “heróis”. A Ilustração 13 mostra um exemplo desse aspecto “massivo”, todos ali são jogadores reais.



Ilustração 13: GUILD WARS 2. Uma população de “heróis”.

Fonte: <http://guildwars2brasil.com.br/forum/index.php?/topic/196-algumas-screens-legais-topico-pesado/>

Mas como se constrói uma narrativa para tantos jogadores? Basicamente esse tipo de jogo cria zonas definidas onde determinados eventos ocorrem e voltam a ocorrer repetidamente, por exemplo, um mercador que, de tempos em tempos, precisa da ajuda dos heróis para escoltá-lo e às suas mercadorias até outra cidade. Essa “missão” se repetirá de modo que, se o jogador perdeu a chance de escoltá-lo, poderá esperar pela próxima oportunidade. Outras vezes esses jogos apenas criam áreas onde os desafios são sempre renováveis, por exemplo, um campo de legumes que é constantemente atacado por coelhos. Os jogadores podem se empenhar em limpar a área coletando itens e ganhando experiência nessa tarefa que, muitas vezes, não tem fim, os coelhos sempre voltam a aparecer. Isso é feito para que os jogadores que entram em diferentes horários sempre tenham alguma coisa para fazer no jogo. Se outros jogadores simplesmente acabassem com os coelhos de uma vez por todas, o trabalho dos programadores seria infinitamente maior, sempre tendo que criar mais e mais situações. Através da repetição de elementos um mesmo desafio ocupa qualquer quantidade de jogadores a qualquer hora do dia ou da noite. A sinopse de GUILD WARS 2 é a seguinte:

Guild Wars 2 acontece no mundo fantástico de Tyria, 250 anos após os jogadores

terem derrotado o Grande Destruidor na expansão Olho do Norte. Cinco dos assim chamados Dragões Antigos, que dormiam abaixo do continente, despertaram desde os eventos de Guild Wars, causando a destruição generalizada de Tyria e corrompendo seus habitantes. Os seres humanos, uma vez dominantes de Tyria estão em declínio, suplantados da maioria de suas terras por desastres naturais e guerras com os Charr, que finalmente recuperaram os últimos vestígios de sua pátria ancestral de Ascalon dos seres humanos. Ao norte, os Norn, uma raça orgulhosa de caçadores nórdicos, têm sido forçados sul pela ascensão do Jormag, o dragão mais velho de gelo. No oeste, o Asura tecnologicamente avançados foram obrigados a estabelecer casas permanentes acima do solo após os asseclas do primeiro dragão despertarem, Primordus, assumiu o controle das Profundezas de Tyria. Perto das florestas, onde os asura fazem a suas casas estão os sylvari, uma nova raça que têm aparecido em Tyria nos últimos 25 anos, não afetados pelas dificuldades que afligem as outras raças, mas com alguma ligação ainda inexplicável com os Dragões Antigos.<sup>32</sup>

(...)

O jogador tem a tarefa de reunir os membros da dissolvida “Destiny’s Edge”, uma guilda de aventureiros multi-raacial cujas lutas dos membros e eventual reunião serve como uma metáfora microcômica para a unificação em maior escala das raças jogáveis, cuja combinação de força é necessária para efetivamente combater Zhaitan, o Dragão morto-vivo Ancião.

(Fonte: [http://en.wikipedia.org/wiki/Guild\\_Wars\\_2](http://en.wikipedia.org/wiki/Guild_Wars_2))

#### 4.4.1 O herói em GUILD WARS 2

O jogador pode escolher entre cinco raças diferentes, todas humanoides, sexo, aparência e história entre algumas opções pré-programadas. Além disso, o jogador deve escolher entre oito profissões diferentes, com mecânica e potenciais diversos. Todas essas escolhas determinam um estilo de jogo, aparência, o tipo de missões que surgirão, bem como o lugar no mundo onde o jogador começará as aventuras. Além disso essas escolhas determinam como se desenvolverá o conto pessoal de cada “herói” e que é uma mecânica exclusiva de *Guild* (para encurtar), seus desenvolvedores a chamam de história pessoal. Essa variedade é importante para que os jogadores possam “singularizar” seus “heróis” dentro da massa de jogadores. Se todos fossem iguais não haveria a mesma diversão.

---

32 [Guild Wars 2 takes place in the high fantasy world of Tyria, 250 years after the players' defeat of the Great Destroyer in the Eye of the North expansion. Five so-called Elder Dragons sleeping beneath the continent have awoken in the time since Guild Wars, causing widespread destruction to Tyria and corrupting its inhabitants. The once dominant humans of Tyria are in decline, supplanted from most of their land by natural disasters and war with the charr, who have finally reclaimed the last vestiges of their ancestral homeland of Ascalon from the humans. To the north, the norn, a proud race of Nordic hunters, have been forced south by the rise of Jormag, the elder dragon of ice. In the west, the technologically advanced asura have been forced to establish permanent homes above-ground after the minions of the first dragon to awaken, Primordus, took control of the Depths of Tyria. Near the forests where the asura make their home are the sylvari, a new race who have appeared in Tyria in the last 25 years, unaffected by the difficulties that plague the other races but with some as yet unexplained connection to the Elder Dragons. (...) The player is tasked with reuniting the members of the disbanded Destiny's Edge, a multi-racial adventuring guild whose members' struggles and eventual reunion serve as a microcosmic metaphor for the larger-scale unification of the playable races, whose combined strength is needed to effectively combat Zhaitan, the undead Elder Dragon.] ([http://en.wikipedia.org/wiki/Guild\\_Wars\\_2](http://en.wikipedia.org/wiki/Guild_Wars_2))

Cada raça possui seus próprios dilemas e desafios e o jogador estará livre para participar ou ignorar a maioria dos eventos que ocorrem no mundo. Os heróis participam de pequenos eventos com o objetivo de ganhar experiência. A experiência é uma medida utilizada nos jogos desse tipo e que indica o quão habilidoso e poderoso o seu personagem é. Quanto maior a experiência, maior o nível do personagem. Nível é a medida da experiência na maioria desses mundos. Heróis muito experientes possuem nível alto, portanto, conseguem acesso a itens, armas, magias, habilidades e áreas mais poderosas. Geralmente esse crescimento em jogo vem amparado por uma aparência cosmética que destaca esses heróis “maiores” dos outros “menores”, ou seja, com menos experiência. Isso cria uma dinâmica de hierarquização dos jogadores e favorece, por si só, o “engajamento”. Destacar-se entre os outros jogadores é uma vontade comum que lembra o apelo ao ostentatório sugerido por Caillois. Jogadores com heróis mais poderosos se destacam e são seguidos e respeitados pelos outros. Na maioria dos jogos MMORPG antigos, isso criava um desequilíbrio muito grande e tornava a vida dos “iniciantes” ou “casuais” muito difícil. *Guild*, no entanto, inova em vários sentidos, de modo a tornar a experiência de todos, um pouco mais agradável. Como esse tipo de jogo traz muitos elementos a serem explorados nos concentraremos aqui em apenas três que consideramos interessantes para a proposta deste trabalho. São eles: Controle de níveis, Experiência compartilhada e História Individual.

Controle de níveis: Os produtores de *Guild* se preocuparam em criar um mecanismo que permitisse que jogadores mais poderosos pudessem conviver pacificamente com jogadores mais fracos. Por isso implementou um sistema que “rebaixa” temporariamente o nível de um personagem ao “nível de desafio” da área onde ele está. Portanto, se uma área foi desenvolvida para abrigar jogadores novatos, de nível um, por exemplo, e um jogador amigo seu, de nível dez, quer vir lhe ajudar nessa área, o sistema automaticamente reduzirá o nível desse jogador para o nível da área. Dessa forma os jogadores ficam mais ou menos equiparados e podem se divertir juntos.

Experiência compartilhada: Tudo em *Guild* concede experiência aos “heróis”. Colher ervas, minerar, caçar, derrotar monstros, ajudar aldeões, resgatar outros jogadores em apuros, etc. O que define o quanto de experiência cada jogador vai receber é a qualidade da participação de cada um. Se um jogador matou dois bandidos de dez e o outro matou os oito restantes, a experiência será distribuída proporcionalmente. Isso estimula parcerias, bem como viabiliza a qualquer jogador entrar em um determinado evento do jogo, mesmo ele estando já pela metade ou para acabar, e contribuir, o mínimo que seja. Alguns outros jogos não possuem essa flexibilidade, se o jogador perde o início de um evento, ele não pode mais

participar.



Ilustração 14: Jogadores trabalhando em conjunto.

Fonte: <http://newmmorpgames.ru/guildwars2/>

História Individual: Trabalhar narrativas em jogos massivos é um grande desafio, mas *Guild* consegue entregar algumas soluções interessantes que, embora não sejam definitivas, são muito inspiradoras. *Guild* implementa, aqui, duas novidades quanto aos jogos massivos. Primeiro, um sistema que gera eventos dinâmicos, por exemplo, o jogador pode salvar uma cidade de ter seu suprimento de água danificado por bandidos ou, caso não tenha conseguido impedi-los, ajudar os cidadãos a reparar os dutos. Quanto mais jogadores envolvidos na tarefa, maior será a dificuldade que se ajustará automaticamente para sempre ser um desafio aos “heróis”. A segunda, mesmo num mundo massivo os desenvolvedores criaram um espaço individualizado de ação, o qual eles chamam de História pessoal. Cada herói de cada jogador tem um conto que pretende narrar suas aventuras “heroicas”. A história pessoal não é afetada por outros jogadores, ela se desenvolve num ambiente isolado que “tira” o “herói” do espaço massivo e o coloca num espaço individual. Nele apenas participam personagens do computador ou outros jogadores que foram previamente convidados pelo jogador para participar (algumas vezes isso é necessário devido a dificuldade de alguns eventos). Gradualmente o jogador avança na sua história pessoal, que se dá a ciclos episódicos, como um seriado ou novela, construindo uma lógica narrativa a medida que avança. É impossível só jogar a história pessoal, justamente porque a dificuldade vai se tornando cada vez maior e o nível de experiência adquirido em cada episódio não é suficiente

para que o “herói” se torne forte o bastante para continuar. Por isso é preciso de tempos em tempos habitar no mundo massivo, participar de eventos, ganhar experiência, passar de nível, coletar novos itens, armas e habilidades para daí sim, voltar a continuar sua história pessoal. Isso é interessante porque cria uma dependência do mundo massivo ao mesmo tempo que individualiza a experiência de jogo. O jogador é um entre tantos heróis ao mesmo tempo que o “herói” mais importante do seu próprio conto pessoal.

O aspecto relacional desses jogos é muito importante porque eles tem uma ligação muito direta com a vida do jogador. Muitas amizades e relacionamentos amorosos, por exemplo, podem iniciar ou terminar através desses espaços de negociação constante. Espaços simbólicos onde os jogadores certamente assumem máscaras novas para si, não tanto para colocar-se na história do jogo, mas para colocar-se em relação aos outros jogadores. Nesses jogos desenvolvem-se relações de ajuda e de disputa contantes que tem reflexo direto na vida. Até porque, a maioria dos *MMORPGs* se apresenta gratuito, mas está baseado num sistema de venda de itens virtuais. Ou seja, os jogadores podem baixar, instalar e jogar gratuitamente, mas, muitas vezes, é incentivado a adquirir itens com dinheiro real para que possa evoluir de maneira satisfatória e se destacar no jogo. Isso cria uma economia paralela que tem gerado muitos casos de abuso e roubo que acabam ocupando o espaço da vida. Um exemplo é quando um casal de jogadores se separou na vida real e os bens a serem divididos na justiça passaram a incluir os itens digitais que os dois haviam adquirido enquanto casados.

A maioria dos *MMORPGs* é baseado nessa lógica de comércio de itens digitais, o que levanta questões sobre até onde esse tipo de jogo cria uma zona a parte da vida, deslocada no espaço tempo, como queriam Huizinga e Caillois se, o que vemos, parece ser um atravessamento constante que não desvincula a vida, mas a afeta materialmente. É claro que, como objetos culturais, os jogos estão sujeitos a constantes mudanças, razão porque temos que ajustar nossas pesquisas e reorganizar nossas concepções sobre. Sempre que tentamos encaixar algo, outro lado nos escapa, num movimento constante de busca e perda, cremos. Não há como reduzir os jogos a um conceito engessado, por isso nossa postura é a da provisoriedade.

## 5 CONVERGÊNCIA E OUTROS MOVIMENTOS

Com a presença cada vez mais ampla das novas tecnologias promoveu-se, também, uma mudança cultural tanto na produção quanto na postura do público em relação aos produtos da indústria. Por conta desses processos não parece mais cabível operarmos apenas pela lógica da cultura de massas, que se caracteriza pela produção de poucos para muitos. Mas sim de perceber, nas novas configurações, uma relação mais ampla, de certa forma mais horizontalizada de produção e do consumo. Lucia Santaella faz uma análise sobre os momentos e transformações dessa cultura:

O advento da cultura de massas a partir da explosão dos meios de produção técnico-industriais – jornal, foto, cinema -, seguida da onipresença dos meios eletrônicos de difusão – rádio e televisão -, produziu um impacto até hoje atordoante naquela tradicional divisão da cultura em erudita, culta, de um lado, e cultura popular, de outro. Ao absorver e digerir, dentro de si, essas duas formas de cultura, a cultura de massas tende a dissolver a polaridade entre o popular e o erudito, anulando suas fronteiras. Disso resultam cruzamentos culturais em que o tradicional e o moderno, o artesanal e o industrial mesclam-se em tecidos híbridos e voláteis próprios das culturas urbanas. (SANTAELLA, 2003, p.52)

Para dar conta dessas mudanças, Santaella usou o termo “*Cultura midiática*”, referindo-se, então, a todas essas operações que levaram às mídias a se entrelaçarem e, conseqüentemente, construírem o “tecido” por onde o público consumidor podia produzir, mesclar e escolher entre “produtos simbólicos alternativos” (SANTAELLA, 2003, p.53). No entanto, posteriormente, Santaella parece ter superado esse termo, partindo para o uso do termo “*cibercultura*”. Ela destaca o fato dos produtos do “disponível e do transitório”, como as fotocopiadoras, *walkmans*, videocassetes que, para a autora, serviram de ponte preparando sensivelmente o usuário para a chegada dos meios digitais. (SANTAELLA, 2007, p.125)

Henry Jenkins, em seu livro *Cultura da Convergência*, trabalha essas questões orientando-se por essa nova lógica que sugere um movimento tanto da indústria (na transmídia e nas convergências entre tecnologias), quanto do consumidor, ao selecionar e fazer seus passeios e colagens de forma coletiva e dinâmica. Para o autor:

A convergência ocorre dentro dos cérebros de consumidores individuais e em suas interações sociais com outros. Cada um de nós constrói a própria mitologia pessoal, a partir de pedaços e fragmentos de informações extraídos do fluxo midiático e transformados em recursos através dos quais compreendemos nossa vida cotidiana. (Jenkins, 2009, p.30.)

Portanto, hoje já podemos admitir (inventar) uma tal “geração C”.

Ao anunciar na semana passada ter atingido a marca de 1 bilhão de usuários ativos mensais, o YouTube destacou exatamente o papel da geração C no crescimento do site. No portal de vídeos do Google, essa geração é definida por 4Cs: conexão, criação, comunidade e curadoria. (Disponível em <http://wp.clicrbs.com.br/vanessanunes/?topo=13,1,1,,13>. Acesso em 07 de abril de 2013.)

Trata-se da geração da era da convergência tecnológica e de mercados. A geração que sabe “habitar” em múltiplas telas e múltiplas mídias, que se adapta e se desloca entre esses ambientes de uma maneira mais fácil, mais orgânica e mais eficiente. Assistir ao último *blockbuster*? Sem problema, seja na tela de uma *tablet*, num *notebook* ou mesmo nas telinhas dos celulares. Baixar, editar, modificar um livro, música, jogo? A geração “C” apropria-se e reestrutura os elementos da cultura midiática com a mesma velocidade das “larguras de banda” da internet.

No entanto, tais movimentos não representam, necessariamente, um processo “democrático”, “civilizatório” e “harmonioso” rumo a uma gloriosa sociedade “livre” e “criativa”. Todo esse movimento está atravessado por tensões, jogos de poder, relações de dominação cultural e econômica, infiltrações e anulamentos. “Por traz dos panos”, a convergência e os processos que ela implica não incluem todos e não precisa de todos. O terreno é movediço. A lógica dominante do capital vai até onde vê-se lucro, vantagem, sinergia. Nestor Canclini, Martin-Barbero, Stuart Hall, Beatriz Sarlo, Ella Sohat e Robert Stam, entre outros estudiosos da cultura, destacam os processos musculares que tensionam a sociedade e a cultura de nossa era.

A tecnologia, como utopia salvadora, não está para todos e não pertence a todos. Entre vê-la e utilizá-la existe uma lacuna e isto já demonstra o risco de abraçarmos todos esses movimentos como coisas de todos para todos. Na velocidade atual, corre-se a o risco de deixar muita coisa pra trás. Arlindo Machado, em seu *Arte e Mídia*, coloca:

[...] A hibridização, sem nenhuma dúvida, produz inovação e avanço em termos de complexidade, mas também relações de desigualdade e assimetrias entre os fatos de cultura que ela agrega. É o caso do processo de informatização forçada que estamos vivendo hoje, em que os meios (fotografia, cinema, vídeo, televisão, gravação sonora, etc.) estão sendo estrangulados a transitar para o digital, numa velocidade que chega a ser predatória, por gerar excluídos, gerações incapazes de se adaptar, obsolescência tecnológica e sucateamento de acervos. Além, disso, as constantes fusões e mudanças tecnológicas impedem que as novas gerações possam ter tempo suficiente para amadurecer o domínio de um meio ou técnica, tornando os novos produtos necessariamente mais superficiais e de fôlego mais curto. (MACHADO, 2010, p. 77)

Toda essa velocidade que, de certa forma, promove a “vertigem”, numa certa

manifestação do *illinx* a nível social de Caillois, pode ser exemplificada pelas práticas dos irmão Wachowski na sua franquia Matrix (1999). “Nunca uma franquia de filmes exigiu tanto dos seus consumidores” ( Jenkins, 2009, p.136). De fato, Matrix foi uma aventura na mais ampla utilização dos recursos da transmídia<sup>33</sup>.

O anúncio do pré-lançamento do primeiro filme provocava os consumidores com a pergunta “O que é Matrix?”, instigando-os a buscar respostas na Internet. A sequência do filme, Matrix Reloaded (2003), é lançada sem recapitulação, presumindo que temos domínio quase completo sobre sua complexa mitologia e seu elenco sempre crescente de personagens secundários. Termina abruptamente, com a promessa de que tudo fará sentido quando virmos a terceira parte, Matrix Revolutions (2003). Para apreciar verdadeiramente o que estamos vendo, temos de fazer a lição de casa.

Os cineastas plantam pistas que só farão sentido quando jogarmos o game. Abordam uma história paralela, revelada por uma série de curtas de animação que precisam ser baixadas da web e vistas num DVD separado. Os fãs saíram correndo dos cinemas, pasmos, confusos, e se plugaram nas listas de discussão da Internet, onde cada detalhe era dissecado e cada interpretação possível, debatida. (JENKINS, 2009, p.136-137)

A velocidade, a fragmentação da narrativa, a busca que exige um esforço diferenciado, certamente caracteriza um outro tipo de comportamento do consumidor que, na intenção de compreender o mais completamente possível a obra, precisa se deslocar entre as múltiplas mídias reunindo os dados dos atravessamentos dispersos. A transmídia na convergência é utilizada pela publicidade tanto para “estimular” a comunidade em volta da ficção quanto para atingir uma variedade maior de públicos. Ou seja, o movimento não precisa necessariamente iniciar no filme, mas pode partir de qualquer lugar, do contato com os quadrinhos, com o jogo eletrônico e a animação (como o *The Walking Dead*). A própria ordem com que o consumidor vai se envolver com a ficção da narrativa transmídia é estabelecida de outra forma. Por isso a pertinência em falarmos de uma tal “geração C”, que sabe se deslocar dessa forma nesses novos modos de navegação hipertextuais, no tecido do ciberespaço, universo da convergência.<sup>34</sup>

Marshall McLuhan, que estudou as mídias com profundidade, destacou a importância de percebermos os meios como espaços significativos na relação que

---

33

Transmídia refere-se a passagem de uma informação através de inúmeras mídias (cinema, quadrinhos, jogos, etc), geralmente expandindo a informação.

34

Ver a esse respeito as pesquisas de Pierre Lévy sobre o ciberespaço e, especialmente, sobre a inteligência coletiva que se forma nesses novos tecidos econômicos, político, artísticos e sociais, no seu “*A inteligência coletiva*”.

estabelecemos com a mensagem. Para ele, os “meios são as mensagens”. Ele destaca, por exemplo, como uma mensagem oral, escrita ou vista na televisão promove relações diferentes com aquela mensagem. O oralidade implica numa proximidade, por exemplo, a escrita já permite o afastamento entre aquele que diz e o que lê, na televisão, uma proximidade mediada pelo aparato eletrônico (tão longe, tão perto). No entanto, nos múltiplos atravessamentos de nossa era, os produtos dessas relações estão marcados por diversos meios e, nessa relação, parece difícil determinar até que ponto um ou outro, em determinado momento, contribui mais ou menos para o entendimento e o tipo de percepção da mensagem. Arlindo Machado, a respeito das “novas imagens” funciona fala:

[...] as imagens agora são mestiças, ou seja, elas são compostas a partir de fontes as mais diversas – parte é fotografia, parte é desenho, parte é vídeo, parte é texto produzido em geradores de caracteres e parte é modelo matemático gerado em computador. Cada plano é agora um híbrido, em que já não se pode mais determinar a natureza de cada um de seus elementos constitutivos, tamanha é a mistura, a sobreposição, o empilhamento de procedimentos diversos, sejam eles antigos ou modernos, sofisticados ou elementares, tecnológicos ou artesanais. (MACHADO, 2010, p.70)

Admitindo-se, então, um público/espectador/jogador mais investigativo, que se desloca tanto para consumir, quanto para reciclar e criar conteúdo. Organizado dentro de uma lógica de mercado mais ampla, movediça e entrelaçada. Num comportamento menos previsível, misturado e orientado muito mais pelas relações. Dentro de uma cultura que já está difundida, para além do lares, para além das “salas de fliperama”, para as múltiplas telas, para o espaço enciclopédico da internet. Cabe-nos pensar, portanto, na cultura dos jogos eletrônicos, quais os movimentos desse público e dessa indústria, como se enlaçam e se afastam e qual é, a princípio, o potencial exercido nessa relação de forças.

## 5.1 Movimentos dos jogadores

Como vimos, os jogadores estão em movimento, não só quando no papel dos seus heróis no mundo do jogo, mas também como público, espectadores, consumidores, nas inúmeras aberturas de um sistema mais amplo que é o mercado e a indústria midiática, não só a dos jogos. A nosso ver, esses movimentos evidenciam uma mudança de comportamento que já vem sendo estudada há muito tempo pelos teóricos da comunicação. Como já foi trabalhado, Henry Jenkins traz os termo transmídia e convergência, para identificar esses dois movimentos, que, numa análise mais ampla, sugere que não se trata de pensar apenas nos termos de uma “cultura de massas”, mas sim de uma “cultura midiática”, ou ainda, se

concordarmos, uma “cibercultura”, onde produtos e produtores se diversificaram a tal ponto que as relações de cima para baixo, de poucos para muitos, agora se alargam rumo a uma certa horizontalidade. Pierre Lévy já trabalhava essas questões e, sob a “alcunha” de ciberespaço, teorizava acerca desses movimentos e desses “modos originais de criação” (LEVY, 1994, p.104) Tal horizontalidade permite perceber como pessoas sozinhas conseguem produzir obras relevantes, divulgá-las, distribuí-las e monetizar, a partir delas, de forma semelhante aos grandes produtores. E ainda, pensar como o público dessas obras pode apropriar-se delas num processo de ampliação e/ou de destruição dessas obras extremamente disseminado e criativo. A potência desses novos movimentos faz eco com as teorias relacionais defendidas por Nicolas Bourriaud<sup>35</sup>, principalmente porque inauguram espaços humanos entre as novas tecnologias cibernéticas, evidenciando um alargamento de fronteiras e até uma desfuncionalização de algumas máquinas ao ponto do homem sobressair-se ao programa e revalorizar os ambientes computacionais, libertando-se da sua função servil em relação a elas (como sugere Vilém Flusser). Embora muitos desses movimentos pouco tenham a ver com arte, é importante pensar como um meio tido como algo tão “frio” e distante pode, as vezes, propiciar o surgimento de espaços e manifestações tão “quentes”.

Entre os vários movimentos que o jogador e a indústria promovem destacamos, numa breve passagem, os seguintes:

**MODs:** Nós já vimos um pouco sobre eles com relação ao jogo Skyrim. Os MODs são modificações que o jogador faz ao jogo. Essas modificações são geralmente autorizadas contando muitas vezes com o suporte das desenvolvedoras. No entanto, algumas modificações extravasam a vontade dos desenvolvedores chegando ao nível da ilegalidade ao desvirtuarem as criações de um jogo, implementando novos pacotes de conteúdo ou retirando elementos vitais. Algumas vezes os MODs acabam transformando totalmente o jogo a ponto até mesmo de destruí-lo. Um exemplo são os processos do artista midiático Cory Archangel. Ele age sobre cartuchos de *videogames* antigos, da década de 80, por exemplo, alterando sua configuração de modo a “arruinar” com o jogo na sua forma original. Um exemplo é o trabalho “*Clouds*”, onde o artista “retira” todas as informações do jogo *Super Mario Bros.*, deixando apenas as nuvens como resquícios da estrutura do jogo. Evidentemente o “jogo” como processo é “destruído”, no entanto, passa a servir de “matéria” para algo novo que guarda outras potencialidades sensíveis que não aquelas programadas inicialmente no aparelho. Esse tipo de intervenção faz eco com as propostas de Vilém Flusser, discutidas em

---

35 BOURRIAUD, Nicolas. *Estética Relacional*. São Paulo, Martins, 2009.

especial no seu *Filosofia da Caixa Preta* (FLUSSER, 1985), em nos marcarmos novamente no universo pré-programado do aparelho, forçando nosso aparecimento através do rompimento ou na alteração do programa. Forçar o aparelho a ir além do programado é demarcar o maquínico como “a serviço do homem”. Esse tipo de ação relaciona-se também com as propostas de Marie-Laurie Ryan quando ela sugere na desfuncionalização das máquinas, uma estratégia de humanização criativa do aparato tecnológico.

**Machinimas:** Os machinimas (“máquina” (*machine*) e “cinema” (*cinema*)) são a apropriação da “*engine*” do jogo, ou seja, de toda a mecânica, aparência, física, texturas e modelos de um ou mais jogos eletrônicos para compor uma obra ficcional, construindo narrativas que, algumas vezes, relaciona-se ao jogo ou ao universo por ele sustentado, em outras ignora esse conteúdo. As obras constituem-se como “filmes” que tem os modelos virtuais como “atores” da cena, o cenário é o próprio cenário dos jogos utilizados, e a câmera é aquela oferecida pelo sistema do jogo, o ponto de vista do jogador, o olho virtual. Dessa forma o jogo é desarticulado para dar espaço a um “filme digital”. O programa original muitas vezes ainda está presente, cerceando as possibilidades de movimento dos “atores” e da câmera, por exemplo, mas ainda assim é um exemplo interessante de um movimento que expande as possibilidades do aparelho para além daqueles antecipadamente programados. De uma maneira ampla o jogo torna-se um outro jogo: um jogo de fazer filmes. O que desarticula também, a funcionalidade do programa inicial estipulado no sistema.

**CosPlay:** O *CosPlay* (do inglês “*costume play*”) é uma manifestação dos jogadores que, de alguma forma, procuram evidenciar seu interesse e sua identificação com determinado personagem ficcional. O *CosPlay* não está restrito aos personagens dos jogos eletrônicos, expande-se para o cinema, as animações e os quadrinhos mostrando-se como manifestação espetacular da cultura convergente. É um movimento que relaciona-se profundamente com o aspecto “*mimicry*” estruturado por Caillois sobre os jogos, pois é a manifestação mais evidente dessa “imitação do outro” que nos toma e nos aproxima do mundo ficcional que interpretamos. O *CosPlay* estimula um universo de proximidade que faz parte do próprio jogo, pela realização de espaços com elementos de mistério, estranhos aos não iniciados (como demarcava Huizinga), que tendem ao ostentatório e está orientada pela ficção (como dizia Caillois), pelo divertimento e a instauração de um tempo e um lugar pra próprios (ninguém sai vestido como o “*Kratos*”, do jogo “*God of War*” (Sony Computer Entertainment, 2005), para ir ao trabalho).

**FanSites:** O *FanSite* é naturalmente uma expansão cibereletrônica da antiga necessidade dos fãs em manifestar e divulgar sua dedicação e apreço por um determinado

ídolo ou universo ficcional. São sites produzidos por fãs com materiais sobre os jogos e personagens específicos, algumas vezes produzidos clandestinamente, outras vezes com materiais fornecidos pelas próprias detentoras dos direitos daqueles jogos ou personagens. Estruturam-se não só como mantenedoras de um acervo sobre seu objeto de interesse, mas também como captadores de iniciativas diversas que buscam expandir ou reinterpretar esses objetos. Os *fansites* acabam servindo, dessa forma, como lugar de concentração onde fica mais fácil exercer um controle programado de tais produções por parte dos conglomerados midiáticos, tanto no sentido de proibi-las (ou, pelo menos limitar-lhe os movimentos), quanto de capturá-las para dentro da indústria, como novos produtos a serem devorados (*50 tons de cinza*, é um exemplo).

**FanFilms:** Diferente dos *Machinimas*, os *FanFilms* são produções feitas com atores reais, em ambientes reais ou simulados, com câmeras reais. São produções de fãs que, algumas vezes, reinterpretam momentos dos jogos, outras vezes procuram enriquecer o universo ficcional daqueles jogos, criando novos personagens, eventos e conflitos que não aqueles previstos pela detentora dos direitos. Dentro da mesma perspectiva podemos lembrar de várias outras manifestações, no espírito da transmídia, que estendem os universos fictícios adorados por esses consumidores: quadrinhos, animações, *fanart*, *fanfic*, etc.

**MMOGs:** Os *Massive Multiplayer Online Games* são jogos onde uma grande quantidade de jogadores podem habitar ao mesmo tempo. As dinâmicas entre esses jogadores naturalmente promovem expansão e desvios do programa do jogo a tal ponto que, muitas vezes, a temática e as narrativas trabalhadas pelo jogo pouco importam ao jogador. Acreditamos que esses jogos podem funcionar como espaços digitais relacionais com potências múltiplas, embora ainda não exploradas. Os MMOs constituem-se como lugares de encontro, ambientes sociais virtuais que se assemelham às redes sociais, muito embora o jogo, o desafio, a identificação e o reconhecimento dos pares seja o que marca esses ambientes com mais ênfase.

**Clãs:** Clãs são extensões da natureza competitiva dos jogos e da capacidade deles em angariar fãs. Os clãs são grupos de jogadores que se reúnem em torno de um jogo específico para formalizar uma associação com regras e metas bem definidas, inclusive com seções de treino, etiqueta de comportamento e troca de táticas sobre o jogo. Os clãs algumas vezes se reúnem em *lan houses*, clubes, festas, estendendo seu relacionamento para fora do espaço digital.

**Jogos Indie:** Os jogos independentes são a aproximação do jogador com a produção a nível mais direto. Além dos seus movimentos anteriores o jogador torna-se também produtor

de novos jogos, que muitas vezes são distribuídos gratuitamente. Atualmente os jogos independentes representam uma grande e saborosa camada de produção de produtos criativos e atraentes. A particularidade desses jogos é a grande relação que eles tem com seus desenvolvedores. Muitos deles são produzidos por uma ou duas pessoas apenas, o que cria uma espécie de “revalorização do autor” no mundo dos jogos. No entanto, por se tratar de uma dinâmica ainda pouco evidente é difícil afirmar se os jogos vão se tornar mais autorais ou se a indústria vai acabar abraçando esses novos produtores dentro das suas próprias camadas de produção.

**Hacking:** O *hacking* é a violação do programa ou da máquina de modo a alterar seu programa. Pode ser usado como forma de protesto, manifestação artística, violação, desafio de habilidades ou trapaça. A nível de trapaça o *hacking* não difere muito, quanto aos jogos eletrônicos, do comportamento de um jogador de cartas que, em manobras secretas oculta e retira cartas escondidas entre suas mangas, por exemplo. Esse tipo de ação permite que alguns jogadores adquiram vantagens no jogo que, algumas vezes, podem inviabilizar o jogo para outros jogadores. Esse tipo de ação é muitas vezes visto como um processo de destruição do próprio jogo, principalmente ao se tratar de jogos *MMOs*, onde diversos humanos competem com a premissa de se acharem com as mesmas vantagens e desvantagens estabelecidas. O *hacker*, aquele que executa o *hacking*, rompe com essa premissa, desequilibrando o sistema a seu favor. No sentido de manifestação artística pode levantar questionamentos, olhares e relacionamentos verdadeiramente diversos daqueles programados no aparelho. Suas ações podem configurar tanto uma espécie de resistência quanto de crítica e indagação quanto às forças ideológicas que revestem todos os aparelhos. Sua posição pode ser a única a verdadeiramente reativar o ser humano em equações, a realmente divergir do universo de instrumentalidade, onde o humano vem sofrendo um apagamento cada vez mais intenso, como apontava Flusser.

**E-Sport:** Refere-se a *Eletronic Sport*, que é o processo que transforma o jogo eletrônico em um evento esportivo, com todas as complicações e ampliações implicadas nesse processo. Existem ligas, classificatórias, chaves. Existem patrocínios, cobertura da mídia e prêmios substanciosos. Da parte dos jogadores instaura-se rotinas de treino diárias similares aos de atletas dos esportes físicos. Tais treinos envolvem todas as etapas, desde a alimentação até apoio psicológico. O *E-sport* envolve, então, em estender alguns jogos “eleitos” em novos produtos fazendo com que o jogador assuma um postura muito mais pautada pelo *agôn* do que qualquer outra.

## 5.2 Movimentos da indústria

Numa mesma via, que se cria ao mesmo tempo que os movimentos anteriores, numa trajetória circular de contaminação constante, a indústria, em busca da manutenção e da ampliação dos seus mercados promove estratégias que se identificam com os movimentos dos jogadores.

Entre alguns desses movimentos, destaco:

**Transmídia:** A transmídia é o movimento que leva uma determinada informação de um meio para outros, no sentido de expandi-lo, ampliá-lo. Um dos exemplos mais citados refere-se à franquia Matrix. Outro exemplo que já utilizamos é a franquia The Walking Dead.

**Propaganda:** Jogos passam a ser divulgados como filmes. Os lançamentos recebem *trailers*, *teasers* e matérias de “*preview*”. A cobertura, a distribuição e a divulgação, equivalem àquela conhecida pelo cinema, embora os métodos se diferenciem ainda um pouco. O cinema ainda conta como seu meio maior de divulgação bem como seu maior indicador de sucesso, as salas de cinema. Jogos, no entanto, por sua natureza mais individual e voltada à aparelhos de TV ou telas de computadores, estimula a “pirataria”, justamente porque a experiência do jogo “pirata” é geralmente a mesma do original.

**DLCs:** Como os jogos eletrônicos são objetos “moles” eles são expansíveis. Os DLCs são conteúdos para *download*, geralmente servem para expandir a experiência de jogo, acrescentando elementos, eventos, personagens, cenários, regras.

**Jogos Multiplayer:** Integrar os jogadores e criar uma atmosfera competitiva não é só uma estratégia de jogo, mas também uma estratégia comercial. Jogadores que jogam juntos jogam muito mais, tendem a permanecer mais tempo em jogo, gastam com pacotes de expansão e na compra de itens virtuais.

**Redes de Comércio Eletrônico** (STEAM, Microsoft MarketPlace, GoogleStore): As redes de comércio eletrônico servem como meios de manutenção das relações vendedor/comprador. Elas gerenciam, divulgando, vendendo e protegendo os jogos e criam um canal de aproximação com o jogador que, encontra mais facilidade em acessar informações, reunir amigos em torno de interesses comuns e comprar os produtos virtuais que ficam vinculados a uma conta digital.

**MMOGs:** Em relação à indústria, os *MMOGs* interessam a indústria porque reúnem uma grande quantidade de jogadores em torno de um mesmo produto. Esses jogadores criam e sustentam uma rede social dentro do mundo do jogo, tornam-se mais interessados, mais competitivos e mais participativos. Dessa forma o *MMOG* torna-se o espaço ideal para a

construção de um “sub-mercado” onde produtos virtuais são vendidos em lojas virtuais dentro do mundo do jogo ou nos sites da empresa e que permitem aos jogadores destacarem-se entre os demais ao investirem em itens raros, únicos ou especiais que lhe concedem permanente ou temporariamente privilégios adicionais no jogo. Os jogos *MMOG* tornam-se espaço de convívio similar a vida ao trazer boa parte das relações político/social/cultural/econômico para o mundo do jogo, destruindo ou embaçando ainda mais a zona alternativa temporária do jogo, confundindo esses dois momentos a tal ponto de, muitos jogadores, ou não se desvincularem mais desse universo ficcional, ou romperem com ele totalmente utilizando-o apenas como plataforma de interação social em detrimento de qualquer “idéia” de jogo ou de narrativa.

**E-Sport:** O *E-Sport* torna-se evento quando a indústria formaliza seu uso e sua frequência. Reveste os melhores jogadores de patrocínios e prêmios destacando suas vitórias e sua superioridade em relação aos demais jogadores. O jogador e o evento do jogo tornam-se subproduto do jogo, no sentido de servirem para promover a marca ou franquia e todas as empresas associadas a ela. Não faz muito tempo que empresas de outros ramos perceberam o mercado potencial desse tipo de negócio, mas hoje, é quase impossível não encontrar ampla inserção das marcas dentro dos espaços digitais, principalmente aqueles que simulam esportes da vida corrente.

Os movimentos vistos ocorrem, lembremos, ao mesmo tempo, dos dois lados, numa disposição de desenvolvimento e acolhimento de um e de outro, nem sempre representando um jogo de forças igual ou saudável. Algumas vezes há atritos, como quando George Lucas tentou restringir as produções em torno do seu material de Guerra nas Estrelas, ou as lutas das empresas fonográficas em intimidar os usuários que baixam e trocam músicas livremente. Podemos entender toda essa lógica da convergência e a abertura dada pelas empresas de uma forma positiva, ou nem tanto. Nos parece evidente que ao mercado só vale a lógica do lucro, e que certos alargamentos só existem porque se tornaram estrategicamente mais viáveis ou a única solução numa esteira que sempre tenta “inaugurar” novos mercados para escoar sua produção. É com olho nessas dinâmicas que devemos pensar os jogos em diante. Embora a convergência possa significar uma posição de participação na criação e interferência no que é produzido, muito do sistema que se arma, nos parece, não passa de mais uma estratégia de vendas e lucro. Afinal, quando participamos de modo tão engajado em projetos desse tipo, é natural que também ajudemos a divulgá-lo. Quando as pessoas produzem *fanfilms*, *fanfic*, *mods*, estão trabalhando para sustentar um mercado que cresce aproveitando-se desse trabalho. Muitos filmes, artes, quadrinhos, são comprados pelas indústrias, mas milhares de

outros são dispensados, mas ainda assim geram resultado em forma de propaganda gratuita e conservação de uma mitologia em torno de uma franquia, por exemplo, Guerra nas Estrelas ou *Matrix*.

Quando participamos como fãs devemos pensar se nossa participação contribui de alguma forma para repensar e reposicionar o sistema, de modo a abalar, como possível, o universo estruturado que nos encontramos. Um universo que nos enquadra a todos dentro de uma lógica de “consumidores”. Não importa o quanto somos produtores ou, pelo menos por enquanto, importa muito pouco se nossas ações não ressoarem em uma forma de rompimento do universo armado em volta de nós.

### 5.3 Considerações finais

Longe de determinarmos um fim para a discussão gostaríamos de levantar alguns pontos críticos quanto aos jogos, os jogadores e toda a estrutura convergente atual que parece dar espaço de poder ao consumidor.

Embora nossa discussão tenha começado com uma análise das teorias dos jogos e sobre as relações narrativas o que nos parece mais importante de ressaltar aqui foi a nossa insistência em demarcar os jogos como um evento relacional onde jogo e jogador são interdependentes da relação. No espaço dos jogos narrativos, fica visível um deslocamento que já vinha sendo explorado pela literatura e as teorias da recepção, bem como os estudos culturais e teorias da comunicação. Esse aspecto movediço pretende deixar evidente que esses movimentos podem ser tanto positivos quanto negativos. Positivos quando realmente conseguimos estabelecer uma relação criadora, sensível e ativadora de novas percepções, e negativa quando nos perdemos afundando no caldo movediço a ponto de sermos submersos na relação. Sem o nosso “aparecimento” como agentes possibilitadores dos jogos eletrônicos (e não só eles) é inevitável que tanto a experiência de jogo como a relação com as tecnologias e o universo hoje, se tornem tolas, tediosas, vazias. O nível de significação de uma obra depende da qualidade da nossa relação com ela.

Dentro da lógica atual, iniciada pela aparelhos de videocassete, walkmans, TVs a cabo, etc, passando pelos jogos eletrônicos até a internet e as integrações entre os aparelhos, cada vez mais leves e portáteis, há uma lógica de participação cada vez mais frequente, que borra certos limites, num trânsito de solicitações e papéis móveis. Tal lógica levanta questões quanto a autenticidade dessa participação. O valor das tomadas de decisão. A realidade na liberdade de um público convergente. Vilém Flusser já acusava um desaparecimento do

homem enquanto *funcionário de aparelhos* no seu *Filosofia da Caixa Preta* (1985) (servindo aos aparelhos sem saber nem se dispor a rompê-los, excedê-los e superá-los. Uma lógica que leva ao nosso apagamento.

Para o mercado, o movimento parece consistir em estruturar mundos para serem “habitados” muito mais do que criar produtos, objetos, mercadorias. Segundo Maurizio Lazzarato (LAZZARATO, 2006, p.98), a empresa não cria mais o objeto, mas o mundo onde esse objeto existe e tampouco cria o consumidor, mas o mundo onde ele existe. Nesse contexto esse mundo é o verdadeiro produto. Lazzarato procura demonstrar que as relações de produção são atualmente muito diferentes daquelas da era industrial. Antigamente a fábrica e a empresa eram uma coisa só, hoje a fábrica está separada da empresa. Muitas empresas, por exemplo, sustentam apenas escritórios de criação e publicidade, enquanto a produção, a fábrica, está separada ou inexistente, cabendo a uma rede de terceirizações a produção. No capitalismo contemporâneo a empresa preocupa-se exclusivamente em criar um mundo para o produto e esforça-se em colocar o consumidor nesse mesmo mundo. Lembremos da *Apple*, por exemplo, da *Nike*, *Lacoste*, e todas as grandes “marcas” que envolvem muito mais o processo de criar e sustentar uma mística, uma espécie de “aura” do produto, do que criar um produto. O que essas empresas vendem, nos parece, é uma falsa sensação de diversificação no universo que pertencemos”. Segundo Lazzarato:

Consumir não se reduz mais a comprar e a 'destruir' um serviço ou um produto, como ensina a economia política e sua crítica, mas significa sobretudo pertencer a um mundo, aderir a um universo. (LAZZARATO, 2006, p.100)

A crítica de Lazzarato é ferrenha, ele afirma que os mundos que nos permitem participar são lisos, banais, e que ficamos sem o direito de participar da construção de mundos, de formular problemas e inventar soluções, a não ser, diz o autor, no interior de alternativas já estabelecidas (ibidem, p102).

Vilém Flusser contribui com a discussão sugerindo que a diversão é uma forma inautêntica de divergir<sup>36</sup>. Ele propõe, através de um jogo de palavras, que o universo, trata de um único verso, uma única versão das coisas. Posto isso a diversão deveria nos tirar desse único verso, no entanto, segundo Flusser, a diversão é uma forma inautêntica de aversão (recusa de verter para um único verso). Ele cita o cinema, que é divertido porque diverte nossa atenção daquilo que chamamos realidade e nos converte a participantes ou

---

36 FLUSSER, Vilém. **Da diversão.** Disponível em <http://www.cisc.org.br/portal/biblioteca/diversao.pdf>. Acesso em 02 de março de 2012)

espectadores. O cinema, portanto, é divertido porque, parece, destrói o universo (a única versão das coisas). No entanto, Flusser afirma que o universo a que estamos submetidos, e que se refere a civilização tecnológica, nos transformou em instrumentos. Em nossa tentativa de escapar e superar essa universalidade instrumental que somos todos nós, buscamos no cinema, uma transcendência. Porém o cinema (pelo menos a maior parte do que chamamos cinema) não cria uma alternativa autêntica, pelo contrário, a nos incluir na sua mecânica de funcionamento, transforma-nos de participantes em instrumentos da indústria cinematográfica. O cinema é uma destruição apenas aparente do universo, afirma.

É, talvez, o que devemos evitar numa era de convergência. Não nos tornarmos meros instrumentos de uma máquina maior que se organiza em torno dos mesmos resultados. Talvez devamos divergir autenticamente, rompendo com espaços dados, abrindo novas possibilidades, desestabilizando os programas, articulando usos diversificados.

Uma alternativa, nos parece, recai nas práticas artísticas e nos experimentos de jogos independentes. Alternativa no sentido de explorar além do programa dado pelos jogos. Exercitando novas formas de jogar e de perceber o jogo. Os jogos “pervasivos”, por exemplo, como estudados por Markus Montola, Jaako Stenvos e Annika Waern em seu *Pervasive Games, Theory and Design*.

Os autores reúnem uma série de exemplos de jogos que ocupam espaços amplos como cidades inteiras e que se organizam em torno de um tempo aberto. Muitos desses jogos se utilizam, hoje, de aparatos tecnológicos, como celulares e a internet para organizar, orientar ou expandir a experiência que, de uma maneira geral, expandem-se para além dos limites da tela, do tabuleiro ou da quadra, chegando a ocupar todo o espaço da vida. Esses jogos são naturalmente bastante diferentes daqueles estudados por Huizinga e Caillois e mesmo conosco tem associação por conta do uso de aparelhos eletrônicos. Mas jogos desse tipo abrem discussão sobre os espaços de jogo e os seus limites temporais que, em muitos deles, praticamente não existe. Não há uma “sessão de jogo”. Além disso, confundem mais uma vez e em outro nível, os papéis de ator, narrador, jogador e autor misturando-se ainda com a própria vida corrente, muitas vezes tornando difícil distinguir entre um e outro.

**Killer** é o exemplo de um jogo desse tipo. O jogo acontece a todo o momento, dia ou noite em qualquer espaço da vida. É evidentemente um jogo de assassinato. Cada participante é um assassino com um alvo, uma pessoa conhecida ou não. Ele deve usar de todas as maneiras que achar possível para eliminar o seu alvo, mas ainda assim, deve ter muita atenção, porque todo assassino é também alvo de alguém. Isso quer dizer que todo

participante ocupa o papel de alvo e assassino e que deve tomar medidas tanto para encontrar sua vítima e matá-la quanto para sobreviver a um assassinato. Alguns jogadores podem interpretar papéis, outros “são eles mesmos”. Uns usam disfarces, enquanto outros vestem-se como sempre. As únicas pessoas que sabem que o jogo está acontecendo, são os participantes. As regras são variáveis, mas existem. As maneiras de assassinato também, como usar bananas para simular pistolas ou uma aranha de brinquedo para simbolizar envenenamento.

**Epidemic Menace** é outro exemplo. Uma complexa rede de aparatos e pessoas é formada em volta da premissa de que um vírus perigoso e mortal foi liberado e os membros da EEPA, Agência de Prevenção Epidêmica Europeia, devem agir antes que o vírus se espalhe. Jogadores se intercalam entre os que ficam no centro de comando, e os que vão a campo em busca do vírus. A coordenação, pistas e orientações é transferida por celulares, dispositivos de realidade aumentada, telas de vídeo a atores e foi jogador pelos estudantes de um curso dentro do campus de uma universidade. O jogo caracteriza-se com elementos de investigação e corrida, porque é preciso encontrar os vírus, correr para capturá-los e ainda encontrar o responsável por os estar liberando no ar. Os agentes de campo eram rastreados através de GPS e o vírus era possível de ser visto através de câmeras e outros dispositivos disponíveis. Esses e outros exemplos povoam nossa imaginação com possibilidades múltiplas que não precisam estar atrelados aos espaços da tela e que também não precisam se afastar dela para se realizar. A habilidade de orientarmos a tecnologia e todos os espaços que se abrem é o que garantirá, acreditamos, a qualidade de nossas experiências.

Nos parece que, na breve história de nossa espécie, as atividades de fazer objetos e produzir imagens tiveram sua relação perturbada num movimento em que continuamente deslocamos não só nossos modos de ver ou fazer, mas também nossos modos de nos relacionarmos “com” e “entre”. Novas formas de experimentarmos o mundo, diga-se. Entre objetos de madeira, barro ou pedra, a tecidos, papéis e lâminas de metal; entre pinturas com carvão, pedras e pigmentos naturais, a grafites, tintas sintéticas, imagens impressas em celulose e monitores de “led”; todas essas possibilidades, remodelaram as dinâmicas não só das nossas relações com os objetos, mas das relações entre nós mesmos em sociedade e individualmente. Dotados de um apuro gráfico e potencialidades tecnológicas expressas por memórias gigantes e processadores cada vez mais velozes, os jogos da atualidade vêm se revelando cada vez mais complexos, cada vez mais amplos e cada vez mais influentes. Como produto cultural, os jogos eletrônicos, são um aberto de possibilidades. Suas aproximações com os jogos tradicionais lhe garantiu uma herança de ricos elementos, sejam eles destinados

a serem continuados ou esquecidos. No entanto, criados em um mundo movediço, primeiramente para jovens que tinham nos jogos a chance de embarcar em viagens e sonhos e exercitar a mente em coisas que não só aquelas do mundo concreto, os jogos encarnam um pouco do espírito de uma época cansada de tantas caixas fechadas. A partir da década de 90, com a proliferação dos modelos e ambientes tridimensionais e com a presença cada vez maior de narrativas, os jogos eletrônicos transformaram-se não só em estações para o desafio em torneios de habilidade contra si mesmos, contra a máquina ou contra outros humanos, mas também como produtos culturais híbridos, contaminados e contaminadores da cultura que o cerca, sistemas “estruturalmente complexos, mas funcionalmente simples” (para citar novamente Flusser), capazes de fazer do jogador participante de histórias cativantes, ou navegador de alguma experiência singular, diferente daquela que ele vira até então nas salas de cinema, nos livros, ou nos shows de rock.

São considerações bastante provisórias. Nossa intenção principal foi a de tentar organizar o pensamento em torno de certas questões que consideramos cruciais ao entendimento da dinâmica dos jogos, como as relações entre jogador e a narrativa, através da figura do “herói” e os processos de *extensão*, *transferência* e presença.

Reafirmamos o que já vínhamos colocando em textos anteriores. Como produto cultural em constante evolução é natural que alguns elementos venham, com o tempo, a sofrer deslocamentos quanto a sua importância, quanto a sua especificidade ou mesmo quanto a sua existência. Por isso toda e qualquer categoria tratada aqui é um elemento volátil ou movediço. Não pretendemos aprisionar conceitos nem elaborar uma teoria total e global, mas apenas dar conta do atual momento em nossa cultura aonde o jogo vem assumindo um papel cada vez mais significativo e contribuir, de melhor forma possível, na ampliação das discussões acerca dessa mídia.

## REFERÊNCIAS

- AARSETH, Espen. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. 1997. <<http://www.hf.uib.no/cybertext/Ergodic.html>> Acessado no dia 25/01/2013.
- \_\_\_\_\_; **Playing Research: Methodological approaches to game analysis**. University of Bergen. 2003. <<http://hypertext.rmit.edu.au/dac/papers/Aarseth.pdf>>. Acessado no endereço no dia 23/06/2012
- ADORNO, Theodor. **Indústria Cultural e sociedade**. São Paulo. Paz e Terra, 2002.
- AUMONT, Jaques. **A Imagem**. Campinas, SP. Papirus, 1993.
- \_\_\_\_\_; **As Teorias dos Cineastas**, Campinas, SP. Papirus, 2004.
- \_\_\_\_\_; O olho variável ou a mobilização do olhar. In: **O olho interminável**. São Paulo. Cosac & Naify, 2004.
- ARAÚJO, Yara Rondon Guasque / **Telepresença: interações e interfaces**. São Paulo: EDUC / Fapesp, 2005.
- BARTHES, Roland. **A aventura semiológica**. São Paulo, Martins Fontes, 2001.
- \_\_\_\_\_; Roland. **O rumor da língua**. São Paulo, Martins Fontes, 2004.
- BAUMGARTEL, Tilman, CHRIST, Hans D., DRESSLER Iris games: Computerspiele von KünstlerInnen (games: Computer games by artists) In: PAUL Christiane. **New Media In The White Cube And Beyond: Curatorial Models for Digital Art**. Berkeley: University of California Press, 2008.
- BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era da sua reprodutibilidade técnica. In: **Magia e Técnica, arte e política. Ensaio sobre a literatura e história da cultura**. Editora Brasiliense, 1985.
- \_\_\_\_\_; Experiência e pobreza. In: **Magia e Técnica, arte e política. Ensaio sobre a literatura e história da cultura**. Editora Brasiliense, 1985.
- BOURRIAUD, Nicolas. **Estética Relacional**. São Paulo, Martins, 2009.
- BORDWELL, David. **Film art, an introduction** / David Bordwell, Kristin Thompson. 6<sup>th</sup> ed. – New York, Mac Graw-Hill Higher Education, 2001.
- BRAGA, Taiana Cristina da Rocha. Problemas da Pós-modernidade: A diluição do herói na literatura hispânica. **Hispanista**. Vol XIII, nº48, janeiro-fevereiro-março de 2012.
- BRAIT, Beth . **A personagem**. São Paulo, SP: Editora Ática. 1985.
- BRYCE, Jo, RUTTER, Jason. Gendered Gaming and Girl Gamers' Visibility. In: RAESSENS, Jost; GOLDSTEIN, Jeffrey (Org.). **Handbook of computer game**. MIT Press, Cambridge.

2005.

BURKE, Peter. **Hibridismo Cultural**. São Leopoldo: Unisinos, 2006.

CABRERA, Julio. **O cinema pensa: uma introdução à filosofia através dos filmes**. Rio de Janeiro, Rocco, 2006.

CAILLOIS, Roger / **Les Jeux et les hommes. Le masque et le vertige. Os jogos e os homens, a máscara e a vertigem**. Editions Galimard. Paris, 1958. Edições Cotovia, Lisboa, 1990.

CAMPBELL, Joseph. **O herói das mil faces**. Trad. Adail Ubirajara Sobral. São Paulo. Editora Pensamento. 1997.

CANCLINI, Néstor Garcia. **Culturas Híbridas. Estratégias para entrar e sair da modernidade**. Trad. Ana Regina Lessa e Heloísa Pezza Cintrão. São Paulo: Edusp, 1997.

CESARINO, Flavia. **Primeiro Cinema**. In: **A história do cinema mundial**. Campinas, SP: Papyrus, 2006.

CONVERSANI, Ângela Aparecida Batista, BOTOSO, Altamir. Do Romance-Folhetim às Minisséries e Telenovelas. **Revista Iluminart do IFSP**. Volume 1, número 3. p.1-11. Sertãozinho, Dezembro de 2009.

DICKEY, Michele D. Girl Gamers: the controversy of girl games and the relevance of female-oriented game design for instructional design. **British Journal of Educational Technology**. Volume 37, número 5, p.785-793, 2006

DILL, Karen E., THILL, Kathrin P. Video Game Characters and the Socialization of Gender Roles: Young People's Perceptions Mirror Sexist Media Depictions. **Sex Roles**, 57:851–864, 2007.

ECO, Umberto. **Seis passeios pelos bosques da ficção**. Tradução: Hildegard Feist. São Paulo. Cia das Letras, 1994.

FLUSSER, Vilem . **Filosofia da Caixa Preta**. São Paulo, Editora Hucitec, 1985.

\_\_\_\_\_ ; **Da diversão**. Disponível em <http://www.cisc.org.br/portal/biblioteca/diversao.pdf>>. Acesso em 02 de março de 2012.

\_\_\_\_\_ ; **Jogos**. Disponível em <http://www.cisc.org.br/portal/biblioteca/jogos.pdf>>. Acesso em 02 de março de 2012.

\_\_\_\_\_ ; **Para além das máquinas**. Disponível em [http://www.oocities.org/br/vilemflusser\\_bodenlos/textos/PARAALMDASMAQUINAS.pdf](http://www.oocities.org/br/vilemflusser_bodenlos/textos/PARAALMDASMAQUINAS.pdf)>.

Acesso em: 31 de Janeiro de 2013

FRASCA, Gonzalo. Introduction to Ludology. In: WOLF, Mark T.; PERRON, Bernard. **The videogame Theory Reader**, New York, 2003.

FERNANDES, Anita Maria da Rocha...[et. al.] **Jogos Eletrônicos, mapeando novas perspectivas**. Florianópolis, Visual Books, 2009.

FLUDERNIK, Monika. **An Introduction to Narratology**. Taylor & Francis e-Library, 2009

GALLOWAY, Alexander/ **Gaming. Essays on Algorithmic Culture**. Electronic Mediations. Vol.18. Minnesota University Press. Minneapolis. 2006.

Gameology. Disponível em <<http://www.gameology.org/>> Acesso em 29 de janeiro de 2012.

GOMES, Renata. **Narratologia e Ludologia: um novo round**. In: **VIII Brazilian Symposium in Games and Digital Entertainment**. Anais eletrônicos. Disponível em <[www.sbgames.org/papers/sbgames09/culture/full/cult21\\_09.pdf](http://www.sbgames.org/papers/sbgames09/culture/full/cult21_09.pdf)>. Rio de Janeiro:SBM, 2009. Acesso em: 31 janeiro 2012.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro. DP&A, 2006.

HUIZINGA, Johan, **Homo Ludens / O jogo como elemento da cultura**. São Paulo, Perspectiva, 2008.

ISER, Wolfgang. **Os Atos de Fingir ou o que é fictício no texto ficcional**. 2002. In: LIMA, Luiz Costa. Teoria da literatura em suas fontes, vol. 2 - Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2002.

\_\_\_\_\_; In: **Teoria da Ficção: Indagações à obra de Wolfgang Iser**. Rio de Janeiro: Ed. UERJ, 1999.

JAMESON, Frederic. **A virada cultural; reflexões sobre o pós-modernismo**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2006.

JENKIS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo, Aleph, 2009.

JULL, J. **Games Telling Stories? –A brief note on games and narratives**. *Game Studies*. v.1, 2001. Disponível em < <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/> . Acesso em: 31 janeiro 2012.

KOTHE, Flávio R. **O herói**. São Paulo, SP: Ed. Ática. 2000.

LAZZARATO, Maurizio. **As revoluções do capitalismo**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2006.

LEMOS, André. **Cibercultura. Alguns pontos para compreender a nossa época**. In: LEMOS, André; CUNHA, Paulo (orgs.). **Olhares sobre a cibercultura**. Editora Zahar. Rio de Janeiro. 2003.

LÉVY, Pierre. **A inteligência Coletiva: por uma antropologia do ciberespaço**. São Paulo, Edições Loyola, 2003.

LIMA, Henrique Magnani Xavier de Lima. **Virando o jogo: uma análise de videogames**

**através de um olhar discursivo crítico.** 2008. 167f. Dissertação (Mestrado Linguagem e Tecnologias). Programa de Pós-Graduação em Linguística Aplicada. Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2008.

LIMA, José Rosamilton de, SANTOS, Ivanaldo Oliveira dos. **A Trilha do Herói: da Antiguidade à Modernidade.** Revista Desenredos, ano III, número 9, Teresina, Piauí, abril maio junho de 2011.

MACHADO, Arlindo. **Arte e Mídia.** Rio de Janeiro, Jorge Zahar ed. 2010.

\_\_\_\_\_; **Pré-cinemas & Pós-cinemas.** Campinas, SP. Papyrus, 1997.

MALLIET, Steven, MEYER, Gust de. **The History of the Video Games.** In: RAESSENS, Jost; GOLDSTEIN, Jeffrey (Org.). **Handbook of computer game.** MIT Press, Cambridge. 2005.

MANÉVY, Alfredo. Hollywood: A versatilidade do gênio do sistema. In: **Cinema mundial contemporâneo** / Mauro Baptista e Fernando Mascarello (org.). Campinas, SP. Papyrus, 2008.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. **Dos meios às mediações. Comunicação Cultura e Hegemonia.** Rio de Janeiro: UFRJ, 1997.

\_\_\_\_\_; **Os exercícios do ver: hegemonia audiovisual e ficção televisiva.** São Paulo: Editora SENAC São Paulo, 2001.

MASCARELLO, Fernando. Cinema Hollywoodiano contemporâneo. In: **História do Cinema mundial/ Campinas,** SP. Papyrus, 2006.

MCLUHAN, Marshall / **Os meios de comunicação como extensões do homem.** São Paulo, Cultrix.

MCMAHAN, Alison. Immersion, Engagement, and Presence. A method for analyzing 3-D Video Games. In: WOLF, Mark T.; PERRON, Bernard. **The videogame Theory Reader,** New York, 2003.

MESQUITA, Samira Nahid de. **O enredo.** São Paulo: Editora Atica, 1987.

MONTOLA, Markus, STENROS, Jaakko, WAERN, Annika. **Pervasive Games Theory and Design.** Burlington, MA, USA: Morgan Kaufmann Publishers. 2009.

MURRAY, Janet H. / **Hamlet no Holodeck / o futuro da narrativa no ciberespaço.** São Paulo, Itaú cultural: Unesp, 2003.

NEITZEL, Britta. Narrativity in Computer Games. In: RAESSENS, Jost; GOLDSTEIN, Jeffrey (Org.). **Handbook of computer game.** MIT Press, Cambridge. 2005.

NEVES, Teresa Cristina da Costa. O popular no massivo: melodrama, folhetim e telenovela. **Darandina Revisteletrônica** - <http://www.ufjf.br/darandina/>. Anais do Simpósio Internacional Literatura, Crítica Cultura VI – Disciplina, Cânone: Continuidades & Rupturas,

pelo PPG Letras: Estudos Literários, na Faculdade de Letras da Universidade Federal de Juiz de Fora. 2012

NOVAES, Adauto (org) **Rede Imaginária. Televisão e democracia**. São Paulo: Cia das letras. 2001 - Imagens sem objeto, Olgária Ramos.

Online gaming Association. Disponível em <<http://www.onlinegamingassociation.com/statistics/>> Acesso em 29 de janeiro de 2012.

PATRICK, Stafford. **The hypersexualization of women damages in-game storytelling**. Disponível em <http://bitmob.com/articles/there-are-no-strong-women-in-gaming-and-the-stories-are-suffering> . Acesso em 24 de janeiro de 2012.

PERANI, Leticia. Game Studies Brasil: **Um Panorama Dos Estudos Brasileiros Sobre Jogos Eletrônicos**. Comunicação Artigo. Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, RJ. Comunicação e Tecnologias Digitais.

PICOLO, Clarissa Marquizepi. **Jogos Eletrônicos e Narratologia: aprofundando noções de interatividade na narrativa**. Comunicação Artigo. Universidade do Estado de Santa Catarina. Florianópolis, SC, ABCIBER 2011.

POOLE, Steve. **Trigger Happy. videogames and the entertainment revolution**. Creative Commons BY-NC-ND, 3.0. 2000.

RANCIÈRE, Jaques. O Espectador Emancipado. *In: Urdimento: Revista de Estudo em artes cênicas*, nº15, pág 107. UDESC/CEART, Florianópolis, Outubro de 2010.

RAYNAULD, Isabelle. Click Reading: Screenwriting and screen-reading practices in film and multimídia fictions. *In: RAESSENS, Jost; GOLDSTEIN, Jeffrey (Org.). Handbook of computer game*. MIT Press, Cambridge. 2005.

REIS PINHEIRO, Marcus. O *Fedro* e a escrita. **Anais De Filosofia Clássica**, vol. 2 nº 4, p; 70-87. 2008.

RICHARD, Birgit, ZAREMBA, Jutta. Gaming with Grrls: Looking for Sheroes in Computer Games. *In: RAESSENS, Jost; GOLDSTEIN, Jeffrey (Org.). Handbook of computer game*. MIT Press, Cambridge. 2005.

RIVERO, Sérgio. **Narratologia ou Ludologia?**. Comunicação Artigo. UNEB, Salvador-BH. Outubro de 2005. I Seminário Jogos eletrônicos, Educação e Comunicação. Construindo novas trilhas.

RYAN, Marie-Laure. Interactive Drama: Narrativity in a highly interactive environment. 1997. **Modern Fiction Studies** - John Hopkins University Press. 1997. 43-3.

\_\_\_\_\_; Narrative and the Split Condition of Digital Textuality. *In: videogame, Player, Text*. ATKINS, Barry, KRZYWINSKA, Tanya, Manchester University Press 2005.

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

\_\_\_\_\_ ; **Linguagens líquidas na era da mobilidade**. São Paulo, Paulus, 2011.

\_\_\_\_\_ ; FEITOZA, Mirna (Org.)/ **Mapa do Jogo: a diversidade cultural dos games**. São Paulo, Cengage Learning, 2009.

SARLO, Beatriz/ **Cenas da vida pós-moderna: Intelectuais, Arte E Vídeo Cultura Na Argentina**. Trad. Sérgio Alcides. – Rio de Janeiro. Editora UFRJ. 1997.

SHOHAT, Ella e STAM, Robert. **Crítica da Imagem Eurocêntrica**. São Paulo. Cosac & Naify, 2006.

STAROBINSKI, Jean. **Ação e Reação: vidas e aventuras de um casal**. Rio de Janeiro. Civilização Brasileira. 2002.

STATERI, Julia. **Cinema e Video Game: Diferenças e Possibilidades**. Comunicação Artigo. Intermcom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. XIII congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste. p. 1-25. São Paulo. 07 a 10 de maio de 2008.

\_\_\_\_\_ ; **videogame Como Mídia Da Construção Narrativa**. 2009. 138f. Tese Universidade Presbiteriana Mackenzie. 2009

TAVINOR, Grant. **The art of the videogames**. Wiley-Blackwell Publication. Hong Kong. 2009.

VUGMAN, Fernando Simão. Western. In: **A história do cinema mundial**. Campinas, SP: Papyrus, 2006.

WOLF, J.P. Mark/PERRON, Bernard. An introduction to the videogame theory. **Formats, Revista de Comunicación Audiovisual**. Número 4. Universitat Pompeu Frabra. 2005. p. 4.

\_\_\_\_\_ / **The Medium of the Video Game**. University of Texas Press. Austin. 2005.

WOOD, Robin. Ideology, Genre, Auteur: "*Shadow of a Doubt*". **Hitchcock's Films Revisited**. Columbia University Press: New York, 1989, pp. 288-302

XAVIER, Ismail. **O olhar e a cena**. São Paulo: Cosac & Naify, 2003.

### **Jogos Eletrônicos:**

**GUILD WARS 2**. ArenaNet. < <https://www.guildwars2.com/en/> > . 2012.

**Limbo**. Playdead. < <http://limbogame.org/> > 2010.

**The Elder Scrolls V: Skyrim**. Bethesda Softworks. < <http://bethsoft.com/en-gb/games/skyrim/> > . 2011.

**The Last of Us.** NaughtyDog. < [http://www.naughtydog.com/games/the\\_last\\_of\\_us/](http://www.naughtydog.com/games/the_last_of_us/)>. 2013.

**The Walking Dead.** TellTale games. <<http://www.telltalegames.com/walkingdead>>. 2012.

### **Pesquisas de mercado:**

Atrativa. Pesquisa de mercado. Disponível em <<http://www.atrativa.com.br/pesquisa-mercado-jogos/>>. Acesso em 29 de janeiro de 2012.

Edge Online. Gamers are spending billions in "emerging markets". Disponível em <<http://www.edge-online.com/news/gamers-are-spending-billions-emerging-markets>>. Acesso em 28 de janeiro de 2012.

Entertainment Software Association. Sales, demographic and usage data 2011. Disponível em <[http://www.theesa.com/facts/pdfs/ESA\\_EF\\_2011.pdf](http://www.theesa.com/facts/pdfs/ESA_EF_2011.pdf)>. Acesso em 29 de janeiro de 2012.

Game Reporter. Um raio X do Mercado de games no Brasil. Disponível em <<http://gamereporter.uol.com.br/um-raio-x-do-mercado-de-games-no-brasil/>>. Acesso em 28 de janeiro de 2012.

Interit (Redação). **Brasil já possui 35 milhões de usuários de jogos digitais.** Disponível em <<http://interit.com.br/interna.php?p=sn&id=4406>>. Acesso em 29 de janeiro de 2021.

## GLOSSÁRIO

*Atitude lúdica*: disposição a iludir-se, colocar-se “*in ludo*”, em jogo

*Avatar*: conceito originário do hinduísmo. Utilizado na informática para referir-se a um corpo simulado no ambiente digital que serve ao usuário como sua identidade temporária e o permite agir e experimentar aquele espaço.

*Engajamento*: participação dedicada, desejo pelo sistema.

*Evento*: algo que acontece num determinado espaço e tempo definido.

*Experiência*: aquilo com potência a afetar nossos sentidos quando em contato com um evento de qualquer tipo.

*Extensão*: processo de se estender a um ambiente diverso através de aparatos técnicos apropriados de modo a sentir-se participante interferindo no sistema. Nos jogos narrativos a condição de imprimir-se no sistema.

*Herói*: personagem ativador, orientador, solucionador ou organizador de conflitos, foco da ação e posição do jogador nos jogos narrativos.

*Identificação*: qualidade de sentir-se próximo e representado com os elementos de um sistema. Ex.: Num jogo eletrônico identificar-se com o avatar, num jogo narrativo identificar-se com o herói.

*Jogo*: Sistema organizado em torno de mecânicas e desafios que fazem sentido no jogo, tem um fim em si mesma, e que se dá num tempo e espaço mais ou menos definidos; de natureza fictícia e dependente da participação de jogadores para se realizar.

*Jogos eletrônicos*: jogos que se organizam incluindo no seu sistema aparelhos eletrônicos, incluem os jogos digitais, que são construídos e se constituem apenas dentro de sistemas computacionais.

*Jogos narrativos*: jogos que se organizam incluindo no seu sistema narrativas com personagens, enredo e conflitos.

Ilusão, Iludir: usado aqui como “*in ludo*”, em jogo.

*Participação*: capacidade de interferir de alguma forma nos elementos de um sistema, agindo e reagindo a determinados eventos.

*Presença*: sensação de participar de um espaço distante e diferente daquele da vida.

*Processo*: a ação de um sistema.

*Sistema*: combinação de elementos organizado de forma a cooperar com um resultado, ou de modo a formarem um conjunto.

*Transferência*: processo onde o sistema transfere ao participante o poder interferir nele. Nos jogos, transfere também responsabilidade pelo andamento da partida, seu sucesso ou fracasso. Nos jogos narrativos transfere ainda a “sensação” de estar em jogo e ser o “herói”.