

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
ESCOLA DE COMUNICAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO
LINHA DE PESQUISA: TECNOLOGIAS DA COMUNICAÇÃO E ESTÉTICAS**

Emmanoel Martins Ferreira

Indie Games: por uma investigação das potências de afecção dos jogos eletrônicos

Tese de Doutorado

Rio de Janeiro
Março de 2013

Emmanoel Martins Ferreira

Indie Games: por uma investigação das potências de afecção dos jogos eletrônicos

Tese de Doutorado apresentada ao Programa
de Pós-Graduação em Comunicação da
Escola de Comunicação da
Universidade Federal do Rio de Janeiro, como
parte dos requisitos necessários
à obtenção do título de Doutor em
Comunicação e Cultura.

Orientadora: Prof^a Dr^a Ivana Bentes Oliveira

Rio de Janeiro
Março de 2013

Ferreira, Emmanoel

Indie Games: por uma investigação das potências de afecção dos jogos eletrônicos. Emmanoel Ferreira, Rio de Janeiro, 2013.

163f.

Tese (Doutorado em Comunicação e Cultura) – Universidade Federal do Rio de Janeiro – UFRJ, Escola de Comunicação – ECO, 2013.

Orientadora: Ivana Bentes Oliveira

1. Jogos Eletrônicos. 2. *Indie Games*. 3. Retórica. 4. Imersão. 5. Cognição. I. Oliveira, Ivana Bentes (Orient.). II. Universidade Federal do Rio de Janeiro, Escola de Comunicação. III. Título.

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
ESCOLA DE COMUNICAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO
LINHA DE PESQUISA: TECNOLOGIAS DA COMUNICAÇÃO E ESTÉTICAS**

Título do Trabalho:

Indie Games: por uma investigação das potências de afecção dos jogos eletrônicos

Emmanuel Martins Ferreira

Tese de Doutorado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como parte dos requisitos necessários à obtenção do título de Doutor em Comunicação e Cultura.

Orientadora: Prof^ª Dr^ª Ivana Bentes Oliveira

Composição da Banca:

Prof^ª Dr^ª Ivana Bentes Oliveira (orientadora) – ECO/UFRJ

Prof. Dr. André Parente – ECO/UFRJ

Prof. Dr. Vinicius Andrade Pereira – UERJ

Prof. Dr. Afonso Albuquerque – UFF

Prof. Dr. Bruno Campanella – UFF

Rio de Janeiro, 18 de Março de 2013

Para Manoel Dias Ferreira (in memoriam)

Agradecimentos

À Escola de Comunicação da ECO/UFRJ e seus funcionários.

À minha orientadora Ivana Bentes Oliveira, no assessoramento para a condução deste trabalho.

Aos queridos professores da ECO, em especial a: André Parente, Beatriz Jaguaribe, Fernanda Bruno, Fernando Salis, Ivana Bentes, Janice Caiafa, pelas suas aulas que, certamente, foram fundamentais para o desenvolvimento deste trabalho.

Aos colegas de profissão, alunos e amigos, em especial a: Adriana Amaral, Adriane Martins, Afonso Albuquerque, Bruno Campanella, Erick Felinto, Fernando Resende, Jesiel Araújo, Kleber Mendonça, Louise Carvalho, Lucia da Silva, Luiz Adolfo Andrade, Marco Roxo, Natalia Dias, Paolo Bruni, Rosana Fleming, Sidney Padilha, Simone do Vale, Simone Pereira de Sá, Tarliz Liao, Thaiane Oliveira, Thiago Falcão, Vinicius Andrade Pereira, pelos incentivos, conversas e *insights* ao longo destes quatro anos de trabalho.

À todos os autores do campo dos *game studies*, que um dia tiveram o grande *insight* de pesquisar esta "nova mídia" que é o *videogame* (e a "antiga mídia" dos jogos em geral) e que contribuíram para este diálogo, primeiramente aos "precursores" Johan Huizinga, Roger Caillois e Mary Ann Buckles, e também a: Espen Aarseth, Ian Bogost, Janet Murray, Jesper Juul, Katie Salen e Eric Zimmerman.

Por fim, à minha família paterna Ferreira, de Trofa, Portugal, composta hoje por meus primos de primeiro, segundo e terceiro graus, e que, apesar da distância física que nos separa, mantém vivo o elo entre mim e aquele que, desde minha infância, buscou sempre me mostrar e ensinar suas ideias de valores de vida, ideias essas que, certamente, ficaram entranhadas naquilo que hoje sou; aquele ao qual dedico esta tese: meu pai Manoel Dias Ferreira (*in memoriam*).

Part of it is about not trying to be professional. A lot of people come into indie games, trying to be like a big company. What those game companies do is create high polished things that serve as large an audience as possible. The way that you do that is by filing off all the bumps on something. If there's a sharp corner, you make sure it's not going to hurt anybody. That creation of this highly glossy, commercial product is the opposite of making something personal. Things that are personal have flaws. They have vulnerabilities. If you don't see vulnerability in somebody, you're probably not relating to her on a very personal level. So it's the same with a game design. Making it was about: let me take my deepest flaws and vulnerabilities and put them in the game. And let's see what happens.
(Jonathan Blow, criador de Braid, em "Indie Game: The Movie")

RESUMO

FERREIRA, Emmanoel. *Indie Games*: Por uma investigação das potências de afecção dos jogos eletrônicos. Rio de Janeiro, 2013. Tese (Doutorado em Comunicação e Cultura). Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2013.

Este trabalho busca investigar a potência de atuação dos jogos eletrônicos – em particular os *indie games* (jogos independentes) – como mídia que pode proporcionar, através de sua lógica, elementos constitutivos e dinâmicas de funcionamento próprias, experiências cognitivas de afecção ao sujeito/interagente, primazia até então de outras modalidades midiáticas, como a literatura, o cinema e artes visuais. A hipótese central deste trabalho é que para que tais jogos alcancem estes objetivos, além do uso da retórica procedimental – conceito que será apresentado ao longo do texto – por parte do autor (neste caso, o *game designer*), é indispensável que haja determinado grau de imersão (ou imersividade) por parte do jogador. A constituição deste estado imersivo seria compreendida tanto por elementos intrínsecos e extrínsecos – porém, relacionados – ao objeto jogo quanto por processos cognitivos que ocorreriam quando da interação com o jogo – atividade jogo. Desta hipótese decorre a segunda hipótese: a de que os *indie games* compreendem o gênero de jogos eletrônicos mais propício para a “provocação” de tais estados afectivos. Para desenvolver a hipótese acima apresentada, o trabalho lançará mão de extenso diálogo com autores do campo dos *game studies*, das mídias interativas, das ciências cognitivas e da comunicação, em seu sentido amplo.

Palavras-chave: Jogos Eletrônicos, *Indie Games*, Retórica, Imersão, Cognição

ABSTRACT

FERREIRA, Emmanoel. *Indie Games*: Por uma investigação das potências de afecção dos jogos eletrônicos. Rio de Janeiro, 2013. [*Indie Games*: Towards an Investigation of the Video Games' Affection Potentials]. Dissertation submitted in partial satisfaction of the requirements for the degree of Doctor of Philosophy in Communication and Culture. School of Communication, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2013.

The objective of this work is to investigate the videogames' potential – particularly the *indie games* – as a media that can provide cognitive experiences regarding affection towards the player/interactive agent, through its own logic, constitutive elements and working dynamics. The central hypothesis of this work is that it is necessary that those games, in order to achieve such goals, besides using procedural rhetoric, provide a high immersion degree to the player/interactive subject. This immersive state would be constituted both by intrinsic and extrinsic game elements and also by cognitive processes that would occur along the interaction between player and game. From this statement, outcomes the second hypothesis of this work: *indie games* would comprise the most proper genre to achieve those affective estates. In order to develop this hypothesis, this work will dialogue with a myriad of authors, from fields such as *game studies*, interactive media, cognitive science and communication.

Keywords: Videogames, *Indie Games*, Rhetoric, Immersion, Cognition

SUMÁRIO

Lista de Figuras	12
Introdução	17
Problematização	18
Justificativa	18
Objetivo Geral	19
Objetivos Específicos	19
Hipótese	19
Metodologia e forma de análise dos resultados	20
Estrutura da Tese	20
Capítulo 1. Dos jogos eletrônicos	22
1.1. Jogos eletrônicos: da aurora aos desenvolvedores independentes	22
1.1.1. Atari 2600	25
1.1.2. Os jogos eletrônicos no Brasil	31
1.2. Constituição dos jogos eletrônicos	35
1.2.1. O jogo como objeto: Regras e Ficção	36
1.2.1.1. Regras	37
1.2.1.2. Ficção	38
1.3. Círculo Mágico	39
1.4. Questões de gênero	43
1.4.1. Gêneros: uma proposição	46
Capítulo 2. Jogos eletrônicos e imersão	72
2.1. Imersão e círculo mágico	72
2.2. Imersão e atenção como processos cognitivos nos jogos eletrônicos	75
2.2.1. Imersão, atenção e <i>videogames</i>	75
2.2.2. Imersão e atenção como experiências graduais	76
2.2.3. Atenção: seletiva e limitada	77
2.2.4. Aspectos da atenção	79
2.2.5. Modalidades imersivas e atencionais nos <i>videogames</i>	81
2.3. Imersão: corporificação, descorporificação, processos híbridos	84
2.3.1. A soberania da visão na realidade virtual e nos <i>videogames</i>	85
2.3.2. O paradigma da realidade mista	89
2.3.3. Imersão, corpo e <i>videogames</i>	92

Capítulo 3. Retórica videolúdica	98
3.1. Retórica clássica	98
3.2. Retórica procedimental: definição e crítica	99
3.3. Retóricas não-procedimentais e jogos eletrônicos	102
3.3.1. Realismo estético como artifício retórico nos jogos eletrônicos	103
3.3.1.1. Realismo estético: noções preliminares	105
3.3.1.2. Realismo e imagem técnica	108
3.3.1.3. Realismo estético e <i>videogames</i>	110
3.3.2. Paratextos como artifício retórico nos jogos eletrônicos	114
3.3.2.1. Jogos eletrônicos, paratextos e narrativas	117
3.3.2.2. Paratextos de entrada e paratextos “in-media res”	118
3.3.2.3. Os paratextos de <i>Halo</i> e experimentação narrativa	121
3.3.2.4. Paratextos nos <i>indie games</i>	125
Capítulo 4. Entretenimento persuasivo: jogos eletrônicos, retórica e experiência estética	132
4.1. Retórica videolúdica e jogos eletrônicos: experiência estética nos <i>indie games</i>	132
4.2. Análise dos jogos do <i>corpus</i> da pesquisa (<i>indie games</i>)	135
4.2.1. Braid	136
4.2.2. Machinarium	143
4.2.3. Flower	147
5. Considerações Finais	150
6. Bibliografia	152
7. Filmografia	159
Anexo 1: Jogos Citados	160
Anexo 2: Vídeos de <i>gameplay</i> dos jogos analisados no capítulo 4	163

Lista de Figuras:

Figura 1: Detalhe da “tela” do jogo *Noughts and Crosses*. Disponível em:

http://4.bp.blogspot.com/-7kqRJD-jauE/TzVNewFXt8I/AAAAAAAAAAEmw/VbpG3vMF_Nc/s256/222.jpg.

Acessado em: 08/01/2013.

Figura 2: *Brookhaven National Laboratory*, no qual trabalhava o físico William Higinbotham, criador de *Tennis for Two*. Disponível em:

http://msnbcmedia3.msn.com/j/msnbc/Components/Photo/new/081023_OTL_VideoSetupEnlarged.grid-6x2.jpg

Acessado em: 8/2/2013.

Figura 3: Detalhe de *Tennis for Two*. Disponível em:

http://pongmuseum.com/history/_picts/tennisfortwo/tennis_for_two.jpg

Acessado em: 8/2/2013.

Figura 4: Imagem de *Combat*, primeiro jogo para o Atari 2600. Disponível em:

<http://tunneleer.org/media/2013/01/combat-1024x662.jpg>

Acessado em: 08/01/2013.

Figura 5: Tela do jogo *Zork* (Infocom, 1981). Disponível em:

<http://levgrossman.com/wp-content/uploads/2010/05/zork.jpg>

Acessado em: 29/01/2013.

Figura 6: Tela de *Knightmare* (Konami, 1986). Disponível em:

<http://oldschoolgameblog.files.wordpress.com/2011/04/knightmareboss1.gif>

Acessado em: 8/2/2013.

Figura 7: Tela de *Donkey Kong*. Disponível em:

<http://icdn7.digitaltrends.com/image/donkey-kong-625x622-c>

Acessado em: 30/01/2013.

Figura 8: Tela de *Machinarium*. Disponível em:

<http://amanita-design.net/img/wallpapers/machinarium/machinarium-wallpaper-plaza-1920x1200.jpg>

Acessado em: 30/01/2013.

Figura 9: Tela de *Super Mario Bros*. Disponível em:

http://www.psp-themes.net/data/media/5/Super%20Mario%20Bros%20Theme%20NES%20By%20Kirby_Konata.jpg

Acessado em: 30/01/2013.

Figura 10: Tela de *Limbo*. Disponível em:

<http://static.guim.co.uk/sys-images/Technology/Pix/pictures/2010/8/4/1280917253302/Limbo-004.jpg>

Acessado em: 30/01/2013.

Figura 11: Tela de River Raid. Disponível em:
<http://planocritico.ne10.uol.com.br/wp-content/uploads/2013/01/jogos-river-raid.png>
Acessado em: 30/01/2013.

Figura 12: Tela de Knightmare. Disponível em:
<http://oldschoolgameblog.files.wordpress.com/2011/04/knightmareboss1.gif>
Acessado em: 30/01/2013.

Figura 13: Tela de Castlevania. Disponível em:
<http://imretroactive.com/wp-content/uploads/2012/10/castlevania-nes.png>
Acessado em: 30/01/2013.

Figura 14: Tela de FEZ. Disponível em:
http://media.giantbomb.com/uploads/0/5370/2187792-fez_3.jpg
Acessado em: 30/01/2013.

Figura 15: Tela de Halo. Disponível em:
<http://www.teamteabag.com/wp-content/uploads/2008/12/halo1.jpg>
Acessado em: 30/01/2013.

Figura 16: Tela de Microsoft Flight Simulator. Disponível em:
<http://www.mobygames.com/images/shots/1/303513-microsoft-flight-simulator-for-windows-95-windows-screenshot.gif>
Acessado em: 30/01/2013.

Figura 17: Tela de God of War 2. Disponível em:
http://oyster.ignimgs.com/ve3d/images/00/70/7076_god-of-war-2-screenshots-info-20060509055011036.jpg
Acessado em: 30/01/2013.

Figura 18: Tela de Gears of War 3. Disponível em:
<http://www.mobygames.com/images/shots/1/575468-gears-of-war-3-xbox-360-screenshot-sometimes-you-get-a-special.jpg>
Acessado em: 30/01/2013.

Figura 19: Tela de The Sims 3. Disponível em:
http://images.bit-tech.net/content_images/2009/05/the-sims-3-hands-on-preview/sims3_44.jpg
Acessado em: 30/01/2013.

Figura 20: Tela de Civilization IV. Disponível em:
http://2.bp.blogspot.com/-Xq02o2RvC0Y/TiPRlulXkVI/AAAAAAAAADa8/FNMhzezu2EE/s640/sid-meiers-civilization-iv-colonization-20080926010215258_640w.jpeg
Acessado em: 30/01/2013.

Figura 21: Tela de Canabalt. Disponível em:
<http://www.beginningiosdev.com/wp-content/uploads/2012/10/canabalt.png>

Acessado em: 30/01/2013.

Figura 22: Tela de FEZ. Disponível em:

http://media.giantbomb.com/uploads/0/5370/2187792-fez_3.jpg

Acessado em: 30/01/2013.

Figura 23: Tela de Professor Layton. Disponível em:

<http://www.ingames.com.br/wp-content/uploads/2009/08/kof.jpg>

Acessado em: 30/01/2013.

Figura 24: Tela de The King of Fighters XII. Disponível em:

http://www.pocketgamer.co.uk/FCKEditorFiles//professor_layton.jpg

Acessado em: 30/01/2013.

Figura 25: Tela de Braid. Disponível em:

http://images2.wikia.nocookie.net/_cb20100507135312/tig/images/5/52/Braid-screen01.jpg

Acessado em: 30/01/2013.

Figura 26: Tela de Machinarium. Disponível em:

<http://amanita-design.net/img/wallpapers/machinarium/machinarium-wallpaper-plaza-1920x1200.jpg>

Acessado em: 30/01/2013.

Figura 27: Tela de Metal Gear Solid 4. Disponível em:

<http://j.i.uol.com.br/galerias/playstation3/metalgearsolid4152.jpg>

Acessado em: 30/01/2013.

Figura 28: Tela de Forza: Horizon. Disponível em:

http://www.newgamenetwork.com/images/uploads/gallery/ForzaHorizon/forza_horizon_03.jpg

Acessado em: 30/01/2013.

Figura 29: Homepage do site do jogo Phone Story. Disponível em:

<http://phonestory.org/>

Acessado em: 8/2/2013.

Figura 30: Modelo de *Data Glove*. Disponível em:

<http://www.cescg.org/CESCG-2000/OSchoenbrunner/glove.gif>

Acessado em: 28/01/2013.

Figura 31: *Data Glove* em operação. Disponível em:

http://img.tfd.com/cde/_GLOVE.GIF

Acessado em: 28/01/2013.

Figura 32: *Head-Mounted Display* (HMD). Disponível em:

http://www.senztech.cc/ckfinder/userfiles/images/hw_hmd_003.jpg

Acessado em: 8/2/2013.

Figuras 33 e 34: *Videoplace*, de Myron Krueger. Disponíveis em:

http://www.inventinginteractive.com/wp-content/uploads/2010/03/videoplace_02.jpg

<http://www.inventinginteractive.com/wp-content/uploads/2010/03/VideoPlace4.jpg>

Acessados em: 28/01/2013.

Figuras 35 e 36: *Displaced Emperors*, de Lozano-Hemmer. Disponíveis em:

[http://www.lozano-](http://www.lozano-hemmer.com/image_sets/displaced_emperors/linz_1997/jpgs/displacedemperors_linz_03.jpg)

[hemmer.com/image_sets/displaced_emperors/linz_1997/jpgs/displacedemperors_linz_03.jpg](http://www.lozano-hemmer.com/image_sets/displaced_emperors/linz_1997/jpgs/displacedemperors_linz_03.jpg)

[http://www.lozano-](http://www.lozano-hemmer.com/image_sets/displaced_emperors/linz_1997/jpgs/displacedemperors_linz_10.jpg)

[hemmer.com/image_sets/displaced_emperors/linz_1997/jpgs/displacedemperors_linz_10.jpg](http://www.lozano-hemmer.com/image_sets/displaced_emperors/linz_1997/jpgs/displacedemperors_linz_10.jpg)

Acessados em: 28/01/2013.

Figura 37: Tela do jogo *God of War*. Disponível em:

<http://goretastic.com/images/screenshots/gow/gow1-2.jpg>

Acessado em: 29/01/2013.

Figura 38: Tela do jogo *GTA San Andreas*. Disponível em:

http://www.hookedgamers.com/images/392/gta_san_andreas/screenshot_pc_gta_san_andreas015.jpg

Acessado em: 29/01/2013.

Figura 39: Alguns paratextos de Halo. Arquivo pessoal.

Figura 40: Cena do documentário *Indie Game: The Movie*, com os desenvolvedores de *Super Meat Boy*. Disponível em:

<http://twscritic.files.wordpress.com/2012/11/indie-game-the-movie.jpg>

Acessado em: 08/02/2013.

Figura 41: Vinil de *Machinarium*. Disponível em:

<http://www.gamesetwatch.com/100708-machinarium.jpg>

Acessado em: 08/02/2013.

Figura 42: Boneco do personagem Josef. Disponível em:

<http://www.blogcdn.com/www.joystiq.com/media/2013/01/robot-josef-machinarium-006.jpg>

Acessado em: 08/02/2013.

Figura 43: Tela de abertura de *Braid*. Disponível em:

http://www.originalsoundversion.com/wp-content/uploads/2009/09/braid_title_new.jpg

Acessado em: 08/02/2013.

Figura 44: Imagem das duas primeiras telas de *Braid*. Disponível em:

<http://gravitygame.pbworks.com/f/1286744301/braid-game-wallpaper.jpg>

Acessado em: 08/02/2013.

Figura 45: Tela do interior da casa de Braid. Disponível em:
<http://www.davidhellman.net/blog/wp-content/uploads/2008/05/aob08-16.jpg>
Acessado em: 15/02/2013.

Figura 46: Tela dos livros após a entrada de Tim no Mundo 2. Disponível em:
<http://digitalmedia.arts.ufl.edu/~lemieux/home/images/4/49/Braid-game-screenshot-xbox-360-arcade-big.jpg>
Acessado em: 15/02/2013.

Figura 47: Imagem do *gameplay* de Braid. Disponível em:
<http://genuinegamers.com/wp-content/uploads/2011/07/braid3.jpg>
Acessado em: 15/02/2013.

Figura 48: Tela de Braid, em versão anterior à arte final. Disponível em:
http://www.davidhellman.net/blog/wp-content/uploads/2008/03/shot_1_01.jpg
Acessado em: 22/02/2013.

Figura 49: Menu principal de Machinarium. Disponível em:
<http://www.mobygames.com/images/shots/1/391109-machinarium-windows-screenshot-main-menus.jpg>
Acessado em: 22/02/2013.

Figura 50: *Puzzle* em Machinarium. Disponível em:
<http://www.playchilla.com/wp-content/uploads/2012/01/machinarium.jpg>
Acessado em: 22/02/2013.

Figura 51: Fase *The Old Man*. Disponível em:
<http://pixelhunt.files.wordpress.com/2012/05/machinarium02.jpg>
Acessado em: 22/02/2013.

Figura 52: Tela de Flower. Disponível em:
<http://insomnia.ac/reviews/playstation3/flower/screenshot4.jpg>
Acessado em: 22/02/2013.

Introdução

O entendimento de que os jogos eletrônicos, para além de seu elemento lúdico – formado basicamente por seu sistema de regras, que é justamente o que faz deles jogos (JUUL, 2005) – trazem a possibilidade de construção de universos ficcionais, remonta aos primeiros anos após o lançamento dos primeiros jogos comerciais, ou seja, à década de 1980. Esta foi a época em que os personagens e universos ficcionais presentes nos jogos começaram a receber um tratamento mais meticuloso em seu processo de construção. Percebeu-se, desde então, que esta nova mídia interativa poderia ser utilizada não apenas para proporcionar momentos de entretenimento aos seus consumidores, mas também para contar histórias. Em outras palavras: para comunicar.

Todavia, ao contrário de outras modalidades midiáticas narrativas, nas quais, segundo Aarseth (1997), no mais das vezes, o leitor ou espectador de determinada obra necessita apenas realizar um “esforço trivial” (conceito apresentado pelo autor, que se refere basicamente ao ato de virar as páginas de um livro, sentar-se diante da tela de cinema ou da TV, observar uma obra de arte) para que ela aconteça, os jogos eletrônicos demandam que seus ‘leitores’, ou jogadores, atuem ativamente (realizem um “esforço não-trivial”) para que funcionem conforme programados (*Idem*). A interação, a participação, não é uma opção do jogo: sem ela, não existe experiência lúdica ou narrativa. Diferentemente do cinema ou da literatura, nos jogos eletrônicos a intervenção do usuário é “não apenas desejável, mas até mesmo exigida” (MACHADO, 2002), e funcionará muitas vezes como fator-chave para o envolvimento do jogador com o processo lúdico em curso, assim como com a experimentação da história sendo narrada (JUUL, 2005; BROWN e CAIRNS, 2004).

Recentemente, uma nova safra de jogos, categorizados como *indie games*, ou jogos independentes, como *Braid* (Number None, 2008), *Machinarium* (Amanita Design, 2009), *Flower* (ThatGameCompany, 2009), *Limbo* (Playdead, 2010) e *Journey* (ThatGameCompany, 2012), entre outros, tem chamado a atenção dos jogadores, com suas estéticas, temáticas e narrativas bastante distintas dos jogos presentes no mercado *mainstream*. Jogos aqueles que apelam para uma sensibilidade bastante rara entre os títulos disponíveis no mercado. Jogos que apelam para novas percepções, afecções,

reflexões; em outras palavras: experiências não-convencionais no contexto dos jogos eletrônicos.

Problematização

A questão que este trabalho pretende elucidar é a seguinte: de que forma os jogos eletrônicos, em particular os *indie games*, através de sua lógica, elementos constitutivos e dinâmicas de funcionamento próprias, podem proporcionar experiências cognitivas de afecção ao sujeito/interagente? Experiências estas de ordem comunicativa, estética, sempre aliadas ao componente lúdico, próprio dos jogos?

Justificativa

Um dos grandes obstáculos para a inserção dos jogos eletrônicos no âmbito das pesquisas acadêmicas é o fato de que estes – até recentemente – eram vistos pela sociedade em geral unicamente como objetos de entretenimento sem grande valor cultural, voltados – no mais das vezes – ao público jovem e adolescente. Todavia, nos últimos anos, os jogos eletrônicos têm conquistado um espaço acadêmico inédito, suscitando trabalhos em diversos campos, como a educação, a sociologia, a psicologia, a comunicação, e um novo campo ainda incipiente no Brasil, chamado internacionalmente de *game studies*, que tem como um de seus objetivos o estudo e o entendimento dos jogos eletrônicos através de suas características e dinâmicas de funcionamento próprias.

Esta pesquisa surge da emergência da compreensão dos jogos eletrônicos enquanto objeto midiático *per se* e também na sua relação transmidiática; das suas implicações sobre os processos perceptivos e cognitivos de seus usuários, assim como dos processos de subjetivação resultantes da relação usuário-dispositivo. Um estudo acadêmico e científico que englobe as questões propostas nesta pesquisa se mostra ainda inédito em nosso país. Deste modo, este trabalho é de grande importância para integrar o escopo dos estudos das relações entre a comunicação – em seu sentido amplo – e as novas mídias.

Objetivo Geral

O objetivo geral desta pesquisa é investigar a potência de atuação dos jogos eletrônicos, em particular os *indie games*, como mídia que pode proporcionar, através de sua lógica, elementos constitutivos e dinâmicas de funcionamento próprias, experiências cognitivas de afecção ao sujeito/interagente, primazia até então de outras modalidades midiáticas, como a literatura, o cinema e as artes visuais.

Objetivos Específicos

- a) Realizar uma discussão acerca dos gêneros nos jogos eletrônicos, no intuito de buscar entender o objeto central deste trabalho, os *indie games*: suas particularidades, no que tange aos seus conteúdos, modos de interação, afecções sobre o sujeito interagente;
- b) Apresentar o conceito de *retórica procedimental (procedural rhetoric)* como fenômeno fundamental para a comunicação entre sistema (jogo) e usuário (jogador), estendendo e enfatizando, por outro lado, o uso de outros tipos de retórica para a imersão do jogador no universo do jogo, para que assim aconteça a comunicação sistema/usuário;
- c) Compreender os processos cognitivos resultantes da interação entre jogador e objeto-jogo (usuário/sistema);
- d) Analisar o *corpus* de jogos eletrônicos selecionados para esta pesquisa.

Hipótese

A hipótese central deste trabalho é que para que os jogos eletrônicos, em particular os *indie games*, consigam “comunicar-se” com o jogador – entenda-se aqui o “comunicar-se” em sentido *lato* (expressar-se, causar afecções, emoções, reflexões, etc.), além do uso da retórica procedimental – conceito que será apresentado ao longo do texto – por parte do autor (neste caso, o *game designer*), é indispensável que haja determinado grau de imersão por parte do jogador. A constituição deste estado imersivo seria compreendida tanto por elementos intrínsecos e extrínsecos – porém relacionados – ao objeto jogo, quanto por processos cognitivos que ocorreriam quando da interação *com* o

jogo – resultando na *atividade* jogo. Dentre os elementos intrínsecos estão aqueles já utilizados em outros meios de comunicação, como textos, imagens (estáticas e em movimento) e sons, inerentes ao objeto jogo. Dentre os extrínsecos, estão, por exemplo, os *paratextos* (dos quais a tese trata no capítulo 3). Desta hipótese central decorre a segunda hipótese: a de que os *indie* games compreendem o gênero de jogos eletrônicos mais propício para a “provocação” de tais estados afectivos.

Metodologia e forma de análise dos resultados

A metodologia utilizada neste trabalho será fundamentalmente baseada na pesquisa bibliográfica e na análise formal e sistemática de um *corpus* de jogos eletrônicos enquadrados na categoria *indie games* (jogos independentes).

A análise dos resultados será realizada a partir da comparação entre os diferentes modos de funcionamento, *gameplay* e elementos constitutivos (além dos complementos extrínsecos) dos jogos eletrônicos selecionados como parte do *corpus* da pesquisa, buscando apreender os diferentes agenciamentos e experiências deles resultantes.

Estrutura da Tese

O presente trabalho está dividido em cinco capítulos:

i) No primeiro capítulo, *Dos jogos eletrônicos*, buscarei tecer uma breve “arqueologia” dos jogos eletrônicos, apontando momentos-chave de sua história, não com a intenção de realizar um tratado histórico desta mídia (esta história pode ser encontrada a partir da leitura de inúmeros autores, além de enciclopédias online e sites especializados); ao contrário, pretendo, a partir desses momentos-chave, apreender *insights* que conduziram esta mídia à possibilidade de ser produzida de maneira independente – daí o título da tese. Portanto a necessidade de uma discussão sobre gêneros nos *games*, não para traçar uma taxonomia vazia de sentido, mas para buscar entender de que forma certos gêneros acabam por impactar, de diversas formas, sua audiência, seu público consumidor e toda a cultura que gira em torno de determinada mídia. Ainda no primeiro capítulo, buscarei traçar uma certa *ontologia* dos jogos eletrônicos, a partir de seus elementos constitutivos, criando uma base teórica para a

discussão que será realizada no capítulo seguinte, no qual tratarei da *imersão* nos jogos eletrônicos.

ii) No segundo capítulo, *Jogos eletrônicos e imersão*, abordarei a questão da imersão (ou imersividade) nos jogos eletrônicos; defenderei ainda que tais processos imersivos são de fundamental importância se o que se deseja é que a comunicação sistema-sujeito (jogo-jogador) funcione de maneira apropriada.

iii) No terceiro capítulo, *Retórica videolúdica*, explicarei o conceito de Retórica Procedimental (*Procedural Rhetoric*), introduzido por Ian Bogost (2007), e realizarei uma crítica a tal conceito, não com o objetivo de refutá-lo por completo, mas a fim de adicionar algumas percepções resultantes do processo de desenvolvimento desta tese; além disso, farei uma breve digressão sobre a relação deste tipo de retórica com a retórica clássica, como a vemos em Aristóteles, e outros tipos de retórica presentes ao longo da história ocidental da humanidade, desde os gregos, e como outros artifícios retóricos (deixados em segundo plano pela proposição de Bogost) são fundamentais para os processos imersivos entre jogador/jogo (ou sujeito interagente/sistema).

iv) Por fim, no quarto capítulo, *Entretenimento persuasivo: jogos eletrônicos, retórica e experiência estética*, antes de tecer as considerações finais da tese em apreço, buscarei trazer análises formais de jogos incluídos no *corpus* desta pesquisa. Presentes neste corpus estão jogos que se enquadram no gênero dos *indie games* e que fazem uso da retórica procedimental, sem, no entanto, deixar de lado as outras modalidades retóricas (textual, visual, sonora, etc.) para alcançar seus objetivos, sejam eles comunicativos, estéticos, e assim por diante.

Capítulo 1. Dos jogos eletrônicos

1.1. Jogos eletrônicos: da aurora aos desenvolvedores independentes

A história dos jogos eletrônicos remonta ao *boom* do desenvolvimento dos computadores, isto é, à década de 1950. O primeiro “jogo eletrônico” que se tem relato sobre teria sido *Noughts And Crosses*, uma versão eletrônica do clássico “jogo da velha” (*tic-tac-toe*, em inglês), desenvolvido por Alexander Douglas, em 1952, para o computador EDSAC¹. O EDSAC, construído em 1949 em Cambridge, Reino Unido, teria sido o primeiro computador a rodar um software. Todavia, os primeiros softwares desenvolvidos para o EDSAC faziam apenas cálculos matemáticos. Douglas, que na época estava escrevendo sua tese de doutoramento sobre a interação humano-computador (*Human-Computer Interaction*, HCI), decidiu então programar um simples jogo, o qual chamou de *Noughts and Crosses*. Para interagir com o jogo, o usuário utilizava um *dial* mecânico de telefone, ou seja, ao “disparar” os números de 1 a 9 o jogador decidia em que posição colocar um círculo (O) ou um xis (X), exatamente como no tradicional “jogo da velha”. Como havia apenas um computador EDSAC, aquele localizado em Cambridge, o jogo idealizado por Douglas não viu nem mesmo a chance de ser reproduzido comercialmente. Ainda assim, *Noughts and Crosses* é considerado o primeiro jogo eletrônico gráfico a rodar em um computador.



Figura 1: Detalhe da “tela” do jogo *Noughts and Crosses*

Desde esta “aurora” dos jogos eletrônicos, até o início da produção comercial de *videogames*² passaram-se mais de duas décadas. Seja por motivos de ordem tecnológica,

¹ Disponível em: <http://www.pong-story.com/1952.htm>. Acessado em: 18/12/2012.

² Utilizo o vocábulo *videogame* de acordo com o dicionário Houaiss da língua portuguesa (o dicionário Aurélio, por exemplo, reconhece o formato *video game*). Ver a esse respeito: Antonio Houaiss. *Novo Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa*. Rio de Janeiro: Objetiva, 2009; Aurélio Buarque de Holanda Ferreira. *Novo Aurélio Século XXI*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1999. Para não haver uma repetição

seja por motivos de ordem cultural, foram necessários 25 anos para que se iniciasse o *boom* do início de uma nova era de interação humano-computador com uma nova mídia, a qual serviria, em primeiro plano, ao entretenimento (BRIGGS e BURKE, 2006, p. 281). Qualquer semelhança com o início de outras mídias pode ser, ou não, mera coincidência. Mas podemos traçar, desde já, uma pequena e longínqua relação com o início do cinema³, com suas pequenas atrações “espetaculares”, tema muito bem trabalhado por Costa (2005).

Além de *Noughts and Crosses*, outra tentativa de início desta “nova mídia” foi o jogo *Tennis for Two*, desenvolvido em 1958 pelo físico William Higinbotham com a intenção de entreter visitantes durante suas visitas ao Brookhaven National Laboratory, um laboratório de física localizado em Upton, Nova Iorque. *Tennis for Two*, que foi desenvolvido por Higinbotham e seu colega de trabalho Robert Dvorak, levou em torno de três semanas para ser produzido. Um dos artigos presentes no acervo do site de Pesquisa e Desenvolvimento do Departamento Norte-Americano de Energia (DOE R&D) afirma que o jogo foi “um grande sucesso, e Higinbotham podia detectar, pela reação das pessoas, que ele tinha projetado algo muito especial” (OSTI, 1981)⁴. Nas palavras de Higinbotham, “Se eu tivesse percebido que o quão importante aquilo era, eu teria criado uma patente e o governo Norte-Americano seria seu proprietário”⁵. Neste ponto, não há como cruzar esta afirmação de Higinbotham com a célebre máxima dos irmãos Lumière, quando Louis Lumière afirmou: “o cinema é uma invenção sem futuro”⁶. Ainda nas palavras de Higinbotham, “Eu sabia, através dos visitantes dos últimos dias, que as pessoas não estavam tão interessadas em exibições estáticas, então para aquele ano, eu surgi com uma ideia para um display interativo – um jogo de tênis para vídeo”⁷. Ainda segundo o artigo do DOE R&D,

excessiva de termos semelhantes ao longo do texto, utilizarei também os vocábulos *jogos eletrônicos e games*, ambos como sinônimos de *videogames*. Nas citações traduzidas do inglês, mantereí o vocábulo tal como na língua inglesa, ou seja, *video game*.

³ Difícil (ou quase impossível) traçar com precisão o início do cinema. Como afirma Arlindo Machado, “Já observou Comolli (1971, p. 51) que não há texto da história do cinema que não se desacerte todo na hora de estabelecer uma data de nascimento, um limite que possa servir de marco para dizer: aqui começa o cinema”. (Arlindo Machado. In: Costa, 2005, p. 8).

⁴ As traduções das citações foram realizadas de forma livre, pelo próprio autor da tese.

⁵ Disponível em: <http://www.osti.gov/accomplishments/videogame.html>. Acessado em: 8/2/2013.

⁶ *Ibidem*. Assim como Louis Lumière, Edson, também um dos “inventores” do cinema, também não acreditou, de início, que sua criação fosse financeiramente rentável (BRIGGS e BURKE, 2006, p. 169).

⁷ Disponível em: <http://www.osti.gov/accomplishments/videogame.html>. Acessado em: 8/2/2013.

O jogo de Higinbotham teve um efeito nas características presentes nos videogames de hoje: simulados em uma tela estava uma visão lateral de uma quadra de tênis exibindo as margens do chão, com a rede [de tênis] perpendicular a elas. Cada jogador possuía um controlador e um botão. Ao rodar o controlador o ângulo da bola era alterado, e ao pressionar o botão fazia-se com que a bola fosse arremessada na direção oposta da quadra. Se a bola acertasse a rede, ela era rebatida em um ângulo não esperado [randômico]. Se a bola atravessasse a rede, mas não fosse rebatida, ela atingiria o chão na parte adversária e rebateria novamente em um ângulo natural. Se ela sumisse da tela, um botão de *reset* poderia ser pressionado, fazendo com que a bola reaparecesse e permanecesse estática até que o botão fosse pressionado novamente. (OSTI, 1981)

De fato, muitas dessas características se tornariam mecânicas centrais dos primeiros jogos para a plataforma Atari 2600, como *Combat* e *Pong*, como abordarei mais à frente. Além disso, particularmente interessante é a transposição (apropriação) de equipamentos utilizados para outras finalidades, como foi o caso de ambos os jogos acima apresentados, *Noughts and Crosses* e *Tennis for Two*, para uma finalidade completamente diferente daquela para a qual os equipamentos nos quais eles rodavam foram projetados⁸. E esta finalidade, ao fim e ao cabo, era senão o entretenimento. De onde podemos confirmar as palavras do sociólogo holandês do começo do século XX, Johan Huizinga, sobre a importância do jogo como elemento da cultura: “Já há muitos anos que vem crescendo em mim a convicção de que é no jogo e pelo jogo que a civilização surge e se desenvolve”⁹.



Figura 2: Brookhaven National Laboratory, no qual trabalhava o físico William Higinbotham, criador de *Tennis for Two*. No detalhe, imagem do “console” do jogo, com seus dois *paddles*¹⁰

⁸ Foi justamente esta a “sacada” que teve Ralph Baer, criador do primeiro console comercial, o Magnavox Odyssey, em 1972: o de reapropriar o uso da TV, já utilizada para o entretenimento, utilizando-a como *display* para outro dispositivo voltado para o entretenimento, o *videogame*.

⁹ Prefácio de *Homo Ludens*: o jogo como elemento da cultura. Este prefácio foi escrito pelo próprio autor no ano de 1938. Cf. HUIZINGA, 1971.

¹⁰ *Paddle*: controlador, utilizado sobretudo nos primeiros consoles de videogames, formado por uma roda giratória – que geralmente servia para mudar a direção de algo presente na tela – e um ou mais botões.

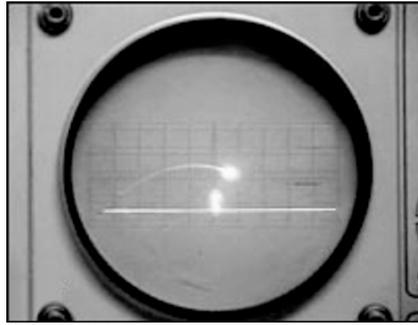


Figura 3: Detalhe de *Tennis for Two*, rodando no osciloscópio do *Brookhaven National Laboratory*

Minha intenção neste trabalho não é a de traçar uma história dos jogos eletrônicos mas, sobretudo, realçar alguns de seus momentos-chave para uma melhor compreensão de conceitos que serão tratados ao longo da tese, sobretudo para chegar à compreensão, tanto histórica quanto conceitual, além do seu impacto cultural, dos *indie games*. Deste modo, ater-me-ei a uma breve história dos *consoles* de jogos eletrônicos das décadas de 1970 e 1980¹¹, assim como de alguns computadores da mesma época que tinham como função primária (de certo apropriada pelos seus usuários, como no caso de *Noughts and Crosses* e *Tennis for Two*) de rodar jogos eletrônicos. O primeiro console selecionado para esta breve história é o Atari VCS (sigla para *Video Computer System*), posteriormente renomeado para Atari 2600, lançado nos Estados Unidos no ano de 1977 pela Atari, Inc. (MONTFORT e BOGOST, 2009).¹² O motivo de se escolher este console para o início desta breve história é que ele foi responsável por definir uma miríade de conceitos, mecânicas e, inclusive, pela introdução de mundos ficcionais no universo dos jogos eletrônicos (*Idem*).

1.1.1. Atari 2600 (Atari VCS)

Em 1977, Nolan Bushnell, um dos fundadores da empresa Atari, Inc., lança no mercado norte-americano o console Atari VCS. Este não foi o primeiro console da história, mas talvez o mais difundido à época e o responsável pelo *boom* de uma nova era de consoles, o que viria a se iniciar nos anos subseqüentes e se estender até os dias de hoje.

¹¹ Console: equipamento (computador), em princípio, dedicado à execução de jogos eletrônicos. Todavia, atualmente os consoles mais modernos servem também a outros propósitos que não apenas o uso de jogos, como centro de mídia (*player* de filmes, músicas, etc.), acesso a Internet, entre outras funções.

¹² Entre o desenvolvimento de *Noughts and Crosses* e o lançamento do Atari VCS, ou seja, 25 anos, vários jogos eletrônicos foram desenvolvidos, alguns deles reclamando para si o status de primeiro jogo eletrônico da história, dependendo do contexto. Entre eles estão: *Spacewar!* (1962), *Computer Space* (1971) e PONG (1972), todos em versão *Arcade*.

No Brasil, antes que o Atari fosse comercializado, pela então empresa Polyvox, outros “clones” do mesmo console já haviam sido lançados, como o Top game, da Bit Eletrônica, lançado no ano de 1981 e o Dynavision, fabricado pela Dynacom e lançado em 1983.

Todos estes clones foram desenvolvidos e fabricados em território nacional devido à Política de Reserva de Mercado, vigente no Brasil durante a década de 1980, política esta que dificultava a comercialização de produtos não-fabricados no Brasil¹³. Deste modo, esses clones nada mais eram que “cópias” de hardware de equipamentos fabricados no exterior, mas com outra “roupagem”, outro nome, e fabricados por empresas brasileiras.

Todavia, em Agosto de 1983, a Polyvox, empresa do grupo Gradiente, firmou um contrato com a Atari Norte-Americana para a produção e distribuição oficial do Atari 2600 no Brasil. Apesar de os “clones” funcionarem perfeitamente e serem 100% compatíveis com o Atari norte-americano, o lançamento oficial do Atari 2600 no Brasil foi responsável pela grande proliferação do console em nosso país, devido, entre outros fatores, à grande campanha de marketing realizada pela Polyvox/Gradiente¹⁴.

A importância do console Atari 2600 na grande “ecologia” atual dos jogos eletrônicos reside, principalmente, nas restrições que eram impostas àquela plataforma¹⁵, devido, sobretudo, à pequena capacidade de processamento do console e de armazenamento de seus cartuchos¹⁶. Estas restrições influenciariam diretamente no design dos jogos, e desafiarão os designers a criar soluções criativas a fim de contornar, até certo ponto, tais restrições, e assim produzir uma quantidade expressiva de títulos com o hardware e o software que tinham em mãos. Como afirmam Montfort e Bogost (2009, p. 3):

¹³ A Política de Reserva de Mercado culmina com a criação da Lei de Informática (Lei nº 7232/84), em outubro de 1984, que, segundo Ikehara, tinha o intuito de "capacitar o país em tecnologia de ponta e criar uma indústria local competitiva". Cf. Hideharu Carlos Ikehara, "A reserva de mercado de informática no Brasil e seus resultados.". Disponível em: <http://revistas.unipar.br/akropolis/article/viewFile/1694/1466>. Acessado em: 15/2/2013.

¹⁴ Disponível em: <http://www.atari.com.br/historia/index.html>. Acessado em: 18/12/12.

¹⁵ Nas palavras de Montfort e Bogost (2009, p. 2): “Uma plataforma, em sua forma mais pura, é uma abstração ou padrão específico, mesmo antes de ser implementada.”

¹⁶ O cartucho foi a mídia padrão de armazenamento de jogos para consoles durante muitos anos, sendo substituído pelo CD somente em meados dos anos 1990.

qualquer obra desenvolvida para uma plataforma é determinada e restrita pelo que a plataforma escolhida pode fazer. Às vezes a influência é óbvia: uma plataforma monocromática, por exemplo, não pode exibir cor, e um console de videogame sem um teclado não pode aceitar entrada de textos (...) Além de permitir determinados desenvolvimentos e inibir outros, plataformas também funcionam de maneiras mais sutis ao encorajar ou desencorajar diferentes formas de expressão computacional.

Ao falar em expressão computacional, Montfort e Bogost certamente referem-se à retórica procedimental, conceito que será explicado no capítulo 3. Bogost, em seu tratado *Persuasive Games* (2007), defende a tese de que sistemas baseados em procedimentos, como são os computadores em geral e os consoles de videogames em particular, devem se expressar à sua “audiência” através de seus meios mais particulares e singulares, o que, neste caso, seria sua própria procedimentalidade, que no caso dos jogos eletrônicos, confunde-se com seu *gameplay*¹⁷, ou seja, com a interação entre usuário e sistema. Disto vem o entendimento do pensamento de Montfort e Bogost, quando os autores, conforme a citação acima, afirmam que as plataformas encorajam ou desencorajam determinados tipos de expressão. Certo é que determinados jogos, com expressões bastante particulares, como por exemplo *Braid* (2008), nunca seriam possíveis de serem desenvolvidos para a plataforma Atari 2600, devido às restrições técnicas desta plataforma. Elementos cruciais para a expressividade em *Braid*, como seus gráficos “aquarelados”, “pintados à mão”, além de sua trilha sonora, não eram suportados pelo Atari 2600. Ora, se nos dias de hoje os designers de jogos não mais necessitam encarar tais restrições técnicas, qual o intuito de se discutir a importância das restrições apresentadas por uma plataforma lançada há mais de três décadas e que hoje é utilizada apenas por uma pequena parcela de fãs, entusiastas e colecionadores? Tal importância reside em como tais restrições definiram diversos *modus operandis* no processo de desenvolvimento de jogos, como por exemplo na eficiência dos códigos de programação presentes em cada jogo eletrônico hoje em dia. Apesar de atualmente os designers e programadores contarem com processadores ultrarrápidos e grandes quantidades de armazenamento de dados para o desenvolvimento de seus jogos, ainda é comum a máxima de se fazer “mais com menos”. Partindo de uma metáfora, é como se um pintor tivesse que trabalhar com uma paleta de apenas 16 pincéis de cores diferentes e se esforçasse para fazer uma obra bela com os artifícios que dispunha, e tivesse trabalhado dessa forma durante anos e, de repente, ganhasse uma nova paleta com 256

¹⁷ Conceito utilizado para definir a experiência interativa entre *sujeito interagente* e *dispositivo*, durante uma “sessão de jogo”, a partir das diversas possibilidades de interação oferecidas pelo sistema.

cores de pincéis. Certamente que a forma com que ele trabalharia com sua nova paleta seria fortemente influenciada pela sua experiência anterior, dadas as antigas restrições pelas quais passou.

O primeiro jogo para o console Atari, o qual acompanhava o console, *Combat*, construiu uma série de mecânicas centrais para futuros jogos para a mesma plataforma (MONTFORT e BOGOST, 2009). Na verdade, o cartucho *Combat* era composto por 27 jogos que se utilizavam da mesma mecânica central (*core mechanic*)¹⁸. No entanto, *Combat* não foi um jogo totalmente original em sua criação, tendo tomado emprestado mecânicas de jogos anteriores, em sua maioria jogos desenvolvidos para os *Arcades*¹⁹. Este fato não pode ser considerado algo isolado, já que Nolan Bushnell, um dos fundadores da Atari, foi também um dos responsáveis por um dos *Arcades* de maior sucesso, *Pong*, desenvolvido também pela Atari e lançado em 1972. Nas palavras de Montfort e Bogost (*Op. Cit.*, p. 20), “Embora não se utilizasse de uma bola, *Combat* se utilizava da lógica de *Pong* no intuito de permitir que os mísseis rebatessem nos jogos Tank-Pong”²⁰.

Conforme apontam Nick Montfort e Ian Bogost (2009), os anos áureos do Atari 2600 aconteceram entre 1977 e 1983, no mercado estrangeiro, sobretudo o norte-americano. Isto porque, naquele mesmo ano de 1983, uma empresa Japonesa, a Nintendo, lançaria, no Japão, seu console de 8 bits²¹, o Famicon (*Family Computer*). O lançamento deste console no mercado norte-americano aconteceu apenas em 1985, com o nome de Nintendo Entertainment System (NES). Com capacidades gráficas e sonoras muito superiores às do Atari 2600, este console teve grande influência na “decadência” de mercado daquele console. No Brasil, o NES seria lançado, também através de clones – devido à mesma lei de reserva de mercado citada anteriormente – apenas ao final da

¹⁸ De acordo com Salen e Zimmerman (2003, p. 316), a mecânica central de um jogo (*core mechanic*) é a atividade essencial do jogo, que os jogadores realizam repetidamente em uma sessão de jogo.

¹⁹ *Arcades*, conhecidos no Brasil por *Fliperamas*, são máquinas – grandes, se comparadas a um console de videogame – que geralmente contém uma tela e controles (*joysticks* e botões) e que servem ao propósito de abrigar jogos de videogame (na maior parte das vezes apenas um título). Os *Arcades*, tradicionalmente, eram encontrados em bares ou shopping centers e funcionavam ao se introduzir uma ficha ou cartão. No Brasil, fizeram muito sucesso nos anos 1980. Todavia, no Japão ainda é bastante comum de serem encontrados (e produzidos, até os dias de hoje), e contam, inclusive, com público bastante cativo.

²⁰ Tank-Pong é um conjunto de quatro jogos constantes no cartucho de *Combat*.

²¹ O termo “8 bits” refere-se a uma das variáveis que incide diretamente na capacidade de processamento de dados da CPU de um computador ou console de videogame. Além desta referência técnica, o termo refere-se também à terceira geração de consoles, conhecida também como geração de “8 bits”.

década de 1980. Entre estes clones, podemos citar o Dynavision, fabricado pela Dynacom e lançado no mercado brasileiro em 1989 e o Phantom System, fabricado pela Gradiente e lançado no mercado nacional naquele mesmo ano. O NES só entraria oficialmente no Brasil em 1993, fabricado pela empresa Playtronic.



Figura 4: Imagem de Combat, primeiro jogo para o Atari 2600

Devido, entre outros fatores, à pequena capacidade de processamento do hardware do Atari 2600, além de sua pequena capacidade de armazenamento de dados²², os jogos lançados para o Atari 2600 careciam de um tratamento narrativo, além de possuírem gráficos e sons rudimentares, se comparados aos jogos atuais. O foco, certamente, estava nos componentes lúdicos do jogo, e não em seus aspectos narrativos e audiovisuais, como viria a ocorrer anos depois – algo semelhante ao que aconteceu no início da arte tecnológica interativa (COUCHOT, 2003). Este fato é interessante pois, na mesma época, jogos baseados em texto, os chamados *Adventures*, estavam sendo desenvolvidos para computadores pessoais. Estes jogos, ao contrário dos jogos para os consoles, focavam-se na experiência narrativa e na imersão do jogador em seus mundos ficcionais, mesmo que estes mundos tivessem que ser completamente imaginados pelo jogador, assim como acontece na literatura. Não à toa esses jogos são também chamados, até os dias de hoje, de Ficção Interativa (*Interactive Fiction*). Em uma famosa cena do seriado de TV *The Big Bang Theory*, um dos personagens principais, Sheldon Cooper, encontra-se em seu apartamento jogando Zork (Infocom, 1981), jogo do gênero *Adventure*, desenvolvido pela empresa Infocom e lançado para diversas plataformas de computadores pessoais no ano de 1981. Na referida cena, é Sheldon Cooper a dizer, “[o jogo] roda no processador gráfico mais potente do mundo: a

²² Um jogo comum para o Atari 2600 possui em torno de 4 Kilobytes de memória. Um jogo para as plataformas atuais, como o Playstation 3, possui em torno de 25 Gigabytes de memória, ou seja, aproximadamente 6 bilhões de vezes mais dados que um jogo de Atari 2600.

imaginação”²³. Outro fato notável é que o primeiro trabalho acadêmico referente a jogos eletrônicos foi uma tese de doutoramento sobre os *Adventures*, de autoria de Mary Ann Buckles, intitulado “*Interactive Fiction: The Storygame ‘Adventure’*” (BUCKLES, 1985), apresentada em 1985 ao Programa de Literatura Germânica da Universidade da Califórnia, San Diego (UCSD). Buckles, em entrevista concedida ao documentário *Get Lamp* (SADOFSKY, 2010), afirma, com emoção, referindo-se aos jogadores de *Adventures*: “Olhem para estas pessoas. Olhem para elas. Elas estão tão felizes, elas estão tão envolvidas. Esta é a vida da mente”²⁴. Apesar de ter sido assolada após a defesa de sua tese, em sua empreitada de desenvolver um trabalho acadêmico sobre jogos eletrônicos baseados em textos, tese esta apresentada ao departamento de literatura germânica, a tese de Buckles é imensamente citada em trabalhos acadêmicos sobre videogames, como é o caso do tratado seminal de Aarseth (1997), que cita Buckles diversas vezes ao longo de seu texto.



Figura 5: Tela do jogo Zork (Infocom, 1981)

Podemos, portanto, considerar os *Adventures* como o primeiro gênero de jogo eletrônico (antes mesmo de se utilizar o termo *gênero* no contexto dos jogos eletrônicos) a trabalhar avidamente com conteúdo ficcional, visando a uma imersão do jogador/usuário no universo idealizado/programado para o jogo. Atualmente, décadas depois dos primeiros *Adventures*, a grande maioria dos jogos eletrônicos possui um componente ficcional meticulosamente trabalhado, com exceção, por exemplo, de alguns jogos do gênero *puzzle* ou *casual games*²⁵. Este componente ficcional tem papel fundamental na comunicação que se pretende atingir entre sistema e usuário (jogo e

²³ No original: “*It runs on the world’s most powerful graphics chip: imagination*”. Extraído de *The Big Bang Theory*, Temporada 4, Episódio 6 (CBS, 2010).

²⁴ No original: “*Look at these people. Look at them. They are so happy, they are so involved. This is the life of the mind*”. Extraído do documentário *Get Lamp* (Sadofsky, 2010).

²⁵ Os gêneros de videogames serão devidamente explicados no Capítulo 1.4.

jogador), se é este o objetivo do designer do jogo em questão. Quando esta comunicação ocorre não apenas pelo seu conteúdo narrativo, mas também pelo seu *gameplay*, acontece a comunicação através da retórica procedimental, como veremos no capítulo 3 deste trabalho.

1.1.2. Os jogos eletrônicos no Brasil

O lançamento e a popularização dos jogos eletrônicos no Brasil sofreu características peculiares. Primeiramente, devido à tal reserva de mercado, conforme citada anteriormente, que fez com que os consoles mundialmente mais populares apenas chegassem em terras brasileiras com uma defasagem de seis anos em média. Paralelamente a isso, a fabricação de computadores pessoais por empresas brasileiras (também clones de computadores fabricados nos Estados Unidos), na mesma época do *boom* dos consoles no Brasil, fez com que a atenção dos primeiros *gamers*²⁶ se voltasse para tais computadores que, além de possuírem a função de rodar jogos eletrônicos, ainda permitiam funções próprias de computadores pessoais. Entre esses computadores, que funcionavam, no mais das vezes, como consoles, podemos citar o TK-2000 (clone do Apple II), fabricado no Brasil pela Microdigital Eletrônica, e a plataforma MSX²⁷, no Brasil representada pelas empresas Sharp, que fabricou e distribuiu o MSX Hotbit, e a Gradiente, fabricante e distribuidora do MSX Expert²⁸. Estes dois últimos computadores foram lançados no mercado brasileiro no final ano de 1985. Ressalto, em particular, que neste ano os consoles NES ainda não haviam chegado ao Brasil, nem mesmo através de seus clones, e que até então a única referência nacional no que tange aos jogos eletrônicos era o Atari 2600.

²⁶ Termo originário do inglês que em sua acepção “pura” designa qualquer jogador de jogos eletrônicos. Todavia, recentemente, o termo ganhou uma acepção mais restrita, tendo por objetivo designar jogadores mais assíduos e que geralmente fazem parte de alguma comunidade “gamer” (*online* ou *offline*).

²⁷ Acrônimo para MicroSoft EXtended. Sistema de computadores idealizado por Kazuhiko Nishi, vice-presidente da Microsoft Japão nos anos 1980. O MSX foi responsável pelo lançamento de diversos estúdios japoneses de desenvolvimento de *games*, como a Konami, uma das mais bem sucedidas empresas de *games* até os dias de hoje.

²⁸ Tais plataformas, devido à sua própria configuração (muitos desses computadores possuíam saídas para TV e/ou vídeo, ou seja, dispositivos que exibem imagens em relativa baixa definição; apenas alguns possuíam saídas para monitores com melhores definições, próprios para a entrada de longos textos usados na programação), tendiam mais para a fruição de elementos gráficos que à programação em si, daí seu grande apelo para os *games*.

Com capacidades gráficas semelhantes às do NES, estes dois modelos de computadores propiciaram uma rápida transição da atenção dos *gamers*: refiro-me à transição do Atari 2600 para a plataforma MSX. Além da superior capacidade gráfica e sonora, o fato de se tratarem de computadores (e não consoles de *videogames*) facilitou a disseminação de jogos, já que estes podiam ser copiados (infinitamente) em disquetes (os consoles da época funcionavam com cartuchos, impedindo – ou ao menos dificultando – a replicação de seus jogos). Este fato corrobora muitos dos conceitos trabalhados por Manovich (2001) em seu tratado *The Language of New Media*, quando o autor fala sobre a infinita capacidade de reprodução (sem perdas) e distribuição proporcionadas pelas mídias digitais.

Outra mudança de paradigma proporcionada por tais computadores é que eles foram os responsáveis pelas primeiras gerações de desenvolvedores de jogos eletrônicos. Ao contrário dos consoles, que favorecem apenas o *consumo* da mídia jogo eletrônico, o computador, mesmo naquela época, já permitia que programadores e entusiastas adentrassem no universo do design e desenvolvimento de jogos, mesmo que de forma rudimentar, criando assim uma nova cultura em torno do objeto jogo eletrônico. Cultura esta que envolvia, desde então, consumo, troca, produção e distribuição de bens imateriais – neste caso o objeto digital jogo eletrônico.

Na década de 1980, grande parte das revistas especializadas em microcomputação – termo recorrente à época para se referir à computação pessoal – como por exemplo a *Micro Sistemas* ou *CPU MSX*, traziam em seu interior páginas e mais páginas de programas – em sua grande maioria jogos do gênero *Adventure* – criados por programadores entusiastas; em outras palavras, códigos de computador que o leitor poderia facilmente copiar (não através de comandos *Copiar* e *Colar*, mas copiar digitando-os à mão) em seu computador, salvá-los e depois experimentar da interação com tais jogos. Todavia, bastava algum erro de impressão na revista para que alguma linha de código do programa causasse algum erro em seu funcionamento e, neste caso, não fosse o leitor conhecedor da linguagem de programação utilizada – geralmente as linguagens BASIC ou Assembly – deveria ele submeter uma carta à redação, informando o erro, o qual viria corrigido na seção “Errata” da edição seguinte da revista. Atento-me a este fato simplesmente no intuito de mostrar que, já naquela época,

grande era o interesse de aficionados pela computação pessoal, o que hoje chamaríamos de *geeks*, pelo design de jogos, mesmo que de forma rudimentar²⁹.



Figura 6: Tela de Knightmare (Konami, 1986), jogo desenvolvido para a plataforma MSX: qualidades gráfica e sonora visivelmente superiores às do Atari 2600.

No entanto, na mesma época, o mais comum entre as empresas brasileiras de comercialização de softwares para computadores pessoais (as quais, na época, eram chamadas de *softhouses*) era a comercialização de jogos desenvolvidos e produzidos por grandes empresas *mainstream* estrangeiras, como a japonesa Konami ou a espanhola Opera Soft. Naquela época, ainda era confusa a legislação brasileira a respeito da pirataria de softwares, sobretudo de softwares de jogos eletrônicos. Qualquer empresa poderia colocar seus anúncios em jornais e revistas, como era uma prática bastante comum, e anunciar a venda (através da cópia em disquetes) de jogos não produzidos por aquelas mesmas empresas. Outro fato interessante é que estas empresas costumavam anunciar “pacotes” com 10 ou 20 jogos por um preço especial, sendo que nenhum desses jogos havia sido desenvolvido por estas empresas. Somente anos depois, quando leis específicas sobre comercialização de software começaram a ser implantadas no Brasil, inibindo sua pirataria, estas empresas ou fechariam suas portas, ou passariam a atuar como revendedoras de tais jogos, como o fazem hoje grandes empresas de varejo, como Saraiva e FNAC.

No começo da década de 1990, com certo barateamento de componentes para computadores pessoais, os IBM PCs, que de início funcionavam com o sistema operacional DOS e depois passariam a funcionar com as primeiras versões do Windows, tomariam conta do mercado da computação pessoal, relegando aqueles

²⁹ Uma nota de cunho pessoal, mas que acho que vale a pena ser expressada: no final dos anos 1980, ainda nos últimos anos do ensino fundamental, eu e alguns colegas de classe programávamos jogos do gênero *Adventure*, na linguagem BASIC, escrevíamos os jogos à caneta em folhas de caderno, e os vendíamos a outros colegas de colégio que possuíam microcomputadores compatíveis com aquela linguagem de programação (em sua maioria computadores do sistema MSX).

“microcomputadores gráficos” (MSX, TK, Amiga) a uma pequena parcela de fãs e entusiastas daquelas plataformas. Vale atentar que os jogos primeiramente desenvolvidos para os PCs eram muito inferiores, em termos de qualidade gráfica e sonora, que os desenvolvidos para aquelas plataformas mas que, apesar disso, esta se tornaria a plataforma principal no que tange à computação pessoal (como o é até os dias de hoje)³⁰.

Juntamente aos PCs, os consoles de videogames seguiriam se desenvolvendo em paralelo. O foco destes consoles era (e o é, até os dias de hoje) nos *gamers* mais *hardcore*, já que a função principal dos consoles de videogame, por mais que tenham sofrido adições de novas funcionalidades multimidiáticas e hipertextuais, ainda é a fruição dos jogos por eles propiciada. Este paralelismo criou, ainda, um imenso debate acerca do futuro do mercado global de jogos eletrônicos, dividindo opiniões: de um lado, aqueles que acreditam que os consoles ainda serão a plataforma principal para fruição de *games*, devido, entre outros fatores, à sua praticidade (basta colocar o cartucho, CD, DVD ou Blu-ray do jogo e ele funcionará instantaneamente, sem necessidade de instalações ou conhecimentos técnicos de computação), seja porque um jogo para determinada plataforma *sempre* funcionará de forma adequada naquela plataforma, fato este que não ocorre, necessariamente, com os computadores. A explicação para isso é que a mudança nas gerações de consoles ocorre num período de tempo relativamente grande, atualmente por volta de oito anos (a atual geração de consoles, chamada de sétima geração, teve início no final de 2005, com o lançamento do Xbox 360, e no final de 2006, com o lançamento do Playstation 3; acredita-se que a oitava geração só chegue ao mercado no final de 2013 ou início de 2014), sendo que os *upgrades* nos componentes de computadores ocorrem em fluxo contínuo. Ou seja, se determinado indivíduo possui um computador pessoal fabricado em 2008 e deseja jogar um jogo lançado em 2013, é bastante provável que este indivíduo não obtenha fruição total dos gráficos e efeitos sonoros daquele jogo, visto que ele provavelmente foi programado tendo em vista as mais novas configurações no que tange aos dispositivos controladores de gráficos e sons. Esta é, de certo, não apenas uma corrida do mercado de desenvolvedores de jogos, mas também uma ávida corrida de empresas desenvolvedoras de componentes para computadores, em especial aquelas do mercado

³⁰ Cf. http://en.wikipedia.org/wiki/Usage_share_of_operating_systems. Acessado em: 8/2/2013.

de placas gráficas, a saber a NVIDIA e a AMD. Ao fim e ao cabo, tudo concorre para a já tão conhecida “obsolescência programada”, tão difundida pela mídia e por críticos severos a este comportamento.

Apesar de grande parte dos *gamers* darem bastante atenção às mais novas tecnologias, aos gráficos ultrarrealistas em 3D, aos efeitos sonoros multicanais, imersivos, telas de alta resolução, outro cenário se descortina nos dias de hoje: o retorno ao *vintage*, aos itens colecionáveis, sobretudo por parte da geração nascida na década de 1970 e início da década de 1980, ou seja, aquela que teve contato com os primeiros consoles comerciais de videogames. Basta fazer uma busca em sites de leilões como eBay ou MercadoLivre para ver a grande quantidade de ofertas de consoles e jogos antigos, muitos deles sendo revendidos por preços mais caros que os dos consoles mais atuais. De fato, via de regra – e como é *práxis* no circuito de colecionadores – quanto mais antigo, conservado, original e em perfeito estado de funcionamento estiver determinado item, maior será seu valor. Este retorno ao *vintage*, sem dúvida, favoreceu fortemente o cenário de produção independente de jogos, já que a maioria destes jogos não apelam para altos graus de realismo gráfico ou efeitos especiais, nem necessitam de computadores super-potentes para que funcionem, relembrando, em alto grau, os jogos daquelas primeiras plataformas de *videogames*, seja no que tange ao seu aspecto gráfico e sonoro, seja no que tange ao seu *gameplay* e conteúdo ficcional.

1.2. Constituição dos jogos eletrônicos

A estrutura do jogo se dá em dois eixos, nos quais o primeiro (i) vai se debruçar sobre seus aspectos constitutivos: regras – que compõem a lógica do jogo; e ficção – na figura de mundos narrativos, *diegese* – apoiada sobre aquelas. O segundo eixo (ii) trata do aspecto eminentemente social do jogo – do modo como os jogadores se apropriam e se adaptam ao que é oferecido pelo primeiro eixo. O entendimento do jogo por esses dois vieses é uma consequência direta da definição de jogo elaborada por Juul (2005). O autor garante, com sua divisão, uma maior qualidade de diferenciação aos estudos em jogos – estudos que podem estar centrados no sistema – que tratam do *jogo enquanto objeto* – ou em sua relação para com a sociedade e o mundo – tratando do *jogo enquanto atividade*. Este trabalho terá como base de discussão o primeiro eixo,

focalizando como os processos de imersão experimentados pelos jogadores podem assumir aspectos que estão voltados às vezes para as regras, às vezes para a narrativa (questões que serão devidamente tratadas no capítulo 2).

1.2.1. O jogo como Objeto: Regras e Ficção

Proveniente do trabalho de Juul (2005), o entendimento dos jogos como sendo compostos por regras e ficção é fruto de uma discussão que remonta ao final da década de 1990, quando Espen Aarseth (1997) publicou seu tratado sobre o aspecto sistemático e interativo de certos tipos de texto – cibertextos, para o autor – e Janet Murray (1997) publicou seu tratado sobre o aspecto dramático dos novos aspectos da mídia. Os dois tratados, apesar de não serem os únicos defendendo seus respectivos eixos, são os mais expressivos, e, portanto, os mais citados quando da defesa dos seus respectivos eixos: o da ludologia, no caso da obra de Aarseth, e o da narratologia, no caso de Murray.

Alguns autores enxergam *videogames* como uma nova forma – uma expansão – da narrativa tradicional. A argumentação principal que aqui se faz evidente é a de que é necessário manter em mente que tais jogos compartilham muitos elementos em comum com as histórias: personagens, ações em cadeia, elementos de trama – clímax, cenários, etc. O problema em se analisar os jogos eletrônicos exclusivamente a partir de tal argumento é que falta um elemento muito simples e de importância chave no processo de análise: levar em conta que os jogos eletrônicos são, afinal, jogos. O elemento lúdico presente – tanto a presença da perspectiva *agonística*³¹ quanto a simples estrutura de regras, que clamam por interação – são características que não estão presentes em outras mídias de entretenimento – como o cinema ou a televisão. Além disso, as narrativas construídas através do computador guardam diferenças cruciais em relação a suas contra-partidas midiáticas: elas "tendem mais para a forma mais aberta do jogo (...) do

³¹ Roger Caillois (1961) traça quatro características predominantes nos jogos (em geral); estas características podem ocorrer simultaneamente ou não, assim como podem ocorrer em maior ou menor grau que outra, em determinado jogo. São elas: *Agôn*, *Alea*, *Mimicry* e *Ilinx* (Caillois toma emprestado estes termos do grego e do latim). *Agôn* (ἀγών) refere-se à característica competitiva presente em alguns jogos (na verdade, em sua maioria); *Alea* à característica randômica, presente sobretudo nos chamados “jogos de azar”; *Mimicry* à capacidade de simulação presente em alguns jogos ou brincadeiras, como nos jogos de “faz-de-conta”; por fim, *Ilinx* refere-se à capacidade de experiências sensoriais presentes em alguns jogos ou brincadeiras; neste último encontram-se, por exemplo, os diversos brinquedos de parques de diversão. Logo, ao referir-me à “perspectiva agonística”, tive por objetivo fazer alusão direta à primeira característica apontada por Caillois, presente na maioria dos jogos: a competição.

que para a seqüência irreversível de acontecimentos, que marca a experiência narrativa mais convencionalmente conhecida na literatura e no cinema" (MACHADO, 2002, p. 2).

A forma aberta de que Machado fala refere-se precisamente ao fato que foi citado anteriormente: a interação, a participação, não é uma opção do jogo: sem ela, não existe experiência narrativa. Diferente do cinema ou da literatura, nos jogos eletrônicos a intervenção do usuário é “não apenas desejável, mas até mesmo exigida” (MACHADO, 2002). A estrutura gráfica presente no jogo estaria lá apenas para garantir que o sistema funcionasse, e que pudesse ser decodificado pelo interagente – sem nenhuma correspondência aparente com qualquer fator do mundo externo ao jogo. Tais premissas não excluem a existência da narrativa em um jogo. Elas apenas consideram que tal elemento, caso esteja presente – e ele sempre vai estar, em menor ou maior função, como apontado por Juul anteriormente – esteja subordinado à estrutura ludológica do jogo. Desse modo, segundo o autor, jogar se torna muito mais importante do que experimentar a história, ou perceber como se dá a formação – o desenvolvimento ou a personalidade – de um ou outro personagem. Entretanto, é preciso considerar que posteriormente, ao descrever suas sessões de jogo, o jogador narrará os fatos de modo que seus relatos assumam tipicamente a forma de uma história.

Embora Frasca (1999) tenha proposto uma aproximação entre as teorias, o esforço mais expressivo no sentido de aproximar tais eixos foi feito por Juul (2005). Afastando-se do viés que defendia anteriormente, o autor harmoniza os objetos de estudo de cada uma das perspectivas – a ficção e as regras –, imbricando-as em sua essência. Aproximemo-nos, neste momento, dos elementos compositores do jogo enquanto objeto: as regras e a ficção.

1.2.1.1. Regras

De acordo com Juul (2005, p. 55), é necessário que assumamos que entre outras características do jogo – como a interação entre jogadores, a competição ou o trabalho em grupo – as regras configuram um dos aspectos dos quais extraímos prazer ao nele adentrar, experimentando um senso de completude ao conseguir lidar apropriadamente com um desafio por elas delimitado.

Segundo Bernard Suits (1978, p. 34), os jogos apenas existem porque as regras impedem os jogadores de usar os meios mais eficientes para atingir seus objetivos. A interpretação que Juul (2005) faz da afirmação de Suits denota uma aplicação voltada para os esportes – numa competição de salto com vara, por exemplo, não se pode usar uma escada para saltar mais alto – frisando que este seria um meio mais eficiente; mas mesmo concordando parcialmente com a aplicação do que Suits aponta, Juul rejeita a interpretação de que regras seriam somente limitações – interpretação apoiada pelo trabalho de Salen e Zimmerman (2003). “Regras são ‘conjuntos de instruções’, e seguir tais instruções significa fazer o que as regras requerem, e não outra coisa” (SALEN e ZIMMERMAN, 2003, p. 122). Para Juul (2005), as regras de fato especificam limitações, mas elas também ajudam a criar ações específicas que possuem significado dentro do mundo do jogo, mas que, na “vida normal” (HUIZINGA, 1971), não fazem sentido. É o caso, por exemplo, de um xeque-mate em um jogo de xadrez, ou de uma peça capturada em um jogo de damas. Sendo assim, uma outra visão sobre a existência das regras é que elas ajudam a dar significação à atividade – elas produzem sentido, dando ao jogo uma estrutura minimamente previsível de como proceder.

1.2.1.2. Ficção

Embora todo jogo possua regras, muitas vezes deparamos com jogos que, além de regras, projetam, também, um mundo ficcional ao qual estão subordinados os personagens controlados, os cenários e as ações desenvolvidas no decorrer do jogo. Segundo Juul (2005, p. 121), as regras e a ficção competem pela atenção dos jogadores – sendo, então, complementares, embora assimétricos. A assimetria apontada aqui diz respeito ao fato de que pode-se discursar sobre regras sem tocar no assunto da ficção, mas embora os jogos – em especial os jogos eletrônicos, mas isso não significa que estes são os únicos – se caracterizem pela possível projeção de um mundo, é impossível lidar com a ficção nos jogos sem tocar em suas regras. Juul (2005, p. 123) aponta isso ao se referir a *mundos incoerentes* – mundos nos quais a narrativa não explica o que acontece no jogo, e a única coisa que pode fazê-lo são as regras. Ao abordar a questão

“Por que Mario³² possui três vidas?”, Juul explica: “Isto significa que quando achamos muito difícil imaginar a ficção num videogame, nós podemos explicar os eventos que acontecem no jogo apelando para suas regras. O personagem Mario não é reencarnado (ficção); o jogador apenas possui três Marios (regras). Se o esforço necessário para preencher uma lacuna no universo do jogo for muito grande, teremos então que apelar para uma explicação baseada em regras” (Idem, p. 130).

No capítulo 2, nos aproximaremos dos conceitos de imersão e atenção e de algumas de suas características, como tipos e níveis, relacionando-os ao conceito de círculo mágico, conforme proposto nesse trabalho.

1.3. Círculo Mágico

É curioso perceber o enquadramento dado pelas diversas tipologias midiáticas às esferas do trabalho e da atividade lúdica como pólos distintos de uma mesma dicotomia. Tal enquadramento tem recebido – ao longo da história – o apoio de vários teóricos clássicos dos estudos dos jogos: Huizinga (1971) e Caillois (1961), por exemplo, acreditavam que para jogar, o indivíduo precisava conscientemente se desligar de sua “vida normal” e adentrar uma atividade considerada “não séria” – assumindo uma supressão do espaço-tempo cotidiano.

Este suposto “outro” lugar no espaço-tempo no qual a atividade lúdica se desenvolve recebeu uma terminologia quando, em 2003, Salen e Zimmerman publicaram seu tratado de desenvolvimento e análise dos processos constitutivos do jogo – desde seu suporte analógico, representado comumente por cartas e tabuleiros, à sua convergência com a hipermídia, onde se encontra a essência do *videogame* – e passou a ser chamado de ‘círculo mágico’³³, sendo inspirado numa passagem do clássico *Homo Ludens*, de Huizinga (1971). De acordo com os autores:

Embora o círculo mágico seja apenas um dos exemplos da lista de *playgrounds* de Huizinga, o termo é usado aqui como uma simplificação à idéia de um lugar especial no tempo e no espaço criado pelo jogo. O fato de que o círculo mágico é apenas isto – um círculo – é uma característica importante deste conceito. Como um círculo fechado, o espaço que ele circunscreve é fechado e separado do mundo real. Como um marcador

³² Protagonista do jogo Donkey Kong (1981). Vale lembrar que Mario só receberia este nome quando do lançamento do jogo Super Mario Bros., para o console Nintendo Entertainment System, em 1985. Todavia, os personagens de Donkey Kong e de Super Mario Bros. são os mesmos.

³³ *Magic Circle*, no original.

de tempo, o círculo mágico é como um relógio: ele simultaneamente representa um caminho com um início e um fim, mas também sem início e sem fim. (SALEN e ZIMMERMAN, 2003, p. 95).

Embora de certa forma fundamentado em um dos mais clássicos tratados sobre a relação entre cultura e expressão lúdica, o conceito de Salen e Zimmerman (2003) vem sendo extensamente discutido nos últimos anos. No entanto, devemos considerar a ideia de transposição entre realidades sustentada por Salen e Zimmerman (2003, p. 97) quando os autores questionam quais atitudes psicológicas são requisitadas de um jogador quando este se encontra no momento de iniciar um jogo. Tal ideia – se tomada de maneira ampla – pode ser considerada uma alusão ao hoje já bastante ultrapassado entendimento da relação realidade-ciberespaço como uma dicotomia; relação que vem sendo posta em xeque pelas teorias da cibercultura já há algum tempo (LEMOS, 2009; FALCÃO *et al.*, 2010). Esta noção, portanto, nos leva ao seguinte questionamento: é realmente válido falar de uma barreira entre realidades – ou entre realidade e jogo – que precisa ser rompida? Talvez sim, se considerarmos *videogames* nos quais a essência narrativa se faz mais perceptiva que a estrutura de regras; jogos que apontam para a necessidade de se lidar com experiências sensitivas particulares, o que viria a pressupor certa absorção do jogador no jogo, através de processos imersivos, como aponta Janet Murray (1997). O mesmo já não pode ser dito quando nos endereçamos a outras categorias de jogos contemporâneos, como os (i) *pervasive games*, os (ii) *alternate reality games* (ARGs) e os (iii) MMORPGs, que trabalham no sentido de efetivamente ‘borrar’ as fronteiras entre a ‘vida normal’ e o mundo ficcional.

Desse modo, a ideia principal não seria considerar o círculo mágico como algo que necessariamente encapsula o jogador, suprimindo-lhe o espaço-tempo cotidiano, projetando-o em uma zona alternativa. Ao contrário, consideramos a existência do círculo mágico – que é inerente à estrutura do jogo – como um elemento mediador, que facilita o diálogo do jogador com o jogo e com a realidade. Tal mediação pode se apresentar tanto de forma fluida, desenhando fronteiras que se mostrem borradas, no sentido de que não podem ser plenamente identificadas, que permitam que ficção e realidade se encontrem; quanto de forma mais sólida, fazendo realmente com que o usuário/jogador experimente um sentimento de deslocamento, de supressão espaço-temporal, através de um processo de imersão.

Assim, minha proposição é a de que o círculo mágico não separa efetivamente o ‘mundo do jogo’ da realidade (cotidiana), mas, antes disso, funciona como ferramenta de mediação, auxiliando o jogador a lidar com diferentes lados de um mesmo universo – e não com *dois universos*. Esta proposição nos leva a um entendimento mais específico: embora possamos nos referir ao jogo como objeto – ou seja, como bem simbólico produzido e comercializado – há outro aspecto que precisa ser considerado: o da interação entre indivíduo e jogo. A formação do espaço-tempo, que é inerente ao jogo, ao ‘jogar o jogo’, demanda a interação entre sujeito e objeto. Daí a proposição de Jesper Juul (2008) de que o círculo mágico é formado não só pela estrutura de regras, mas necessita também dos jogadores para manter funcionando a ilusão de mundo – as bordas do círculo mágico são, então, negociadas e definidas pelos jogadores.

Sendo constituído, portanto, no momento em que o *objeto* jogo se torna a *atividade* jogo, e assim evocando a presença do interagente para que haja, finalmente, produção de significado resultante da atividade, o círculo mágico pode ser entendido como uma estrutura de mediação à medida que ele não é um delimitador de espaços, ou um mecanismo de transporte para outra dimensão, mas sim o ponto de contato onde a “vida normal” (HUIZINGA, 1971) se encontra com o “outro lugar”. Talvez uma analogia nos ajude a ilustrar este argumento: o ato de participar de uma missa em uma igreja católica ou de uma audiência em uma corte jurídica prevê circunstâncias contextuais que transportam o sujeito social e psicologicamente para um espaço delimitado, regido por certas leis e mantido por certos princípios – estes enraizados em tradições. Nenhuma das duas situações, todavia, nos impede de lidar com situações corriqueiras que possam ocorrer em outros aspectos de nossa vida que sejam diferentes dos que estão em ação no momento de um dos espaços “consagrados” (HUIZINGA, 1971, p. 13) – porque a elas é inerente uma quantidade de ‘indulgências’ – como sair de uma cerimônia religiosa para atender ao telefone celular, por exemplo.

No entendimento deste trabalho, o círculo mágico se configura como mediador exatamente porque ele age nesse sentido – o de fazer o contato ‘entre os mundos’. Na comum analogia de ‘atravessar o espelho’, absorvida pela cultura graças a Lewis Carroll e seu *Alice através do espelho* (CARROLL, 1994), o círculo mágico funciona exatamente como o espelho – se considerarmos que o mundo do outro lado nada mais é que uma extensão do próprio mundo onde desenvolvemos nosso viver.

A estrutura do jogo, com suas sólidas regras e códigos de conduta, possui esta qualidade de indulgência explorado na analogia entre espaços consagrados e espaços de jogo. Esta qualidade aparece exatamente no modo como os jogadores exploram, se apropriam, se adaptam às regras. Essa adaptação varia especialmente de acordo com a essência do jogo – numa partida de futebol entre dois times de cinco pessoas, por exemplo, não é adequado parar dez jogadores para atender o celular ou para verificar a meteorologia; em um ARG (*Alternate Reality game*), como a relação com o tempo e o espaço é eminentemente diferente da relação experimentada num esporte como o futebol, as indulgências são aceitas.

De acordo, então, com o que foi discutido com relação ao conceito de círculo mágico, podemos perceber que a mediação ocorre em duas dimensões distintas: a primeira delas diz respeito ao jogo enquanto *objeto* – bem simbólico construído e oferecido para consumo – e se dirige aos princípios técnicos envolvidos em sua criação: sua estrutura de regras e sua estrutura narrativa, que são os elementos que condensam toda a essência de tal dimensão; a segunda dimensão diz respeito ao modo como o jogo se apresenta no momento em que ele é jogado – ao jogo *enquanto* atividade; no momento em que ele adquire jogadores e, assim, estes iniciam os processos de apropriação e de adaptação comuns à relação entre homens e objetos, disparando processos cognitivos resultantes da interação entre jogador e jogo – sujeito interagente e dispositivo midiático – assunto que será trabalhado com maior atenção no capítulo 2.

1.4. Questões de Gênero

Esta não é, certamente, a primeira tentativa de se definir – ou ao menos de buscar estabelecer – uma tipologia para os jogos eletrônicos. Diversos autores, nacionais e estrangeiros, já levaram a cabo esta empreitada, sem, no entanto, chegarem a um consenso que estabeleça um fio condutor entre todas essas tentativas. Isto porque, ao contrário das outras modalidades midiáticas que, no mais das vezes, os gêneros são determinados por apenas duas variáveis (ou determinantes), a saber, forma e conteúdo (YE, 2004), nos jogos eletrônicos há, por sua vez, uma miríade de variáveis que tornam difícil a tarefa de constituir (ou elaborar) uma tipologia de gêneros para esta mídia. Neste trabalho, pretendo lançar mão de uma nova proposta de elaboração de gêneros para os jogos eletrônicos, tomando como ponto de partida trabalhos já desenvolvidos por outros autores, mas que, ao meu ver, não dão conta, por completo, de tornar claras as distinções entre os diversos tipos de jogos. Um exemplo claro desta dificuldade: um jogo pode conter um gênero de conteúdo (tema) que trata da segunda guerra mundial. Por outro lado, quanto ao seu *gameplay*, o mesmo jogo pode ser categorizado como Atirador em Primeira Pessoa (*First-Person Shooter*, ou FPS). Da mesma forma, um outro jogo pode conter o mesmo gênero no que tange ao seu conteúdo (segunda guerra mundial), mas seu *gameplay* pode ser categorizado como Atirador em Terceira Pessoa (*Third-Person Shooter*, TPS), Estratégia em Tempo Real (*Real Time Strategy*, RTS), Estratégia em Turnos (*Turn-Based Strategy*), Plataforma (*Platformer*), e assim por diante. O mesmo vale para o processo de desenvolvimento e distribuição do jogo. Um jogo pode ser desenvolvido por uma equipe ou estúdio pequeno, que é o que mais se aproxima da definição de *indie game*, como veremos mais adiante, e ser distribuído de forma independente – através do site do desenvolvedor, por exemplo, mas pode também – e ao mesmo tempo – ser distribuído por uma *major* (Microsoft, Sony, etc.), o que torna a tarefa de classificação dos jogos ainda mais árdua.

Antes de entrar na discussão propriamente dita dos gêneros nos jogos eletrônicos, faz-se importante uma breve apresentação das diferentes tipologias presentes nos jogos, no intuito de melhor entender suas particularidades, sobretudo no que tange às questões de conteúdo e modos de interação. Nas palavras de Zhan Ye, “Acredito que a teoria dos gêneros fornece uma aproximação sistemática assim como uma perspectiva apropriada para nos ajudar a compreender os jogos eletrônicos” (YE,

2004, p. 1). Ainda segundo o mesmo autor, as convenções dentro de determinado gênero definem um conjunto de elementos que distinguem um gênero de outro, e que dentro de um mesmo gênero estes elementos são repetidos ao longo do transcorrer da mídia em questão.

Steve Ince (2006) separa tais tipologias em treze “tipos” de jogos, aos quais ele chama de gêneros³⁴. Acredito que o termo gênero não se faz apropriado para a intenção de Ince, pois o autor categoriza os diversos tipos de jogos apenas levando em conta um de seus aspectos, que é o *gameplay*, ou seja, a forma de interação entre usuário e sistema. Ao meu ver, a discussão sobre gêneros nos jogos eletrônicos atravessa a questão do *gameplay*, expandindo-se para outras questões, como conteúdo, propósito, forma de produção e distribuição do jogo, conforme veremos mais adiante, quando farei uma proposição de gêneros nos jogos eletrônicos.

Ince ainda comete outro equívoco ao tentar afastar a comparação dos gêneros nos jogos eletrônicos com os gêneros filmicos. Sua intenção é das melhores, mas peca ao informar ao leitor que os gêneros nos filmes resumem-se ao seu conteúdo, deixando de lado toda uma miríade de atravessamentos da linguagem cinematográfica. É Ince a dizer: “Gêneros de filmes são definidos por seu assunto, estilo da narrativa e algumas vezes por sua ambientação” (INCE, 2006, p. 22). Não é preciso ir muito longe para rebater esse pensamento de Ince. Fossem os gêneros filmicos definidos apenas por seu conteúdo, não haveria nenhuma diferença entre um filme de ficção cujo assunto é a segunda guerra mundial e um documentário sobre o mesmo tema. Ainda dentro destes gêneros filmicos (ficção, documentário, etc.), existem subgêneros, tornando a questão muito mais complexa (Cf. CHANDLER, 1977) e menos simplista do que a forma apontada por Ince. Como corrobora Zhan Ye:

Gêneros têm sido utilizados como uma ferramenta na categorização e análise de filmes há muitas décadas. Gêneros filmicos são basicamente definidos pelo seu conteúdo (como assuntos ou temas) e/ou forma (apresentação e estilo). Por exemplo, os filmes de Western, Policiais e de Luta estão inseridos em gêneros definidos por seus temas, ao passo que filmes de Melodrama e Thrillers são definidos principalmente por sua forma (YE, 2004).

³⁴ Ince intitula seu capítulo de discussão de gêneros como “*Genres: the game types*” (“Gêneros: os tipos de jogos”). Como dito no corpo da tese, acredito que o que se tem aqui é um erro conceitual, pois os gêneros nos jogos eletrônicos não se resumem a uma simples tipologia determinada por seu *gameplay*, como faz o autor, tornando, assim, a descrição de Ince bastante simplista.

Não é minha intenção, neste trabalho, discutir a questão dos gêneros filmicos; esta breve interlocução teve apenas o intuito de mostrar o quão complexo é, seja nos filmes, seja nos jogos eletrônicos, desenvolver um bom argumento de taxonomia de objetos midiáticos.

Segundo Steve Ince (2006, pp. 23-35), os jogos eletrônicos podem ser divididos nas seguintes categorias: Ação, Aventura, Infantis, Educacionais, Luta, Multijogadores Online, Puzzle, Corrida, RPG, Atiradores (*Shooters*), Simuladores, Esportes e Estratégia. Transcrevo, em particular, quatro categorias descritas por Ince, com o intuito de mostrar o quão árdua – e muitas vezes confusa – é a tarefa de se classificar os jogos eletrônicos. São elas: Ação, Aventura, Jogos Infantis e Jogos Educacionais:

Ação: jogos que requerem respostas rápidas dos jogadores (...) O gênero *Ação* é comumente combinado com outros gêneros para criar gêneros cruzados, como por exemplo *Ação-Aventura* ou *Ação-Puzzles*.

Entre os jogos que se enquadram no gênero *Ação* estão os do tipo “atiradores” [*shooters*], jogos de plataforma e jogos de labirintos, nos quais o jogador se encontra sob constante pressão para manter seu personagem a salvo enquanto prossegue em direção aos objetivos do jogo.

Aventura: jogos que enfatizam o uso do pensamento lógico em detrimento do uso de habilidades percepto-motoras [típicas dos jogos do gênero *Ação*], e que também enfatizam a disponibilidade de tempo em detrimento de reações rápidas por parte do jogador.

Tipicamente, jogos do gênero *Aventura* são “histórias de detetive”, em sentido amplo, nos quais o jogador deve solucionar algum mistério. Explorando o mundo do jogo em busca de pistas, interagindo com outros personagens para descobrir o que eles sabem e solucionando os *puzzles* colocados como obstáculos ao longo do percurso, aos poucos a história e o mistério são revelados. Muitos dos *puzzles* envolvem a coleção de itens para uso durante a exploração do mundo do jogo e ainda a manipulação de alguns itens pertencentes ao inventário do personagem, combinando-os para a criação de novos itens.

Jogos infantis: jogos que se enquadram nos outros gêneros mas que sofreram adaptações para “agradar” seu público-alvo. Embora os jogos infantis possam ser similares aos seus correspondentes “adultos”, o desenvolvedor deve levar em consideração a diferença de faixa etária do público-alvo. Exemplos de diferenças compreendem instruções que devem ser simplificadas e bastante claras e interfaces simplificadas.

Jogos Educacionais: jogos que, geralmente, são projetados para que o processo de aprendizagem seja divertido, ao utilizar o princípio de que, por exemplo, se uma criança aprender a contar em um jogo que utiliza personagens divertidos de uma franquia conhecida, é provável que esta criança aprenda mais rapidamente. (...)

Muitos jogos educacionais fornecem aos jogadores atividades divertidas, ao invés de *puzzles* e tipos mais comuns de *gameplay*.

De início, vê-se que o autor mistura, em sua classificação, conteúdo de jogo com modos de interação entre usuário e sistema. Ao tentar descrever o gênero de Aventura, Ince diz

que, em sua maioria, tais jogos são como “histórias de detetive”, o que não deixa de ser verdade. Todavia, Ince deixa de lado a descrição do gênero Ação-Aventura que, segundo o próprio autor, seria um subgênero do gênero Ação. Na maioria dos jogos de Ação-Aventura, o jogador alterna entre momentos que envolvem habilidades sensório-motoras e momentos que envolvem a solução de puzzles. Tais jogos podem ou não conter uma narrativa centrada no paradigma “história de detetive”, descrito pelo autor, como é o caso da franquia *God of War* (Sony Santa Monica, 2005), enquadrada neste gênero.

Além disso, Ince mistura conteúdo, *gameplay* e *propósito*, em sua tentativa de criação de uma taxonomia de gêneros. Como ele próprio afirma, jogos infantis (e também os educacionais) podem ser enquadrados em qualquer gênero (no que tange ao seu conteúdo e ao seu *gameplay*). Podemos encontrar jogos “infantis” tanto no gênero plataforma (LittleBigPlanet; Media Molecule, 2008), como no estilo Multijogador Online (Club Penguin; Disney, 2005). Da mesma forma, podemos encontrar jogos educacionais voltados não apenas para o público infantil, mas também para o público adulto, como são os jogos voltados para treinamentos corporativos. Assim como nos jogos infantis, os jogos educacionais podem se enquadrar em qualquer gênero, como por exemplo *Aventura* ou *Puzzle*.

1.4.1. Gêneros: uma proposição

Com base no que foi discutido até o momento, gostaria de fazer uma proposição de gêneros nos jogos eletrônicos, com o objetivo particular – nesta tese – de se chegar aos *indie games*, buscando entender suas particularidades e o que fazem deles objetos particulares na grande “ecologia” dos jogos eletrônicos. Minha intenção é propor uma taxonomia de gêneros que leve em consideração não apenas aspectos relativos ao seu conteúdo narrativo ou ao seu modo de interação (*gameplay*), mas também outros aspectos que acredito serem de fundamental importância neste estudo, como modelos de desenvolvimento e distribuição dos jogos, propósito, entre outros.

Mark Wolf (2002) sugere que o estudo dos gêneros nos jogos eletrônicos, além de forma e conteúdo, deve incluir também questões relacionadas às suas formas interativas particulares. Acredito na proposição de Wolf. Porém, ainda vejo a

necessidade de se levar em consideração outros aspectos, como citados acima, por exemplo seus modelos de desenvolvimento, produção e distribuição. Não à toa, nos dias de hoje, um dos grandes “gêneros” em alta são os chamados *indie games* (objeto central deste estudo). Não fossem os *indie games* uma categoria – ou gênero *per se* – não seriam assim intitulados, seja no meio acadêmico, seja na indústria. No entanto, conforme já comentado anteriormente sobre outros gêneros, como *Jogos Educacionais*, podemos ter *indie games* que se encaixam no gênero plataforma (Braid, Limbo, Super Meat Boy), no gênero puzzle (FEZ), ou ainda no gênero *Art Games* (Flower, Journey). Daí a proposta de uma taxonomia de gêneros que abarque um contexto cruzado, ou seja, que não delimite um jogo apenas dentro de um gênero, mas que este mesmo jogo possa estar enquadrado em diversos gêneros, de acordo com seus diversos aspectos.

Deste modo, minha proposição para os gêneros nos *videogames* tem como base determinados aspectos, que se subdividem em sub-aspectos, conforme descritos abaixo. Farei uma breve descrição de cada um destes gêneros, apresentando suas principais características. Por fim, darei maior atenção aos *indie games*.

Proposição de Gêneros para os Videogames

Para esta taxonomia de gêneros, proponho a seguinte classificação: 1) Conteúdo; 2) Forma; 3) Gameplay; 4) Propósito; 5) Modos de Desenvolvimento e Publicação.

1) Conteúdo

a. Tema / Assunto

Videogames podem tratar de temas diversos, e alguns deles tornaram-se inclusive lugares comuns, como é o caso das grandes guerras do século XX, a saber: 2ª Guerra Mundial, Guerra do Vietnã. Jogos das séries *Medal of Honor*, *Battlefield* e *Call of Duty* são alguns exemplos que exploraram bastante esses temas, passando depois para temas – ainda relacionado a batalhas – mais contemporâneos, como a série *Call of Duty: Modern Warfare*. Entre outros temas muito comuns em inúmeros jogos, encontram-se: ficção científica (séries *Halo* e *Mass Effect*), histórias épicas (série *God of War*), planetas invadidos por outras raças que não a humana (séries *Gears of War*, *Halo*, *Half-*

Life), aventuras em ambientes terrestres inóspitos (*Tomb Raider*), temas históricos (série *Assassin's Creed*), fantasia (*World of Warcraft*, *The Elder Scrolls*, *Dragon Quest*, *The Legend of Zelda*), policial/noir (*Heavy Rain*, *L. A. Noir*, *The Godfather*), entre muitos outros. Importante frisar, desde já, o cruzamento de gêneros, conforme proposto neste trabalho. Por exemplo: *Halo* e *Mass Effect* são ambos jogos com temática de ficção científica, porém, com *gameplay* bastante distintos: o primeiro é um *First-Person Shooter*, ao passo que o segundo um RPG em terceira pessoa. O que aponta, de antemão, que não há necessariamente uma associação entre temática de jogo e seu *gameplay* (apesar de haver uma certa tendência de associação entre determinados gêneros, como jogos de guerra e FPS).

2) Forma

a. Câmera

b. Gráficos

Videogames comportam diversos aspectos no que tange à sua forma. Restrinjo-me, aqui, a dois aspectos: Visual / Câmera e Gráficos. Como está baseada a hipótese central desta tese, a forma de um jogo seria responsável, em grande parte, pela experiência imersiva do jogador no jogo. Conforme aponta Brown e Cairns (2004), a primeira barreira a ser superada para que o jogador adentre no primeiro grau de imersividade (segundo os autores, existem três graus de imersividade, conforme veremos no capítulo 2) é a conexão entre jogador e jogo. Esta conexão dá-se por diversos fatores, entre eles o “gosto” do jogador por determinado estilo visual do jogo (BROWN e CAIRNS, 2004). Deste modo, acredito que estes aspectos são fundamentais para que ocorra esta imersividade, e devem ser devidamente tratados. Isto não quer dizer, todavia, que para que haja maior grau de imersão é necessário que o jogo possua algo grau de realismo gráfico ou efeitos especiais; veremos, na análise do *corpus* deste trabalho, que mesmo jogos cujos gráficos se enquadram no estilo *artístico* podem promover um alto grau de

imersão de seus jogadores, como é o caso de *Machinarium*³⁵. Sendo assim, classifico tais aspectos da seguinte forma:

a. Câmera

O conceito de câmera nos *videogames* toma emprestado, de certo, o conceito de câmera do cinema e do audiovisual em geral. Na verdade, o que se têm no contexto dos *videogames* é o que é chamado de *câmera virtual*, ou seja, a simulação do efeito de uma câmera real, com seus movimentos, *zooms*, imagens em foco e fora de foco, etc. Não à toa, muitos autores, do meio acadêmico ou do mercado, utilizam o termo como câmera em primeira pessoa, câmera em terceira pessoa, ou até mesmo termos iguais aos do cinema, como câmera subjetiva (FERREIRA, 2007). A câmera, nos *videogames*, serve diretamente aos propósitos do *gameplay*, definindo-o e, de certa forma, delimitando suas fronteiras. Descrevo, a seguir, as principais “câmeras” utilizadas no contexto dos *videogames*:

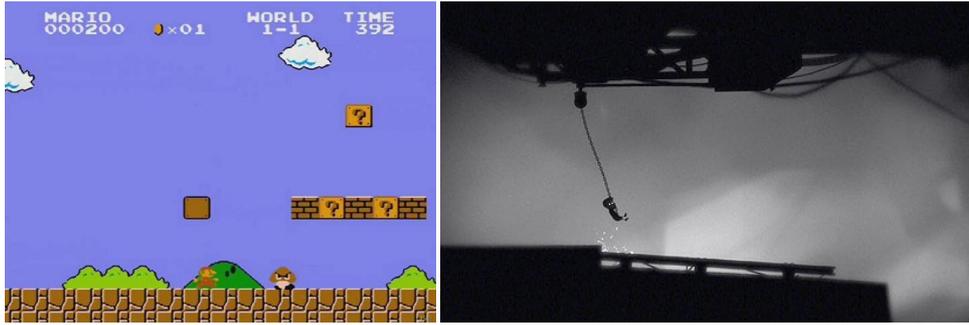
i. Câmera frontal e estática: presente em jogos cujas fases possuem telas estáticas. Ao passar de uma fase a outra, outra tela aparece, substituindo a anterior. Exemplos: Donkey Kong (Nintendo, 1981), Machinarium (Amanita Design, 2009).



Figuras 7 e 8: Telas de Donkey Kong e Machinarium

ii. Câmera lateral: presente em jogos cujo andamento ocorre na direção horizontal (geralmente da esquerda para a direita). Este tipo de câmera está presente em jogos do gênero Plataforma 2D ou *Side-Scrolling*. Exemplos: Super Mario Bros. (Nintendo, 1985), Gradius (Konami, 1985), Braid (Number None, 2008), Limbo (Playdead, 2010).

³⁵ *Machinarium* (Amanita Design, 2009), parte do *corpus* desta tese, será devidamente analisado no Capítulo 4.



Figuras 9 e 10: Telas de Super Mario Bros. e Limbo

iii. Câmera superior: presente em jogos cujo andamento ocorre na direção vertical (geralmente de baixo para cima). Exemplo: River Raid (Activision, 1982), Knightmare (Konami, 1986).



Figuras 11 e 12: Telas de River Raid e Knightmare

iii. Câmera bidimensional: presente em jogos cujo andamento ocorre nas direções horizontais e verticais. Exemplos: Castlevania (Konami, 1986), FEZ (Polytron, 2012).



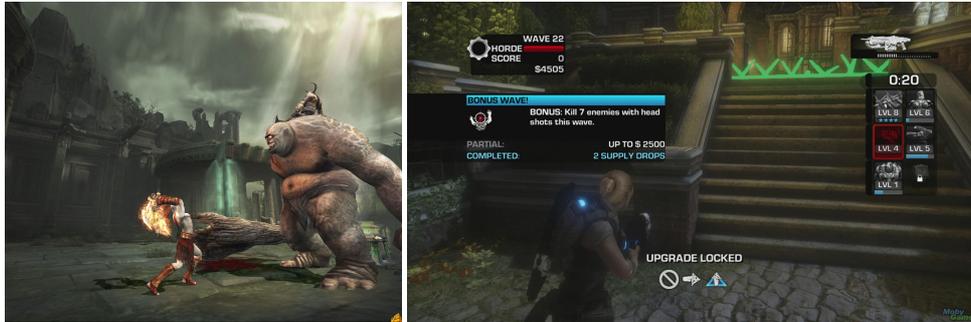
Figuras 13 e 14: Telas de Castlevania e FEZ

iii. Câmera em primeira pessoa: presente em jogos cuja visão do personagem “confunde-se” com a visão do jogador (equivalente à câmera subjetiva do cinema). Exemplos: Halo (Bungie, 2001), Microsoft Flight Simulator (Microsoft, 1982).



Figuras 15 e 16: Telas de Halo e Microsoft Flight Simulator

iv. Câmera em terceira pessoa: presente em jogos em que o jogador vê seu personagem por inteiro (ou parte dele) no universo do jogo, geralmente obtendo-se a visão “traseira” do personagem. Exemplos: série God of War (SCE, 2005), série Gears of War (Epic, 2006).



Figuras 17 e 18: Telas de God of War 2 e Gears of War 3

v. Câmera “God View”: presente em jogos em que o jogador vê uma grande parcela do universo do jogo, ou seja, do mapa do jogo. Presente sobretudo em simuladores de cidade, simuladores “de vida” ou jogos de estratégia. Exemplos: Sim City (Infogrames, 1989), série The Sims (Maxis, 2000), série Civilization (MicroProse, 1991).



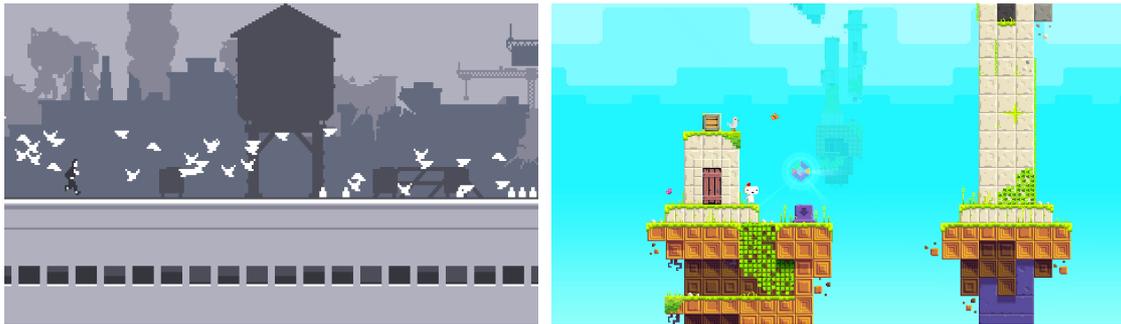
Figuras 19 e 20: Telas de The Sims 3 e Civilization IV

b. Gráficos

É senso comum que os gráficos nos videogames talvez compreendam o aspecto que mais sofreu modificações ao longo dos anos e décadas, desde seu surgimento. Grande parte destas modificações ocorreram devido ao aumento da capacidade – tanto de processamento quanto de armazenamento de dados – dos chips gráficos presentes nos computadores e consoles. Para se ter uma ideia precisa, basta comparar uma imagem do protagonista Mario, do jogo Donkey Kong (imagem apresentada na página 49 desta tese), com uma imagem, por exemplo, do personagem Old Snake, de Metal Gear Solid 4. Todavia, não foi apenas no quesito “realismo gráfico”, ou seja, no que tange ao grau de semelhança visual entre um personagem mostrado na tela do computador e seu referente no “mundo real” que houve esta transição. Além dela, outros tipos de gráficos (alguns já presentes em outras mídias, como no cinema de animação clássico, como é o caso do *cartoon*) foram possíveis de serem criados para a mídia videogame. Classifico, portanto, os gráficos dos videogames de acordo com a seguinte taxonomia:

i. **Pixel Art:** tipo de gráfico não-realista em que os pixels da imagem digital se tornam propositalmente aparentes. Certo é que, nas primeiras gerações de consoles, a maioria dos jogos mostravam gráficos com pixels aparentes, como é o caso de Super Mario Bros. No entanto, isto ocorria sobretudo devido às limitações gráficas dos consoles da época. Atualmente, quando se fala em *Pixel Art*, o que se pretende dizer é que o artista decidiu, por sua livre vontade, desenhar gráficos que se assemelham aos dos jogos daquelas gerações de consoles. De fato, o *Pixel Art* não se resume ao contexto dos videogames, sendo também encontrado, por exemplo, no cinema de animação e nas histórias em quadrinhos (HQs). O termo *Pixel Art* designa também o processo de criação do desenho, no qual o artista deve desenhar sua arte pixel por pixel (ou, mais recentemente, um conjunto – módulo – quadrado de pixels), em um processo que, ao final, se mostra deveras trabalhoso³⁶. Exemplos de jogos com gráficos em *Pixel Art*: Canabalt (2010), FEZ (2012).

³⁶ No documentário *Indie Game: The Movie* (2012), Phil Fish, desenvolvedor do jogo FEZ, revela o quão trabalhoso foi o processo de desenho dos cenários e personagens de seu jogo.



Figuras 21 e 22: Telas de Canabalt e FEZ

ii. **Cartoon:** tipo de gráfico não-realista, originalmente empregado na imprensa moderna com finalidades satíricas e humorísticas e que se expandiu, posteriormente, para outras mídias, como as tiras de jornais e revistas, os desenhos animados e o cinema de animação de longa-metragem (BECKER, 1959). Os gráficos ao estilo *cartoon* começaram a aparecer, com mais frequência, a partir da quinta geração de consoles de videogames, devido, sobretudo (e mais uma vez) ao poder de processamento de tais máquinas. Isso ocorre porque esse tipo de gráfico, quando exibido pelo computador, tende mais para a imagem *vetorial* que para a imagem *bitmap*³⁷, exigindo diferentes formas de processamento para cada caso. Exemplos de jogos com gráficos em *Cartoon*: Professor Layton and the Curious Village (2007) e The King of Fighters XII (2009).



Figuras 23 e 24: Telas de Professor Layton e The King of Fighters XII

Importante notar que jogos com imagens do tipo *cartoon* não apresentam apenas uma questão estética; há, outrossim, questões éticas ligadas a este tipo de imagem. É bastante comum que jogos com imagens do tipo *cartoon* que apresentam algum tipo de violência

³⁷ Os softwares de criação e edição de imagens (2D) trabalham praticamente com dois tipos de imagem: vetorial e bitmap. No primeiro caso, as imagens são processadas a partir de cálculos matemáticos (vetoriais) fazendo com que, na maioria dos casos, tais imagens tenham aspecto *cartoon*. Entre as imagens vetoriais estão os logotipos de empresas e desenhos no estilo *cartoon* e, ainda, em alguns casos, desenhos realistas. No segundo caso, as imagens são processadas a partir da leitura de cada *pixel* dela constituente. Entre as imagens bitmap estão as fotografias, pinturas digitais, entre outras.

em seu conteúdo sejam classificados de forma diferente de jogos com imagens realistas que apresentem o mesmo tipo de violência. No primeiro caso, tomando a expressão utilizada pelo ESRB (*Entertainment Software Rating Board*) – órgão norte-americano responsável pela classificação etária dos jogos eletrônicos, estes jogos são classificados como portadores de conteúdo por eles chamados de *cartoon violence*, e são indicados ou para toda a audiência (*Everyone*), ou para audiências acima de 10 anos de idade (*Everyone 10+*). Por outro lado, jogos com conteúdos violentos, mas não no estilo *cartoon*, são classificados para audiências formadas a partir de indivíduos adolescentes (*Teen, Mature* ou *Adults Only*)³⁸.

iii. Artísticos: tipo de gráfico que se assemelha, visualmente, a obras artísticas, como desenhos rabiscados ou pintados à mão, com “materiais” (virtuais) como pincéis, lápis, etc., comumente utilizados em *softwares* que desempenhem esta função, como o Adobe Photoshop. Exemplos de jogos com gráficos *Artísticos*: *Braid* (2008), *Machinarium* (2009).



Figuras 25 e 26: Telas de *Braid* e *Machinarium*

iv. Realistas: tipo de gráfico presente em grande parte dos jogos *mainstream*. Como o nome indica, trata-se de gráficos que buscam imitar, o mais fiel possível, os referentes reais dos tipos de personagens e cenários exibidos no jogo. Importante frisar que gráficos realistas não possuem diretamente – e necessariamente – um lastro com o que se convém chamar de estética realista (tema que será abordado no capítulo 3). Jogos que apresentam seres que não existem no mundo real, como criaturas de outros planetas, podem se apresentar como altamente realistas, dentro do que é proposto como verossimilhança no contexto de determinado jogo. Comumente – e historicamente – gráficos realistas aparecem em jogos que utilizam de técnicas de representação

³⁸ Disponível em: http://www.esrb.org/ratings/ratings_guide.jsp. Acessado em: 21/01/2013.

tridimensionais, fornecendo assim (como já desejavam os pintores do Renascimento) maior semelhança entre o pictórico e o real (WERTHEIM, 2001). Duas funções (ou intenções) se mostram perceptíveis no que tange aos jogos com imagens graficamente realistas: a) proporcionar maior nível de imersão ao jogador, ao passo que as imagens por ele visualizadas terão maior semelhança com as imagens que o mesmo jogador vê em seu cotidiano; b) exibir os últimos avanços da tecnologia no que tange às capacidades dos processadores gráficos. Aqui, vale lembrar que este é um mercado global e multimilionário, no qual duas principais empresas lutam, a cada ano, para proporcionar o processador gráfico mais potente, a saber a NVIDIA e a AMD³⁹. Exemplos de jogos com gráficos *Realistas*: Metal Gear Solid 4 (2008), Forza: Horizon (2012).



Figuras 27 e 28: Telas de Metal Gear Solid 4 e Forza: Horizon

3) *Gameplay*

Devido à grande quantidade de gêneros de *gameplay* nos jogos eletrônicos, e por acreditar que uma descrição minuciosa de cada um destes gêneros não serviria diretamente ao objetivo desta tese, tecerei apenas uma relação de proposição de tais gêneros e uma descrição sintética de cada um deles. Quando se fizer necessária a descrição detalhada do que trata determinado gênero de *gameplay*, em determinado ponto do texto, farei-o em forma de nota de rodapé. Sendo assim, proponho os seguintes gêneros de *gameplay* para os jogos eletrônicos:

³⁹ Cf.: <http://www.nasdaq.com/article/amd-takes-on-nvidia-with-the-worlds-fastest-gpu-cm152990#.URrUV1rwJDs> e http://www.guru3d.com/news_story/nvidia_gpu_marketshare_increases_as_amd_and_intel_drop.html. Acessado em: 21/01/2013.

a. *First-Person Shooter/FPS* (Atirador em Primeira Pessoa)

Jogos em que o jogador vê seu personagem (aquele por ele controlado) através de uma câmera em primeira pessoa. Seu *gameplay* consiste, basicamente, em atirar em inimigos, evitando ser ferido por estes (a maioria dos jogos FPS tem como protagonista um ser humano ou humanóide), cumprindo missões pré-estabelecidas. Na maioria dos jogos deste gênero, o protagonista realiza sua jornada caminhando ou correndo sobre terrenos planos, porém, em alguns, o protagonista pode controlar automóveis ou aeronaves.

b. *Third-Person Shooter/TPS* (Atirador em Terceira Pessoa)

Jogos em que o jogador vê seu personagem (aquele por ele controlado) através de uma câmera em terceira pessoa. Assim como nos jogos FPS, seu *gameplay* consiste, basicamente, em atirar em inimigos, evitando ser ferido por estes (a maioria dos jogos TPS tem como protagonista um ser humano ou humanóide), cumprindo missões pré-estabelecidas. Na maioria dos jogos deste gênero, o protagonista realiza sua jornada caminhando ou correndo sobre terrenos planos, porém, em alguns, o protagonista pode controlar automóveis ou aeronaves.

c. *Adventure Textual*

Jogos sem conteúdo gráfico ou sonoro, portando apenas conteúdos textuais. A interação entre jogador e jogo dá-se pela entrada de comandos de texto, do tipo: vá para o sul (*go south*), pegue o lampião (*get lamp*), e assim por diante. Ao passo que o jogador entra com um comando, o jogo/sistema, responde como uma nova situação, e assim por diante. Este Gênero de jogo é também chamado de Ficção Interativa (*Interactive Fiction/IF*).

d. *Adventure Gráfico / Visual Novel*

Jogos semelhantes aos *adventures textuais*, mas com a diferença de apresentarem telas gráficas, geralmente representando o ambiente no qual se encontra o jogador. Atualmente, muitos dos *adventures gráficos / visual novels*, apresentam opções ao jogador em forma de menu, e não a partir da entrada de comandos de texto, devido, sobretudo, a novas formas de interação que não sejam via teclado (como por exemplo muitas das *visual novels* desenvolvidas para a plataforma Nintendo DS, nas quais o jogador entra com os comandos através do toque na tela com a “caneta” que faz parte do sistema).

e. *Action-Adventure* (Ação-Aventura)

Este gênero herda muitas características dos *adventures textuais*, como a solução de puzzles ou ainda o armazenamento/coleção de itens em um inventário, itens esses que serão utilizados, individualmente ou em conjunto, na solução de algum puzzle ou para se atravessar algum obstáculo. Por outro lado, aproximam-se dos TPS e dos jogos de

plataforma, no que tange à sua visualidade e ao controle de seu personagem. À sua visualidade pois a maioria dos jogos *Action Adventure* apresentam câmera em terceira pessoa; ao controle do personagem pois também grande parte dos *Action Adventures* demandam que o protagonista salte entre níveis (pisos) para se progredir no jogo, sendo que neste caso, pisos em 3D.

f. Scrollers

Jogos em que o protagonista percorre um caminho horizontal ou vertical. As câmeras, nestes jogos, são a câmera lateral ou a câmera superior. Em sua grande maioria, o *gameplay* dos *scrollers* giram em torno de *shooters* (atiradores), *beat'em up* (jogos em que o jogador deve bater, geralmente sem uso de armas de fogo, nos adversários) ou *hack and slash* (jogos em que o jogador deve eliminar seus adversários com armas de curto alcance, como espadas, machados, facas ou chicotes). Os *scrollers* podem ser divididos em duas categorias:

f.i. Side-Scrollers

Jogos nos quais sua progressão acontece horizontalmente (geralmente da esquerda para a direita).

f.ii. Vertical-Scrollers

Jogos nos quais sua progressão acontece verticalmente (geralmente de baixo para cima).

g. Plataforma

Jogos em que o protagonista deve, além de eliminar adversários e evitá-los, saltar entre plataformas, no intuito de recolher itens essenciais ao andamento da narrativa e para o cumprimento de seus objetivos. Ao se usar o termo jogo de Plataforma, geralmente a referência é direta para jogos em plataforma 2D, que se utilizam da câmera lateral.

h. Real-Time Strategy/RTS (Estratégia em Tempo Real)

Jogos que fazem referência direta aos jogos de tabuleiro. Neste gênero de jogo, o jogador deve controlar, estrategicamente, uma grande quantidade de elementos ao mesmo tempo (posicionar integrantes de um exército, adquirir armas e outros recursos, atacar adversários, defender-se de seus adversários, etc.). Geralmente, o objetivo principal neste gênero é o de conquistar territórios adversários ou eliminar todos os integrantes do time adversário. Utilizam, no mais das vezes, câmeras no estilo *God View*, para que o jogador tenha uma visão panorâmica do cenário do jogo em curso.

i. Turn-Based Strategy/TPS (Estratégia em Turnos)

Bastante semelhantes aos jogos RTS, sendo que neste gênero cada “time” tem o tempo necessário para sua jogada (ao contrario dos RTS, nos quais

os dois times atuam ao mesmo tempo, daí seu nome – tempo real). Neste sentido, assemelham-se ainda mais aos jogos de tabuleiro, nos quais cada jogador tem direito à sua própria “rodada”, como é o caso de clássicos como War, Monopoly, entre outros. Utilizam-se também de câmera ao estilo *God View*.

j. RPG (Role-Playing Game)

Jogos que herdam elementos dos RPGs "de mesa", como desenvolvimento de personagens, grande investimento no teor ficcional, além de elementos de seu *gameplay* baseados em "sorte", já que os RPGs de mesa contavam com dados como parte de seu *gameplay*. No entanto, muitos jogos atualmente catalogados como RPG estão mais para jogos do gênero Action-Adventure, mas contendo alguns elementos originais dos RPGs, como desenvolvimento de personagens e grande teor ficcional.

k. MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game)

Semelhantes aos jogos do gênero RPG, mas jogados *somente* online, em redes próprias dos desenvolvedores/*publishers* desses jogos. Nos MMORPGs, é possível interagir, em tempo real, com outros jogadores, no mesmo ambiente virtual, seja através de caixas de texto, seja através de funcionalidades de voz. Nos últimos dez anos, a quantidade de jogadores de MMORPGs cresceu exponencialmente, suscitando, inclusive, inúmeras pesquisas acadêmicas voltadas para este tipo de jogo, em diversas áreas do conhecimento (economia, educação, comunicação, etc.)

l. Puzzle

Jogos nos quais seu *gameplay* concentra-se basicamente na solução de quebra cabeças, podendo ou não conter elementos ficcionais.

m. Casual Games

Jogos cujo *gameplay* tende a ser "rápido", pois têm a função de entreter seus jogadores enquanto estes realizam atividades cotidianas ordinárias, como deslocar-se em uma viagem de metrô ou ônibus, aguardar em filas de espera de bancos ou outras instituições, e assim por diante. Daí seu nome, *jogos casuais*. Todavia, os casual games não possuem um gênero de *gameplay* específico, podendo ser um jogo de puzzle (maioria), um jogo musical ou ainda uma visual novel.

n. Jogos Musicais/Jogos de Ritmo

Jogos que exploram coordenação motora e percepções visuais e sonoras por parte do jogador como parte de seu *gameplay*. Podem ser jogados com controles tradicionais ou com controles que simulam instrumentos musicais de verdade, como guitarras, contra-baixos, baterias, teclados, etc. É comum que nestes jogos os jogadores devam executar uma sequência de “comandos” (apertar botões em uma guitarra, tocar uma

bateria, etc.) ao ritmo de uma música, que é tocada concomitantemente pelo sistema (console ou computador), a qual o jogador deve seguir.

o. Esportes

Jogos que têm por objetivo simular esportes da vida real, como futebol, corrida de carros, surf, skate, entre outros. Neste gênero, não há um visual preponderante nem mesmo um único estilo de *gameplay*. Estes aspectos dependerão do jogo em questão.

p. Art Games

Este é um gênero relativamente novo, e até mesmo esta nomenclatura levanta divergências. Questões do tipo: “podem os *games* serem considerados uma nova forma de arte?” geram respostas ambíguas. No entanto, ao tentarmos considerar os *Art Games* como um gênero, podemos traçar algumas características que transpassam os jogos incluídos nesta categoria. Seriam elas: i) jogos que não possuem um grande objetivo a ser cumprido; ii) jogos que apelam muito mais para uma espécie de apreciação estética (visual e sonora) que para seu *gameplay*; iii) jogos que possuem *gameplay* altamente simples; iv) jogos que têm por objetivo, muitas vezes, não o entretenimento lúdico, como é comum na maioria dos jogos eletrônicos, mas a geração de afecções estéticas ou reflexões acerca de algum tema específico, ao sujeito interagente. Não à toa, muitos destes jogos costumam figurar em exposições de arte tecnológica interativa, em salas de museus e espaços culturais.⁴⁰⁴¹

4) Propósito

Ao falar em *Propósito*, refiro-me à finalidade na produção de determinado jogo. Se, até recentemente, os *games* eram destinados quase que exclusivamente ao entretenimento, este cenário têm sofrido mudanças impactantes ao longo dos últimos anos. Nos dias de hoje, além dos jogos voltados ao entretenimento (a grande maioria), existem jogos cuja finalidade varia desde a publicidade de produtos ou serviços até a discussão de temas políticos locais ou mundiais. Deste modo, classifico os jogos, quanto ao seu propósito, da seguinte maneira:

⁴⁰ Um exemplo da presença de Art Games em espaços reservados para exposições de arte interativa foi o File Games 2011, mostra de arte tecnológica focada nos games, que aconteceu no espaço Oi Futuro, no Rio de Janeiro: em exposição se encontrava o jogo Flower (ThatGameCompany, 2009).

⁴¹ Como "propositor" desta classificação de gêneros, ainda tenho minhas dúvidas se os Art Games receberiam esta classificação mais pelo seu *gameplay*, como apontado acima, ou mais pelo seu propósito, como veremos adiante.

a) Entretenimento

Dentro desta classificação estão a maioria dos jogos eletrônicos. Apesar de já ser senso comum que mesmo jogos que tenham outro propósito senão o entretenimento, como veremos adiante, tenham uma boa relação entre conteúdo e interação lúdica, nesta categoria Entretenimento estão os jogos cuja finalidade é, sobretudo, promover momentos lúdicos aos seus jogadores.

b) Jogos Educacionais

Jogos que, apesar de terem como base o entretenimento lúdico, buscam, ao final, promover a "educação" para seus jogadores através de seu conteúdo e/ou *gameplay*. Jogos educacionais, como o nome pode sugerir à primeira vista, não são direcionados apenas a crianças, adolescentes e jovens em fase de aprendizagem, mas são também muito utilizados, nos dias de hoje, em treinamentos corporativos, proporcionando formações em determinados campos por meio de um objeto de mídia lúdico-interativo.

c) *Adverg*ames

Jogos que têm como finalidade principal a publicidade de determinado produto ou serviço. Apesar de os *Adverg*ames não serem algo novo, sendo notado desde a década de 1980, foi nos últimos anos, com o alavancar da web, que estes jogos ganharam notoriedade, pela facilidade de exibição (na web) ao público consumidor. Nos dias de hoje, é bastante comum que uma empresa, ao lançar um novo produto, desenvolva um *hotsite*⁴² para este produto e que, dentro deste site, publique um *Advergame*, o qual tem como intenção a persuasão do jogador (e sua adesão) àquela marca ou produto.

d) *Newsg*ames (jogos de notícias)

Jogos cuja finalidade é trazer à baila e à discussão assuntos em pauta na mídia jornalística. A maioria dos *Newsg*ames tratam de temas delicados e sujeitos à opiniões divergentes, e também que permanecem em pauta por longos períodos, como campanhas eleitorais, crises mundiais, etc.

⁴² *Hotsite*: Site web criado para um propósito específico e para ficar no ar por um período de tempo determinado, geralmente não muito longo, como sites de produtos ou serviços em lançamento. Estes sites fazem parte, geralmente, de uma campanha publicitária contendo outros suportes midiáticos.

e) *Serious Games/Political Games*

Semelhantes aos *Newsgames*, sua finalidade é trazer à discussão questões complexas, através da interação com o jogo. A principal diferença entre esta categoria e os *Newsgames* é que os *Serious Games/Political Games* não possuem, necessariamente, relação com temas em pauta na grande mídia mundial, quando são lançados, tendo, portanto, maior "vida útil".

5) Modos de Desenvolvimento e Publicação

Ao falar de “Modos de Desenvolvimento e Publicação”, aproximo-me de uma das questões centrais desta tese, que está, inclusive, em seu título: compreender a diferença entre os jogos *mainstream* e os jogos independentes (*indie games*). Tarefa nada fácil, já que muitas vezes as fronteiras entre um e outro tendem a se sobrepor. Desta forma, ao abordar particularmente dos *indie games*, decidi tratá-los aplicando uma classificação gradual, conforme veremos adiante.

Modos de desenvolvimento e publicação (termo por mim apresentado nesta tese) refere-se à forma, ao processo de desenvolvimento de um jogo eletrônico. Este processo começa com o despertar de uma ideia, ainda na cabeça do (ou dos) *game designer(s)*, culminando com a distribuição do jogo para o público consumidor. Após muitas reflexões, que certamente partiram de leituras, contato com a própria mídia *videogame*, conversa com outros pesquisadores e *gamers*, proponho uma divisão em apenas duas categorias: *mainstream* e *indie games*:

a. *Mainstream Games*

Os jogos *mainstream*, como são chamados pelas pessoas da indústria e também pelas do meio acadêmico são, geralmente, jogos desenvolvidos, produzidos e distribuídos ("publicados") por grandes empresas, envolvendo centenas ou às vezes milhares de funcionários, e grandes cifras de capital. Seu processo de desenvolvimento tende a ser, assim como numa linha de montagem de automóveis, para se fazer uma comparação, altamente fragmentado, contando com profissionais altamente específicos para desempenhar determinada função. Não é raro, nas empresas que desenvolvem este tipo

de jogo, haver profissionais especializados, por exemplo, em “texturas de masmorras”, ou ainda profissionais cuja função é denominada “artista de desenvolvimento de visual de sombra e luz sênior”⁴³. Muitos profissionais sonham em trabalhar no mercado *mainstream* de videogames, seja devido ao contato com grandes produções deste mercado, comparadas (ou até mesmo superiores) às grandes produções cinematográficas, seja pelos altos salários pagos por estas empresas, independentemente do lucro gerado por determinado título. Todavia, os profissionais inseridos nestas empresas não possuem controle do processo criativo, sendo muitas vezes relegados a um trabalho extremamente técnico. Dentre as empresas mais conhecidas do mercado *mainstream* de desenvolvimento de jogos eletrônicos podemos citar: Sony, Microsoft, Nintendo, Konami, Capcom, Bungie, Activision, Square Enix, 343 Industries, Epic, Namco, Blizzard, entre muitas outras. São empresas que empregam centenas de funcionários, os quais são divididos em seus inúmeros projetos.

Habitualmente, jogos desenvolvidos por empresas *mainstream*, sejam elas de desenvolvimento, sejam de produção (duas áreas distintas do processo de *game design*), são designados para venda no mercado de *varejo*, ou seja, destinados à venda em lojas especializadas ou grandes lojas de departamento. No mais das vezes, estes jogos vêm em mídias físicas (DVDs, Blu-rays), em caixas, com manuais e, algumas vezes, em edições especiais (edições de colecionador), com materiais bônus. Jogos *mainstream* visam ao grande lucro por unidade vendida, daí a necessidade de serem *hits* de mercado, conforme a teoria da *Cauda Longa*, de Chris Anderson, já amplamente discutida no meio da comunicação (ANDERSON, 2008). Nas palavras de Ron Carmel,

As lojas de varejo costumavam ter um grande poder sobre todas as empresas de criação de games, porque era a única forma que havia de vender games; ninguém queria distribuir games digitalmente, porque desta forma o WalMart ficaria irritado com quem o fizesse, e retiraria seus games de suas prateleiras, e ficaria por isso mesmo⁴⁴.

Por outro lado, uma das principais características dos jogos independentes, ou *indie games*, é justamente sua forma de distribuição, que ocorre, na maioria das vezes, através do mercado online, seja através de uma grande empresa através de suas redes online, como a Xbox Live (Microsoft) ou PSN (Sony) – daí a necessidade, dita anteriormente,

⁴³ Cf. <http://us.blizzard.com/en-us/company/careers/directory.html#region=Americas>. Acessado em: 8/2/2013.

⁴⁴ Extraído de Indie Game: The Movie (2010)

de se contrabalançar, e até mesmo traçar graus do quão *indie* um *game* é em relação a outro – seja através de seus próprios sites, como é o caso da desenvolvedora independente tcheca Amanita Design que, em 2009, distribuiu digitalmente seu jogo *Machinarium*, grande sucesso na comunidade *indie*.

b. Indie Games

Assim como no caso dos jogos *mainstream*, traçar uma definição razoável do que seriam os *indie games* não é tarefa das mais fáceis. Se tomarmos, de antemão, para iniciar esta discussão, a própria palavra que dá nome ao gênero, *indie games* refere-se diretamente a *jogos independentes* (assim como existe o gênero *indie* na música e no cinema). Todavia, estamos tratando de uma mídia bastante específica, com características de desenvolvimento, produção e distribuição bastante diferentes daquelas outras duas. Não obstante a dificuldade tentarei, aqui, uma aproximação do entendimento do que seriam os *indie games*, propondo, inclusive, uma escala de gradação para tal gênero, já que nem todos os jogos *indie* passaram por processos iguais, em determinada etapa de sua produção.

A cena de abertura do documentário *Indie Game: The Movie* (2012), dirigido por James Swirsky e Lisanne Pajot, é bem ilustrativa na questão da gradação dos jogos *indie*, e nos leva diretamente a algumas questões: o quão *indie* é determinado jogo? Até que ponto os jogos *indie* ainda são dependentes de grandes empresas para sua distribuição? A referida cena mostra Tommy Refenes, programador e sócio da empresa Team Meat (cujo outro único sócio é Edmund McMillen) – empresa que conta apenas com dois funcionários, ou seja, seus próprios donos – acordando em sua casa no dia de lançamento de *Super Meat Boy* (2010) na rede Xbox Live. Refenes se espanta e fica furioso ao ver que o jogo, desenvolvido por ele e McMillen ao longo dos últimos anos, não estava exposto na página principal da seção Marketplace da Live, como havia sido acordado pela Microsoft. Daí seguem-se uma série de e-mails e telefonemas aos responsáveis pela Microsoft para saber por que motivos o jogo não aparecera na rede, não estando, assim, disponível para venda. Para aumentar a ansiedade e o nervosismo de Refenes, havia, dias antes de seu lançamento, um grande *buzz* na mídia especializada sobre seu jogo, gerando uma grande expectativa no público consumidor. Por fim, o jogo

só apareceu na rede, para venda, muitas horas depois do acordado, na parte da tarde do referido dia. Apesar do atraso, Super Meat Boy é considerado um dos jogos mais bem sucedidos em seu primeiro dia de venda na Live, com mais de 20 mil cópias vendidas em um único dia.

Se fizermos a pergunta “Super Meat Boy é um *indie game*?” para diversas pessoas, incluindo profissionais do mercado de videogames, fãs e *gamers* em geral, não há dúvida de que a maioria dirá que Super Meat Boy é, sim, um *indie game*. Alguns conhecidos e acessados sites da Internet, como Wikipedia, IMDB, o descrevem como tal. A versão em inglês do Wikipedia, na entrada Super Meat Boy, afirma: “Super Meat Boy é um videogame independente concebido por Edmund McMillen e Tommy Refenes e desenvolvido pela empresa Team Meat.”⁴⁵ Já o IMDB, site especializado em filmes, na entrada para o filme *Indie Game: The Movie*, filme centrado no acompanhamento de dois jogos independentes, FEZ e Super Meat Boy, descreve: “Um documentário que segue a jornada de desenvolvedores independentes ao criar e lançar seus jogos, e a eles mesmos, ao mundo.”⁴⁶ Chris Dahlen, em *Indie Game: The Movie*, afirma: “Um jogo independente é qualquer jogo no qual uma pequena equipe ou mesmo um único indivíduo trabalhou, colocando nele seu próprio ponto de vista, fazendo com que esta equipe ou indivíduo se sentisse desenvolvendo, programando e finalizando”.

Certamente, podemos descrever alguns fatores que tornaram possível o desenvolvimento independente de games. Antes de qualquer outro fator, podemos elencar, de início, a distribuição digital, online, algo que se tornou viável nos últimos anos, devido ao aumento da velocidade de conexão à Internet, em escala mundial, permitindo que muitos jogos sejam “baixáveis”. Este fator, aliado à facilidade de compra online, via cartões de crédito, tornou possível a qualquer desenvolvedor criar seu próprio jogo, hospedá-lo em algum servidor web e vendê-lo, sem precisar de intermediários (a não ser a empresa administradora do cartão). Cenário pouco provável anos atrás, em que este mesmo desenvolvedor teria que correr atrás de alguma grande empresa que pudesse produzir e distribuir seu jogo às lojas de varejo, único meio de venda de jogos à época (cenário bastante semelhante ao do ramo musical, no qual, atualmente, artistas independentes podem vender suas próprias músicas online).

⁴⁵ Disponível em: http://en.wikipedia.org/wiki/Super_Meat_Boy. Acessado em: 8/2/2013.

⁴⁶ Disponível em: <http://www.imdb.com/title/tt1942884/>. Acessado em: 8/2/2013.

Obviamente (mais uma vez, assim como no caso da música), uma questão central aparece: a pirataria. Por que pagar para fazer o download de um jogo se é possível baixá-lo de graça, sem grandes dificuldades, através, por exemplo, de ferramentas como as de *Torrents*? Isto é, ao meu ver, um dos motivos pelos quais uma grande parcela dos desenvolvedores independentes não são, de fato, completamente independentes. São, de certo, independentes no *desenvolvimento* de seus jogos. Mas quando é chegada a hora da *distribuição* (uma das etapas do processo de publicação do jogo, ou *publishing*) de seus jogos, muitos procuram uma grande empresa, como a Microsoft ou a Sony, para que seus jogos sejam distribuídos através de suas redes próprias, a saber a Xbox Live e a PSN, redes que contam com proteções anti-pirataria e que possuem grande visualização entre os possuidores dos consoles da Microsoft (Xbox 360) ou da Sony (Playstation 3). Interessante notar que os dois jogos tratados no filme *Indie Game*, FEZ e Super Meat Boy, foram desenvolvidos por apenas uma e duas pessoas, respectivamente, mas distribuídos, ambos, através da Xbox Live para o console Xbox 360. Isto não apenas fez com que os jogos tivessem maior visibilidade perante seu público consumidor, mas também foi um dos grandes propulsores para suas vendas. Apenas tempos depois é que Super Meat Boy foi “portado” para computadores pessoais⁴⁷. FEZ ainda é um jogo restrito para o console Xbox, da Microsoft. Por outro lado, Machinarium, jogo criado e desenvolvido pelo estúdio independente Amanita Design para computadores pessoais, teve seu número de unidades vendidas (downloads pagos) muito inferiores àqueles, devido, sobretudo, à facilidade de download gratuito do jogo, pelos meios já acima citados⁴⁸.

Devido a esta diferenciação entre o processo independente “completo” (desenvolvimento e publicação) e o processo independente parcial (desenvolvimento independente com publicação através de uma *major*), gostaria de propor uma subdivisão no gênero *indie*: ainda sem uma nomenclatura definitiva a propor, proponho designá-los como jogos *indie* e jogos indie com distribuição *mainstream*. Proponho esta diferenciação não apenas por questões de taxonomias ou catalogações, mas por acreditar que a “independência” que ocorre quando um jogo é completamente indie e quando o

⁴⁷ “Portar”, termo oriundo do inglês *porting* e que se refere à adaptação de um jogo, originalmente desenvolvido para uma plataforma, para que possa funcionar em outras plataformas diferentes. No exemplo acima, Super Meat Boy, que foi primeiramente desenvolvido para o Xbox 360, foi, algum tempo depois, “portado” para funcionar em computadores pessoais.

⁴⁸ Cf. <http://www.vgchartz.com/game/37361/machinarium/>. Acessado em: 21/01/2013.

jogo é indie mas com distribuição *mainstream* não se dá da mesma forma. Podemos elencar alguns motivos para esta diferenciação: primeiramente, o nome da empresa distribuidora (*publisher*) que estará em jogo ao lançar determinado jogo. Apesar de estas empresas reservarem um espaço próprio para estes jogos em suas “lojas virtuais” (Marketplace, no caso da Xbox Live, e Playstation Store, no caso da PSN), deixando claro que tais jogos foram desenvolvidos por empresas ou indivíduos “independentes”, ainda assim é o nome de tais empresas que está em jogo. Pois, ao se referir ao jogo FEZ, por exemplo, ou Journey, a comunidade *gamer*, sobretudo os fãs desse gênero, além da mídia especializada, sabe, de antemão, que o primeiro estará disponível para compra na loja virtual da Microsoft e o segundo na da Sony. Em segundo lugar, é bastante comum que um desenvolvedor indie, ao apresentar um projeto de jogo a uma dessas *majors*, caso o projeto seja aprovado, receba, antecipadamente, uma espécie de financiamento para o desenvolvimento do jogo, com um contrato de entrega do jogo completo em data acordada entre as partes. Este fator acaba por se tornar mais um elemento de pressão sobre os desenvolvedores, pois estes sabem que tem um dever a cumprir, ou seja, entregar o jogo, completo e conforme as expectativas, nas datas acordadas, além de terem de apresentar versões parciais dos jogos em desenvolvimento, o que é chamado, no meio, pelo termo *milestones*.

Além dos dois fatores citados anteriormente, quando se faz uso de uma *publisher* para a distribuição de um indie game, parte do capital recebido pela venda do jogo fica com a *publisher*, restando aos desenvolvedores uma parcela deste capital (assim como ocorre no mercado editorial). No entanto, entre as vantagens de se distribuir um *indie game* através de uma *publisher* estão: alta visibilidade do produto; garantia de que o jogo não será pirateado, já que a maioria dos sistemas dessas empresas são bloqueados (exemplos: Xbox Live (Microsoft), PSN (Sony), App Store (Apple)); não-preocupação com a distribuição do jogo, algo que, mais uma vez fazendo uma comparação com o mercado editorial, pode se tornar, para os desenvolvedores, após meses ou anos de trabalho árduo, mais um problema a ser enfrentado. No entanto, uma das principais perdas no processo de contar com uma *publisher* é, certamente, o desejo destas empresas de influenciar (ou de ao menos tentar fazê-lo) no processo de desenvolvimento do jogo. Se, por exemplo, um desenvolvedor deseja criar um jogo cuja temática não atenda às políticas internas de determinada *publisher*, esta pode pedir que a

temática seja parcialmente ou totalmente mudada, sob pena de não haver um contrato entre as partes. Um exemplo desta situação ocorreu no ano de 2011: a desenvolvedora italiana independente MolleIndustria, famosa por criar jogos críticos – um de seus jogos mais conhecidos, nesse sentido, é o McDonald’s Game, jogo em que a empresa critica, abertamente, as práticas realizadas pela empresa norte americana de *fast food* – desenvolveu o jogo Phone Story, também uma crítica, sendo que desta vez ao processo de desenvolvimento de produtos eletrônicos por grandes empresas do ramo que têm seus centros de produção em países pobres ou em desenvolvimento, como Taiwan, Malásia, Vietnam e China. Phone Story possui quatro estágios, cada um deles tratando de uma das etapas do desenvolvimento de eletrônicos: a primeira delas, Coltan, faz uma severa crítica ao “uso” de crianças nas minas de Coltan, no Congo. Coltan é um dos principais minerais utilizados na fabricação de eletrônicos. Segundo o site da MolleIndustria, “A crescente demanda pelo Coltan produziu uma onda de violência e massacres no Congo. Grupos militares capturaram prisioneiros de guerra, geralmente crianças, para trabalharem nas minas do precioso mineral”⁴⁹. Ainda segundo o site, “Contando com nenhum padrão de segurança, as minas são completamente exploratórias, pagando a seus ‘trabalhadores’ de um a cinco dólares por dia, com muitos desses trabalhadores entre 8 e 15 anos”. E acrescenta:

Os minerais processados seguem através de vários estágios – primeiramente para fabricantes de placas de circuito e chips de computadores, depois para fabricantes de telefones celulares e outros componentes eletrônicos, e finalmente para grandes empresas do ramo de produtos eletrônicos, como Intel, Apple, Nokia, HP, Nintendo, etc. Estas empresas, por sua vez, produzem os produtos que todos nós conhecemos e compramos – celulares, *music players*, videogames e laptops.⁵⁰

E finaliza: “Diretamente ou não, todos nós estamos envolvidos neste complexo tráfico ilegal.”⁵¹

Os outros estágios de Phone Story têm por objetivo realizar uma crítica às outras etapas do processo de fabricação de eletrônicos, ou eventos advindos deste processo. São elas: *Suicídios*, que trata dos suicídios em massa de trabalhadores chineses nas empresas que produzem estes eletrônicos; *Obsolescência*, que trata da tão em voga obsolescência programada; por fim, *eWaste*, que trata do problema do lixo eletrônico, que envolve questões ambientais mundiais.

⁴⁹ Disponível em: <http://phonestory.org/#coltan>. Acessado em: 8/2/2013.

⁵⁰ *Ibidem*.

⁵¹ *Ibidem*.

Phone Story, que foi desenvolvido para ser comercializado tanto pela App Store, da Apple, quanto pelo Android Market, do Google, foi, desde o começo, impedido de ser vendido pela App Store. O banimento do jogo pela Apple gerou um grande *buzz* para o próprio jogo, servindo, talvez, muito mais a favor do que contra sua publicidade, visto a visibilidade que recebeu da grande mídia, sobretudo da imprensa mundial, quando do ocorrido. Posteriormente, Phone Story foi *portado* para funcionar em computadores pessoais, fornecendo assim acesso mais amplo aos usuários que não dispõem do sistema operacional Android. A página principal de Phone Story começa com a seguinte chamada: “Phone Story é um jogo educacional sobre o lado negro do seu *smartphone* favorito. Siga a jornada de seu *smartphone* ao redor do mundo e lute contra as forças do mercado em uma espiral de obsolescência programada”⁵². Logo abaixo da chamada figuram dois logos: um deles, preto, com a inscrição: “Disponível no Android Market”; o segundo, vermelho, com o aviso: “Banido da App Store”. Phone Story é um exemplo que como a distribuição através de *publishers* pode influenciar diretamente na comercialização de um jogo, mas também nos aspectos relacionados à sua recepção, gerando *buzzes*, críticas, debates, em suma, todo um novo cenário gerado por um ato isolado de uma empresa⁵³.



Figura 29: Homepage do site do jogo Phone Story. Detalhe para o logo “Banned from App Store”

Apesar de casos como o de Phone Story, que tratam de assuntos mais complexos, há de se convir que algumas *majors/publishers* são, até certo ponto, bastante condescendentes com conteúdos (textuais, gráficos, etc.) de jogos indie. É o caso de Super Meat Boy que, logo na tela de apresentação, mostra o vilão do jogo fazendo um sinal com as mãos,

⁵² *Ibidem*.

⁵³ Quando do lançamento de Phone Story, grande foi a discussão entre *gamers* e pesquisadores da área de game studies, tanto sobre a ação tomada pela Apple, quanto com relação a outras questões inerentes ao jogo, como por exemplo, se o jogo cumpria com propriedade seu papel de crítica social ao qual se propunha.

sinal este considerado moralmente “inaceitável” em determinadas circunstâncias. Mas isso não tira, de todo, o poder que estas empresas têm em deter certos controles de conteúdos sobre os jogos por elas distribuídos.

Para finalizar esta parte, gostaria de discutir uma das facetas que envolvem a “ecologia” dos jogos indie, que é sua relação com o universo *cult*, o qual, no seio dos videogames, é composto por diversas “tribos”: nerds, geeks, fãs de determinada franquia, colecionadores, e assim por diante. Não há como negar que o apreço pelos *indie games* criou uma subcultura de amantes de *indie games*. Não quero dizer, com isto, que estes *gamers* tenham aversão por jogos *mainstream*, mas que ao se exibirem como conhecedores de jogos *indies*, seja o jogo X ou Y, desejam, por certo, expressar qualidades ou características pertencentes a este universo, dominado pelo mercado de nicho (ANDERSON, 2008).

Aqui, um parêntesis: como dito anteriormente, este espaço dedicado à busca de uma compreensão do que seria o gênero *indie games* não é apenas uma tentativa de (mais uma entre tantas) taxonomias de jogos eletrônicos, mas, por outro lado, uma tentativa de se compreender este gênero em diversos aspectos resultantes do contato dos indivíduos com este objeto de mídia; aspectos culturais, econômicos, comportamentais, e assim por diante. Conforme afirma Jason Mittell (2004, p. xii): “Assim, os gêneros podem ser vistos como formas-chave nas quais nossas experiências midiáticas são classificadas e organizadas em categorias que possuem ligações específicas com conceitos particulares como valores culturais, audiência esperada e função social.”

Dentre as diversas particularidades envolvidas no contexto dos *indie games*, uma delas é a expressa idiosincrasia de seus autores transposta para seus jogos. Diversos designers de *indie games*, como Jonathan Blow (Braid), Phil Fish (FEZ) e Edmund McMillen (Super Meat Boy), afirmam que grande parte do desejo de se tornarem desenvolvedores independentes foi a possibilidade de colocar algo de si, algo de bastante particular, dentro de seus jogos. Fish, no documentário Indie Game: The Movie, chega a dizer, “[FEZ] Não é apenas um jogo. Eu estou tão conectado a ele. Sou eu. É meu ego, é minha percepção de mim mesmo que está em risco. Esta é minha identidade: FEZ. Eu sou o cara que desenvolveu FEZ. É isso”. Ao contrário, no processo de produção *mainstream* de *games*, o qual, no mais das vezes, conta com

centenas ou até milhares de pessoas envolvidas, esta transposição de algo altamente pessoal para dentro do jogo seria praticamente impossível; como dito anteriormente, em produções *mainstream*, que são, via de regra, altamente fragmentadas, cada profissional fica responsável por um pequeno pedaço da produção do todo – herança ainda do modelo fordista de produção.

Outra característica, também da parte dos desenvolvedores, é o alto grau de expectativa daqueles em direção ao seu público consumidor. Esta expectativa vai além de resultados econômicos. Muitas vezes, tais *game designers* desejam, sonham que os jogadores de seus jogos consigam captar a “essência” que o autor quis incutir em seu jogo. Interessante notar a grande decepção de Jonathan Blow, ao ver vídeos, no YouTube, de jogadores de todo o mundo felizes em jogar seu jogo Braid, destacando, porém, características “comuns” presentes em jogos *mainstream*. É Blow a dizer:

No dia do lançamento, você começa a ver as reações das pessoas na Internet. E para mim, isto era algo muito viciante. Porque eu gastei muitos anos trabalhando neste jogo, isoladamente. E então, de repente, o jogo é lançado. E muitas pessoas, algo como dezenas de milhares de pessoas, jogam o jogo nos primeiros dias após seu lançamento. Você vê isso por toda a Internet. E, para mim, isto foi uma experiência muito negativa.⁵⁴

Braid, um jogo de plataforma, mas com temática bastante complexa e adulta, pode levar um jogador mais atento a reflexões diversas – desejo esse expresso pelo autor. Ao mesmo tempo, qualquer pessoa pode jogar Braid sem levar em consideração tais reflexões, ou seja, jogá-lo apenas pelo seu teor lúdico, o que não deixa de ter seu valor.

Esta questão – a diferenciação entre jogos indie e jogos *mainstream* apenas por sutilezas em seu conteúdo ficcional – foi inclusive tema de um vídeo-paródia que brinca com a questão do gênero indie em relação aos jogos *mainstream*. O vídeo, intitulado “*Mario is too mainstream*” (Mario é muito *mainstream*), é uma espécie de conversa entre personagens de jogos indie de plataforma, como Braid e Limbo, com Mario, personagem principal de inúmeros jogos – *mainstream* – de plataforma. No vídeo, Mario argumenta que o que há naqueles jogos não se diferencia em nada dos jogos *mainstream*. O personagem Tim, de Braid, jogo *indie* de plataforma, tenta à todo custo argumentar com Mario, insistindo que eles, personagens de jogos *mainstream* não

⁵⁴ Jonathan Blow em Indie Game: The Movie (2012)

conseguem compreender a essência dos jogos indie. Ao final, os personagens dos jogos indie acabam por “perder” a discussão⁵⁵.

Outra questão que gira em torno do cenário *indie* está relacionado à cultura fã e tudo que a cerca: itens colecionáveis, edições especiais, fóruns de discussão, etc. A questão dos itens colecionáveis será trabalhada no capítulo 3 da tese, quando abordarei a questão dos paratextos. Todavia, de antemão, posso afirmar que há uma grande e crescente indústria de itens colecionáveis que vem acrescentar aos produtos – jogos – independentes, no intuito de aproximar seus fãs de seu universo. Como dito anteriormente, *Machinarium*, jogo independente desenvolvido e publicado pelo estúdio tcheco Amanita Design, pode ser considerado um fiasco em termos de venda. Todavia, logo após o lançamento do jogo, o próprio estúdio produziu versões limitadas (numeradas) da trilha sonora do jogo, em vinil, autografadas pelo compositor musical, contendo, ainda, cartões impressos com imagens de cenas do jogo. Recentemente, o mesmo estúdio começou a produção de uma edição – também limitada – do boneco do robô protagonista do jogo – Josef, o qual o próprio estúdio está vendendo, de forma independente, através de seu site, pelo valor de 30 dólares (valor superior ao preço do jogo)⁵⁶. A vantagem deste tipo de venda é que o robô, um artigo “material”, não pode ser “pirateado”, ao contrário do jogo. Gisela Castro (2009, p. 497), referindo-se ao cenário musical, afirma: “É também adequado interpretar que esse público estaria mais disposto a pagar pelo trabalho quando a renda parece voltar-se mais diretamente à banda, e não aos costumeiros intermediários da cadeia produtiva da música (gravadoras, produtoras, distribuidoras, comerciantes, etc.)”. Esta afirmação da autora pode ser diretamente aplicada ao cenário dos jogos *indie*, devido, primeiramente, a uma certa resistência dos fãs às grandes empresas *mainstream* (como veremos no próximo tópico), e como forma de sentirem-se fiéis aos (e parte dos) desenvolvedores independentes.

Ação semelhante foi promovida pelos autores de *Super Meat Boy*, que também vendem artigos colecionáveis em seu site, como HQs autografadas, edições especiais do jogo, figuras (bonecos) dos personagens do jogo, etc. Todas essas ações visam adicionar

⁵⁵ “*Mario is too mainstream*”. Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=oc26EKhZNYM>. Acessado em: 8/2/2013.

⁵⁶ Cf. <http://amanita-design.net/store/robot-josef.html>. Acessado em: 8/2/2013.

receita aos desenvolvedores independentes, além, certamente, de manter os fãs deste gênero de jogo “conectados” às suas obras.

Capítulo 2. Jogos eletrônicos e imersão

2.1. Imersão e círculo mágico

Para o desenvolvimento das hipóteses propostas nesta tese, faz-se importante tratar de dois conceitos já bastante discutidos no âmbito dos *game studies*, que são os de *imersão* e *círculo mágico*. O primeiro deles, talvez o mais escorregadio, refere-se aos processos de engajamento e absorção que ocorrem entre um indivíduo e a realização de determinada tarefa. Superficialmente falando, quanto maior o grau de imersão de um indivíduo na realização de determinada tarefa, maior o grau de “desconexão” deste mesmo indivíduo do seu entorno, do mundo físico e concreto que o cerca (CSIKSZENTMIHALYI, 2008; BROWN e CAIRNS, 2004; FERREIRA e FALCÃO, 2009).

Autores que remontam ao início dos *game studies*, como Janet Murray (1997) e Espen Aarseth (1997), já citavam o termo e buscavam entender a imersão como fenômeno na análise de seus objetos. A cada ano, conferências internacionais e nacionais que reúnem pesquisadores de jogos eletrônicos, não cessam de trazer em sua programação trabalhos que abordam o tema, trazendo sempre contribuições teóricas novas para a compreensão do conjunto de processos imersivos.

Entende-se o conceito de imersividade como a capacidade de um sistema em trazer seus usuários para outra dimensão do real por ele apresentado (COUCHOT, 2003, p. 175). O conceito de imersão atravessa vários campos como a literatura, o cinema, as artes visuais e, a partir da segunda metade do século XX, a realidade virtual. Para Arlindo Machado (2002), existem dois tipos de imersividade: a do ponto de vista de um observador como representação do sujeito interagente no interior da cena ou através de um ponto de vista interno pelo efeito de câmera subjetiva. Contudo, o processo de imersão, assim apresentado, ocupa um lugar muito raso na discussão sobre o conceito e, deste modo, precisa ser aprofundado.

Por imersão, compreende-se como um fenômeno que implica a criação ilusória de adentrar ao “círculo mágico” da diegese narrativa. Por *círculo mágico*, podemos tomar como base a conceituação de Johan Huizinga (1971) a partir da premissa de que os jogos possuem um universo espacial e temporal próprio que delimita as fronteiras do mundo do jogo e do mundo comum ou o resto do mundo, como define Jesper Juul

(2005) sobre o ambiente da realidade concreta. Aprimorando a concepção de Huizinga (1971), Katie Salen e Eric Zimmerman (2003) utilizam a concepção de círculo mágico para refleti-la sobre domínios específicos que separam as raias do que é vida cotidiana e do que é jogo.

Aplicando o conceito de círculo mágico para os jogos (neste caso em particular, a autora se refere aos jogos pervasivos – *pervasive games*), Eva Nieuwdorp (2005) propõe que neste gênero de jogo é criada uma membrana permeável através da qual os elementos do *game* deslizam para o mundo real. A visão dicotômica entre o que é ordinário e o que é jogo parece não compreender uma variedade de operações cognitivas que mediam a transição do jogador no mundo do jogo e no *resto do mundo*.

Há ainda outra perspectiva sobre os efeitos imersivos a partir da abordagem de Laura Ermi e Frans Mäyrä (2005), principalmente em jogos de RPG, aos quais os autores denominam “imersão imaginativa”:

Chamamos esta dimensão de experiência de jogo em que a pessoa se torna absorvida com as histórias e com o mundo, ou começa a se sentir ou se identificar com um personagem do jogo, de imersão imaginativa. Esta é a área na qual o jogo oferece ao jogador a *chance* de usar sua imaginação, criar empatia com os personagens, ou simplesmente desfrutar da fantasia do jogo (ERMI e MÄYRÄ, 2005, p. 8)

Para os autores, jogos com personagens e enredos nos quais os jogadores têm mais possibilidades de identificação são mais capazes de propiciar a imersão imaginativa. Já Dominic Arsenault (2005) propõe uma releitura sobre o modelo estruturado por Laura Ermi e Frans Mäyrä, trocando o conceito de imersão imaginativa por imersão ficcional. Para o autor, a imersão imaginativa seria muito ampla e estaria condicionada à imersão ficcional.

Deste modo, com esta explanação sobre imersão e círculo mágico, acredito que, conforme apontado anteriormente, faz-se extremamente necessário que o usuário experimente a sensação de imersão no jogo (ou seja, esteja *no* círculo mágico), para que a comunicação através da retórica procedimental ocorra. E esta imersão (ou processo imersivo), não pode excluir, de forma alguma, componentes essenciais do *objeto* jogo, como seus elementos textuais, gráficos, sonoros, audiovisuais, etc.

2.2. Imersão e Atenção como processos cognitivos nos jogos eletrônicos

Tentar compreender e definir o conceito de imersão tem sido um dos objetivos dos pesquisadores das mídias (entendendo-se aqui o termo em seu sentido amplo) nos últimos tempos. Tarefa nada simples, visto que o termo tem sido aplicado em áreas tão distintas quanto sua natureza ontológica, como por exemplo, a literatura, o cinema, a realidade virtual e os *videogames*. No que tange a estes últimos, autores de áreas diversas como a psicologia, a pedagogia e o recente campo dos *game studies* vêm se empenhando, na maior parte das vezes a partir de pesquisas qualitativas ou ainda a partir do método da *teoria fundamentada em dados (grounded theory)*, a entender como ocorrem os processos imersivos nos jogos eletrônicos, assim como suas implicações sobre os aspectos cognitivos, subjetivos e sociais de seus jogadores. Este trabalho propõe o entendimento dos processos imersivos nos *videogames* a partir de dois eixos argumentativos: o primeiro está centrado na compreensão do ato de jogar – particularmente o jogo eletrônico – como uma experiência que se dá tanto no nível lúdico, quanto no nível ficcional, e que a imersão nesta atividade lúdica ocorre de duas maneiras distintas. O segundo eixo está centrado na proposição da relação entre imersão e *atenção*, a partir de autores do campo dos *game studies* e da psicologia cognitiva. Por fim, é importante salientar que, já que este trabalho está focado na discussão de noções teóricas, será fundamental a realização de futuras pesquisas que compreendam experimentos empíricos, no intuito de capturar os dados necessários para que as proposições aqui apresentadas sejam apropriadamente demonstradas.

2.2.1. Imersão, atenção e *videogames*

Jennett et al. (2008) afirmam que os processos imersivos nos *videogames* são distintos, por exemplo, daqueles ocorridos no cinema ou nos sistemas de realidade virtual. Fatores dos quais dependeriam a imersão, como motivação, empatia e atmosfera, ocorreriam de forma distinta nas diversas mídias aqui citadas. Todavia, além destes fatores, meu argumento é que a *atenção*, conceito que tem levantado opiniões divergentes desde pelo menos o final do século XIX, é uma das peças fundamentais para a compreensão dos processos imersivos em todos esses meios, sobretudo os *videogames*. A hipótese aqui defendida é, portanto, que os processos imersivos nos *videogames* estão diretamente

relacionados a certos tipos de atenção por parte do jogador, e que estes processos (imersão e atenção) ocorrem de forma gradual.

2.2.2. Imersão e atenção como experiências graduais

Emily Brown e Paul Cairns (2004) definem a imersão nos *videogames* como uma experiência que ocorre de forma gradual. De acordo com os autores, o jogador, desde o começo de sua experiência interativa com o jogo, passará por diversos estágios, relacionadas aos níveis imersivos, até que alcance o nível máximo de imersão, que seria a sensação de presença. Estes estágios são, segundo Brown e Cairns (2004), *engagement* (engajamento), *engrossment* (absorção) e *total immersion* (imersão total). Para passar de um estágio a outro, o jogador deverá superar certas barreiras, que “emergem de uma combinação de fatores humanos, informáticos e contextuais” (JENNETT et al., 2008).

O primeiro estágio, *engagement*, representa o menor nível de envolvimento com o jogo. As barreiras para a entrada neste nível, segundo os autores, são o *acesso* e o *investimento de tempo*. Acesso refere-se às preferências do jogador a determinado tipo de jogo. “Se eles [os jogadores] não gostarem de certo estilo de jogo, nem mesmo tentarão se engajar” (BROWN e CAIRNS, 2004). O investimento de tempo refere-se à energia despendida desde o aprendizado do jogo até o seu término, e é diretamente proporcional à imersão proporcionada pelo jogo.

Superadas essas barreiras, o jogador já estará *engajado* no jogo, e para chegar ao segundo estágio, *engrossment* (absorção), deverá superar a barreira da *construção do jogo*, que se refere ao seu visual, às tarefas interessantes, e ao *plot*. Se tais características não forem aprovadas pelo jogador, ou seja, se ele perceber falhas em algum desses quesitos, dificilmente chegará ao estágio de absorção, que já prevê um maior envolvimento com o jogo.

Nesta etapa, segundo os autores, o jogador já terá dispensado bastante tempo, energia, esforço e atenção – já estará “menos ciente do seu entorno e menos ciente de si mesmo que antes” (BROWN E CAIRNS, 2004). Superada a barreira da construção do jogo, estando o jogador absorto, as próximas barreiras a serem superadas para que o jogador chegue à imersão total são a (i) *empatia* e a (ii) *atmosfera*. (i) *Empatia* refere-se

à sensação de estar no lugar do personagem principal, aquele controlado pelo próprio jogador. (ii) *Atmosfera* se refere à combinação de elementos visuais, sons e *plot*. Segundo Brown e Cairns (2004), tais elementos devem ser “relevantes às ações e à localização dos personagens do jogo”, pois desta forma o jogador alocará maior atenção a esses elementos e, “quanto maior a atenção investida, mais imerso o jogador se sentirá”.

Brown e Cairns mencionam a atenção como um dos componentes dos processos imersivos nos *videogames*, presentes em todos esses estágios de maneira gradativa. Roger Caillois (1961) em seu clássico trabalho *Les jeux et les hommes*, já havia apontado sobre a importância da atenção nas atividades lúdicas. De fato, se tais atividades lúdicas compreendem processos cognitivos e sensorio-motores, como apontado por Ermi e Mäyrä (2005), a atenção deve ser vista como um de seus componentes principais, já que está diretamente relacionada a esses processos. Além desses autores, outros pesquisadores em *videogames* (BOGOST, 2009; JENNETT et al., 2008) confirmam uma relação próxima entre atenção e imersão, e sua correspondência gradativa (JENNETT et al., 2008). Além disso, outros autores da psicologia cognitiva advogam que a atenção é um processo cognitivo sujeito à intensidade e a uma escala gradual (MIALET, 1999). Assim, de acordo com essa perspectiva, é possível falar em estar *mais atento* ou *menos atento*.

A seguir, serão introduzidas algumas definições e classificações a respeito da atenção, com base em alguns autores da psicologia cognitiva, no intuito de melhor relacionar atenção à imersão e seus tipos e níveis.

2.2.3. Atenção: seletiva e limitada

Embora a atenção só tenha ganhado espaço de destaque no que diz respeito às pesquisas científicas na contemporaneidade, devido mesmo à sua crescente requisição no atual ambiente multimidiático – repleto de estímulos sensoriais e informacionais – sua importância tem sido levantada desde pelo menos o início do século XIX, quando novas ferramentas para o auto-conhecimento, como a auto-observação, começaram a ser postas em prática pela comunidade acadêmica e científica da época. Como aponta Michael Hagner (2003, p. 671), “experiências científicas com si mesmo, interesse em

fenômenos patológicos, observação e mesmo a evocação de estados limites físicos e mentais eram parte desse processo”.

Um dos primeiros grandes pesquisadores a abordar sistematicamente a atenção, William James, tece suas primeiras definições sobre o tema em seu tratado *Principles of Psychology*, de 1890, no qual critica a abordagem superficial dada à atenção pela escola empiricista inglesa e por autores alemães como Locke e Hume (JAMES, 1890). No entanto, somente em meados do século XX os estudos sobre a atenção ganharam maior importância, a partir da abordagem levada a cabo pela psicologia cognitiva (MIALET, 1999).

Um dos denominadores comuns das várias definições de atenção repousa no fato de ser um processo (ou grupo de processos) que contribui para a seleção de uma informação em detrimento de outras. Já em James esta noção se faz presente: para o autor, atenção é “tomar posse pelo espírito, sob uma forma viva e clara, de um objeto ou corrente de pensamento entre todos aqueles que parecem se apresentar simultaneamente” (JAMES, 1983, pp. 403-404). Jean-Paul Mialet (1999, p. 37), em consonância com James, afirma: “É a função seletiva da atenção, correspondente a um processo de triagem graças ao qual certas informações provenientes do ambiente ou do meio interno são analisadas e percebidas, enquanto outras são ignoradas. Esta atividade de triagem representa o aspecto mais característico da atenção”. De acordo com Cohen (2006), esta seleção é uma necessidade própria da limitação do cérebro humano de processar informações.

Outra noção bastante difundida entre os estudos sobre a atenção é a de que dispomos de uma quantidade *limitada* de atenção para “gastar” (JAMES, 1890; MIALET, 1999; PARASURAMAN, 2000); por isso mesmo a atenção prevê um processo seletivo *per se* (não é possível estar atento a tudo ao mesmo tempo). Do que resulta uma outra proposição: que a atenção depende de uma intenção do sujeito, de uma escolha; não seria, como pressupunha Locke e Hume, simples fruto da experiência, algo dado *a priori* (JAMES, 1890; MIALET, 1999, p. 16).

Raja Parasuraman expande o conceito de seleção e o recoloca como *um* dos componentes da atenção, ao lado da *vigilância* e do *controle*. Segundo o autor, a seleção se faz necessária devido às limitações de processamento e computação do cérebro

humano. Em suas palavras, “Sem tal seletividade, os organismos seriam mal-equipados para agir coerentemente face às competitivas e distrativas fontes de estímulo no ambiente” (2000, p. 7). Ainda de acordo com o autor, todos esses componentes da atenção (seleção, vigilância e controle) têm o intuito de servir a “tarefas direcionadas a metas” (PARASURAMAN, 2000), o que implica compreender a atenção como uma “ferramenta” a serviço de uma intencionalidade, uma noção já bastante cara a James, segundo o qual a atenção nos permite melhor “perceber, conceber, distinguir e memorizar” (JAMES, 1890).

2.2.4. Aspectos da atenção

Outro denominador comum está no fato de diversos autores tratarem a atenção como um processo que se dá de formas diferenciadas, implicando assim em diferentes tipos ou modalidades de atenção. Devido à complexidade e pluralidade de realizar tal taxonomia (MIALET, 1999) e a fim de melhor compreender as diferentes formas de atenção e suas relações com os processos imersivos dos *videogames*, adotar-se-á, neste trabalho, a proposição de Parasuraman, também compartilhada por outros autores da psicologia cognitiva (COHEN, 2006), que compreende a atenção através de três aspectos/funções fundamentais: seleção, vigilância e controle.

Seleção

Talvez o aspecto mais citado e comentado da atenção seja a *seleção*, muitas vezes denominado atenção seletiva, que serve à realização de tarefas direcionadas a objetivos específicos, em um dado (comumente curto) período de tempo. Como colocado anteriormente, a capacidade cognitiva humana é limitada (MIALET, 1999; COHEN, 2006; PARASURAMAN, 2000). Por isso, ao se concentrar na realização de alguma tarefa, que acionará uma série de processos mentais, um dos primeiros mecanismos colocados em prática é a exclusão de toda informação que não seja diretamente útil à realização de tal tarefa. Como afirma Cohen (2006), “um aspecto fundamental de nossa atividade cognitiva é a *seleção*, através de mecanismos de atenção, de uma porção entre a grande quantidade de informação que nos confrontamos a qualquer momento”.

Geralmente, a atenção seletiva contribui para o aumento da eficiência na realização de tarefas específicas.

Vigilância

A *vigilância* (ou atenção sustentada) refere-se à manutenção de um objetivo (ou meta) ao longo do tempo, colocando o sujeito num estado de vigília, que Mialet (1999) relaciona ao estado de espera. Este tipo de atenção pressupõe um estado de flutuação em seu nível de intensidade, alternando entre momentos de maior atenção e momentos de devaneio, onde a mente se esvai do objeto/informação “atendida” (CRARY, 2001), levando por vezes a um estado de automatização da atenção. Um exemplo de atenção sustentada é o trabalho de vigilância, quando é necessário estar constantemente concentrado em um assunto (ou uma série de assuntos), durante um período de tempo. Neste caso, a atenção atuará na direção de uma apreensão da “cena” como um todo. Parasuraman (2000, p. 7) indica que esses dois tipos de atenção (seletiva e sustentada) são naturalmente alternantes e excludentes e assim não ocorrem ao mesmo tempo.

Controle

O terceiro elemento da atenção aqui analisado, o *controle*, está diretamente relacionado ao fato, mencionado anteriormente, de o ser humano possuir uma quantidade limitada de atenção a ser empreendida em determinado momento. Assim o controle, também chamado por Cohen de *função executiva*, aparece no papel de distribuir a quantidade de atenção às diversas solicitações provenientes do ambiente, de acordo com seu grau de importância para a tarefa sendo executada. Importante frisar que apesar de limitada, a quantidade de atenção é flexível, podendo ser distribuída, alocada, de acordo com a situação (COHEN, 2006; PARASURAMAN, 2000). Nas palavras de Cohen (2006), “Nós estamos constantemente diante de escolhas cognitivas estratégicas em nossa vida cotidiana. Numa escala maior nós decidimos em que atividades queremos estar envolvidos. Numa escala menor nós somos comumente confrontados a diversas tarefas possíveis e temos que decidir qual delas possui maior prioridade ou quando alternar de uma tarefa a outra (...) As funções executivas permitem essas atividades de controle”

2.2.5. Modalidades imersivas e atencionais nos videogames

Como colocado anteriormente, de acordo com Jesper Juul (2005), *videogames* são formados basicamente por dois componentes: regras e ficção. O argumento central deste tópico é que durante o *gameplay*, haverá momentos em que o elemento regras estará atuando em primeiro plano, enquanto a ficção (narrativa) ficará num estado de “suspensão”; e momentos em que a ficção (narrativa) estará atuando em primeiro plano, enquanto o componente regras entrará no estado de suspensão. Em cada um desses momentos, um tipo específico de atenção – seletiva ou sustentada – estaria atuando.

Desse modo, a partir de proposições de outros autores (ERMI e MÄYRÄ, 2005; JENNETT et al., 2008), existiriam pelo menos dois tipos/modalidades de imersão durante o *gameplay*, os quais estariam diretamente relacionados ao componente em primeiro plano em determinado momento do jogo – “regras” ou “ficção”. Chamaremos, aqui, estes diferentes tipos de imersão de (i) *imersão operacional* e (ii) *imersão narrativa*. Além disso, acreditamos que estes tipos de imersão estão relacionados aos modos de atenção assumidos pelo jogador em cada um desses momentos – atenção seletiva e atenção sustentada, respectivamente.

Atenção seletiva

Como visto, a atenção seletiva é aquela que contribui para a realização de tarefas específicas, num curto espaço de tempo. É o momento onde ocorre a filtragem de informações sensoriais, provenientes do ambiente, para que apenas as informações pertinentes à realização da tarefa sejam percebidas e processadas, visando assim, desde uma “melhora da eficiência cognitiva correspondente” e a uma “otimização no tratamento da informação” (MIALET, 1999).

Acreditamos que durante o *gameplay*, este tipo de atenção é ativado quando o componente regras está em primeiro plano; por exemplo, quando o jogador é interpelado por um obstáculo ou desafio a ser superado. Neste momento, toda a sua atenção é voltada àquele desafio, diminuindo, por consequência, a atenção à narrativa e ao ambiente “macro” ao seu redor – tanto no jogo quanto no ambiente físico no qual o próprio jogador está localizado.

Assim, a *atenção seletiva* entra em ação de modo a reunir as informações mais importantes em prol da realização do objetivo ou superação do desafio. Neste momento, o jogador estará envolvido (imerso) no jogo, a partir da solução do desafio que se lhe mostra. Estas informações podem referir-se tanto a uma “camada” sensório-motora quanto a uma “camada” cognitiva. Nas palavras de Ermi e Mäyrä (2005), “Os desafios do *gameplay* parecem estar relacionados a dois diferentes domínios: habilidades sensório-motoras (...) e desafios cognitivos”.

Em relação à camada sensório-motora, as informações referem-se aos diversos elementos da interface do jogo que o jogador deverá apreender, e ainda à combinação de teclas ou botões que o jogador deverá pressionar em determinado momento, para suceder ao objetivo/desafio. Quando por exemplo, em *God of War* (SCE Studios Santa Mônica, 2005), Kratos entra em um recinto e se vê face a face com um *boss*, o jogador se vê diante de uma situação em que a atenção seletiva entra em ação, através de seus filtros sensório-motores: para atingir os golpes mais poderosos, visando seu objetivo – derrotar o *boss*, de forma eficiente – o jogador deverá constantemente avaliar seu nível de energia, o nível de energia do *boss*, a quantidade de poderes especiais que tem disponível, sua localização no espaço virtual do jogo, etc.; informações estas presentes na interface do jogo (informações sensórias). Além disso, deverá estar constantemente avaliando que combinações e seqüências de botões pressionar e hastes do *joystick* mover (e em que direção) em um dado momento (informações motoras).

A camada cognitiva refere-se às informações solicitadas na solução de *puzzles* ou desafios que demandam maior formulação mental (e menos sensorial) por parte do jogador. Aqui, estas informações servirão ao pensamento estratégico e lógico. Ao solucionar um *puzzle*, toda a sua atenção será direcionada a esta tarefa. Os processos cognitivos devem automaticamente filtrar as informações sensório-motoras que não sejam úteis à realização da tarefa.

Assim, essas duas camadas de informação (sensório-motora e cognitiva) compreendem as informações solicitadas pela atenção seletiva, operação cognitiva que entra em ação no que chamamos de imersão operacional.

Atenção sustentada

A atenção sustentada – ou *vigilância* – é aquela que serve à manutenção de objetivos ao longo do tempo. Esta, de acordo com os autores citados, não ocorre em paralelo à atenção seletiva, e se relaciona ao estado de espera. Acreditamos que ao longo do *gameplay*, esta modalidade de atenção é ativada quando o componente ficção está em primeiro plano, ou seja, quando o jogador (e seu personagem) está seguindo o curso narrativo do jogo, por exemplo ao explorar o mundo virtual do jogo, quando nenhum elemento específico (puzzle ou desafio) requer sua atenção.

Neste período, o jogador tem a possibilidade de monitorar várias fontes de informação, sem perda de eficiência (PARASURAMAN, 2000), como por exemplo, seu ambiente, o que inclui detalhes do cenário e dos objetos do jogo, diálogos, e ainda sua trilha sonora: elementos que concorrem para a ambientação e envolvimento do jogador no universo do jogo e, ainda, para o desenvolver de sua narrativa. A atenção sustentada só é possível ser mantida enquanto não ocorrer o aparecimento de um alvo crítico (novo *puzzle* ou desafio a ser superado), quando a atenção seletiva retornará ao primeiro plano. Além disso, a atenção sustentada remonta ao estado de espera ou de alerta, por isso mesmo se relaciona à *vigilância*.

No intuito de manter o compasso do *gameplay*, a construção do jogo deverá se encarregar do equilíbrio entre momentos de ação (puzzles ou desafios) e momentos de narrativa (de espera) (INCE, 2006). De fato, é justamente nos momentos de espera, onde a atenção sustentada se faz mais presente, que o jogo poderá explorar a imersão através dos elementos narrativos, não excluindo, aqui, os apelos sensoriais (visuais e sonoros), colocando o jogador na expectativa do próximo momento crítico, deixando-o assim envolvido no *game flow* (INCE, 2006; DILLE e PLATTEN, 2007). Desse modo, durante um *gameplay* completo, ou seja, desde que o jogador inicia o jogo até o seu término, o que se vê é uma constante alternância entre momentos de imersão operacional e imersão narrativa, assim como uma alternância entre atenção seletiva e a atenção sustentada. Isto é o que chamamos de modos alternados de imersão e atenção do *gameplay*.

2.3. Imersão: corporificação, descorporificação, processos híbridos

Nos últimos anos, uma parcela considerável da indústria *mainstream* de *videogames* vem objetivando o desenvolvimento de jogos com imagens “realistas” em alta definição⁵⁷. Diretamente contra esta corrente, ao final de 2006 a Nintendo lança seu console Wii, iniciando uma nova estratégia no concorrido mercado de *videogames*: o desenvolvimento de jogos com imagens não-realistas e uma nova maneira de interagir com o *videogame*, que apela para a participação ativa de todo o corpo do jogador. Esta nova abordagem só foi possível devido à nova maneira – proposta pela Nintendo – de se usar um controle de *videogame*: através da movimentação do próprio controle no espaço físico. Como aponta Couchot (2003, p. 12), “Isto ocorre porque os dispositivos digitais são equipados (...) com captos endereçados não apenas aos olhos ou aos ouvidos, mas que requerem outros sentidos, como o tato, a propriocepção ou a cinestesia”⁵⁸. Deste modo, além de uma participação mais ativa do corpo durante o *gameplay*, os jogadores são convidados a fazer uso do ambiente no qual estão inseridos, que funcionará como uma extensão do espaço virtual do jogo.

Além do console Wii, outra iniciativa semelhante é o Kinect, desenvolvido e lançado pela Microsoft no ano de 2010, que funciona como parte integrante de seu console Xbox 360. De modo análogo ao Wii, o Kinect convida o jogador a uma maior participação do corpo durante o *gameplay*. A grande diferença é que este sistema não faz uso de controles para a transferência de movimentos entre jogador e dispositivo. De maneira distinta, através de uma câmera, o dispositivo capta o movimento do próprio corpo do jogador, transferindo este movimento para o personagem ou objeto mostrado na tela. Além disso, o Kinect permite que o jogador acione funções a partir de comandos vocais, sem necessidade de interfaces físicas. Esta nova tecnologia utilizada pela Microsoft pode representar um passo à frente em relação àquela utilizada pela Nintendo, já que, devido à não-necessidade de uso de um controle, permitirá maior liberdade de movimentos e gestos por parte do jogador, inferindo assim um maior leque de possibilidades na construção de jogos que façam uso deste sistema. Além disso, esta

⁵⁷ Neste contexto, a expressão *imagens realistas* refere-se a imagens sintéticas que buscam ser visualmente indistinguíveis de seus referentes reais. Ver a esse respeito Greenberg (1999).

⁵⁸ Apesar de Couchot apresentá-los como conceitos diferentes, outros autores, como Hayward et al. (2004), referem-se aos termos cinestesia e propriocepção para designar a mesma coisa: a capacidade humana de perceber seu próprio corpo, o que inclui sua posição no espaço, movimentos dos membros, velocidade de deslocamento e forças aplicadas/suportadas pelos músculos.

tecnologia torna quase que transparente a mediação usuário-sistema, como se ambos habitassem o mesmo *loco*, realizando o que Bolter e Grusin (2000) chamam de imediação (*immediacy*). Esta abordagem interativa, levada a cabo pela Nintendo e mais recentemente pela Microsoft, pode ser relacionada ao que Mark Hansen (2006) chama de *paradigma da realidade mista*⁵⁹; segundo o autor, a “segunda geração da realidade virtual”: um modelo interativo que prevê uma extensão do espaço virtual no espaço físico e ainda um “sujeito corporificado” (*embodied subject*) em sua interação com o espaço virtual (já uma extensão do espaço físico). Este modelo contrasta com a “primeira geração da realidade virtual”, que enfatiza a visão e – em menor escala – a audição, em seus sistemas interativos, contando com pouca – ou quase nenhuma – participação do corpo – e dos outros sentidos (HANSEN, 2006).

O objetivo deste tópico é discutir a participação do corpo e dos sentidos nos processos interativos dos *videogames*, no intuito de defender a ideia de que, a partir dos recursos apresentados no parágrafo anterior, as três principais fabricantes de consoles (Microsoft, Sony e Nintendo) vêm buscando maior integração entre corpo/espaço físico/espaço virtual, visando, sobretudo, à uma maior sensação de imersão dos jogadores em seus jogos. Primeiramente discutirei a importância dada à visão (e à audição) nos sistemas de realidade virtual, objetivando a imersão de seus usuários, e a herança desta abordagem pelos *videogames*. Em seguida apresentarei o paradigma da realidade mista e discutirei sua recente (e crescente) presença nos *videogames*, no intuito de proporcionar novas percepções e experiências imersivas e interativas aos jogadores. Este capítulo/tópico buscará dialogar com autores do campo da realidade virtual, das novas mídias e dos *game studies*, assim como da comunicação e da cultura, em seu sentido amplo.

2.3.1. A soberania da visão na realidade virtual e nos *videogames*

O desenvolvimento da realidade virtual (RV) herda o antigo desejo, expressado por artistas desde pelo menos a passagem da Idade Média para o Renascimento, de trazer o espectador para “dentro” da imagem, propondo uma ilusão de continuidade entre

⁵⁹ *Mixed reality paradigm*, no original. Mark Hansen tomou este termo emprestado dos artistas Monika Fleischmann e Wolfgang Strauss (Hansen, 2006).

espaços (físico e pictórico). Não foram poucos os artistas a buscarem com afinco tal empreitada, como Giotto, Paolo Veronese e Andrea Pozzo (GRAU, 2003). Os artistas e cientistas da realidade virtual propunham, além disso, algo a mais: a possibilidade de “navegação” por estas imagens, como se fosse possível adentrar, de fato, em uma “outra realidade” que existisse para além da realidade física ao redor do sujeito/interagente. Como aponta Rheingold (Apud GRAU, 2003), “nos anos 1990, a tecnologia da RV está levando as pessoas além e através da tela para mundos virtuais”. Em outras palavras, a realidade virtual buscaria oferecer um “efeito de real” às imagens por ela construídas, e uma sensação de presença em seus ambientes. Com afirma Bolter e Grusin (2000, p. 22), “o espectador deve esquecer-se que está de fato vestindo uma interface de computador e aceitar a imagem gráfica que lhe é oferecida como seu próprio mundo visual”.

A realidade virtual, tal como é hoje conhecida, teve seus primórdios na década de 1960, com o desenvolvimento das primeiras imagens computadorizadas “interativas”. Seu surgimento está intimamente ligado ao desenvolvimento e aprimoramento da indústria bélica norte-americana e serviu para que organismos governamentais pudessem testar e praticar ações militares em ambientes simulatórios, visando a uma otimização de resultados (GRAU, 2003). Somente algum tempo depois, como é comum ocorrer no campo do desenvolvimento científico, a realidade virtual seria utilizada para fins científicos, o que representaria uma grande inovação no campo das tecnologias imagéticas interativas.

Visando proporcionar a sensação de presença num ambiente gerado por computador (o que Emily Brown e Paul Cairns (2004) relacionam à sensação de *imersão total*), um dos artificios utilizados pela realidade virtual – desde seus primórdios – seria a produção de sistemas que pudessem simular o “mundo real” da maneira mais realista possível, o que inclui tanto o aspecto visual e sonoro, quanto o comportamento de seus objetos, e ainda fornecer respostas – em tempo real – às ações tomadas por seus usuários. Como sugere Ivan Sutherland, um dos primeiros pesquisadores da realidade virtual (fazendo referência à “janela renascentista” de Alberti): “Deve-se olhar para um display como uma janela pela qual se contempla um mundo virtual. O desafio para os gráficos computadorizados é fazer com que as imagens vistas pela janela pareçam reais, soem reais e que seus objetos ajam de maneira real”

(Apud GRAU, 2003, p. 162). Corroborando este pensamento, Frederick Brooks (1999, p. 16) diz que para que um sistema seja considerado de realidade virtual ele deve fornecer, entre outros parâmetros, *displays* que permitam que o usuário esteja imerso em seu ambiente virtual, bloqueando qualquer percepção do ambiente físico ao seu redor. De acordo com o autor, outros parâmetros importantes – mas não cruciais – são a simulação do som e do tato. Esta atenção especial dada à visão em relação aos outros sentidos na realidade virtual pode ser compreendida, até certo ponto, pelo desenvolvimento primeiro de sistemas visuais (e não sonoros) na história da computação⁶⁰. Sutherland afirma, ainda nos anos 1960: “Existem excelentes sistemas de áudio, mas infelizmente nós temos pouca habilidade em fazer com que o computador produza sons significantes” (SUTHERLAND, 1965, p. 506). Além disso, mesmo nos dias de hoje, ainda há uma desproporção entre o número de pesquisas destinadas à visão e aquelas destinadas ao tato (ROBLES-DE-LA-TORRE, 2006, p. 24). Assim, desde seus primórdios, os pesquisadores da realidade virtual concentrar-se-iam no desenvolvimento de *imagens* com as quais o usuário pudesse interagir, em tempo real.

Visando a um maior grau de imersão em seus ambientes virtuais, a “primeira geração da realidade virtual” apostaria sistematicamente no uso de dois dispositivos: o *HMD* (sigla para *Head-Mounted Display*; em Português: visor montado sobre a cabeça) e a *Data Glove* (luva de dados)⁶¹. O *HMD* consiste numa espécie de capacete com pequenos displays posicionados na posição dos olhos de seus usuários. Através de conexões cabeadas ou sem-fio, imagens geradas por computador são exibidas nesses displays, sendo atualizadas em tempo real a partir do movimento da cabeça de seu usuário, visando fornecer-lhe uma maior sensação de presença no ambiente virtual formado por aquelas imagens. Além disso, o *HMD* evita que o usuário tenha contato com qualquer informação visual do ambiente no qual se encontra: seja qual for a direção do seu olhar, o que verá será somente as imagens digitais. Alguns *HMDs* contam também com fones de ouvido embutidos, possibilitando a exploração de sons em

⁶⁰ De certo que a primazia e o pioneirismo da visão em relação aos outros sentidos não pode ser explicada apenas pelo viés tecnológico. De fato, rios de tinta já foram gastos para dar conta deste problema, que suscitou posições das mais adversas ao longo da história. Foge do escopo deste trabalho aprofundar-se nessa questão. Ver a esse respeito Martin Jay (1994).

⁶¹ Retenho-me aqui à análise de dispositivos de realidade virtual que podem ser acoplados ao corpo (*HMDs* e *Data Gloves*). Excluo desta abordagem, portanto, o uso de *CAVEs* (Cave Automatic Virtual Environment), cujo uso se tornou muito mais restrito devido ao seu alto custo e grandes dimensões (BROOKS, 1999).

ambientes imersivos. Já a *Data Glove*, uma luva de dados também conectada a um computador, permite que o usuário tenha contato “direto” com objetos virtuais, através de sensores de toque e movimento, podendo “pegá-los” e “manuseá-los”. Muitas luvas de dados contam ainda com retorno de força (*force feedback*), visando a um aumento da precisão na movimentação virtual desses objetos. Na trajetória da realidade virtual, estes dispositivos seriam utilizados, por exemplo, na tele-operação de veículos e robôs, na realização de procedimentos médicos à distância, como interface em obras de arte interativas e, numa menor escala, nos *videogames*⁶².



Figura 30: Modelo de *Data Glove*
Figura 31: *Data Glove* em operação



Figura 32: *Head-Mounted Display* (HMD)

No entanto, os esforços em aumentar a participação do corpo e dos outros sentidos no processo interativo, pelo uso desses dispositivos – através de maior movimentação da cabeça (*HMDs*) e dos membros superiores (*Data Gloves*) – não evitaram que a realidade virtual mantivesse seu foco na exploração dos aspectos visuais e sonoros em seus sistemas interativos/imersivos (HANSEN, 2006, p. 26). Afinal, esses dispositivos investem pouco na participação e no agenciamento do corpo como um todo em seus sistemas. Além disso, este modelo de realidade virtual reforça a separação entre

⁶² O uso de *HMDs* e *Data Gloves* ficou bastante restrito a *videogames* educacionais e de treinamento, sendo pouco usado em jogos comerciais. Exemplos destes dispositivos aplicados aos *videogames* são o *Trimersion HMD* e a *P5 Glove*.

espaço físico (no qual o usuário está presente) e espaço virtual (aquele formado pela “camada” de dados), evitando que sejam percebidos de uma só vez: ao vestir aqueles dispositivos, o usuário entra em outra “realidade” e é levado a esquecer-se que está fisicamente presente num espaço físico; ao retirá-los, deixa o ambiente virtual de lado e retorna à sua realidade cotidiana.

Este mesmo modelo interativo/imersivo – centrado na exploração da visão e da audição – tem sido aplicado na maioria dos *videogames*. Nele, o corpo do usuário é pouco requisitado a interagir com o ambiente virtual do jogo: o que se vê é um usuário praticamente estático (a não ser pelo movimento de suas mãos, controlando o mouse, o teclado ou o *gamepad*) face às imagens virtuais exibidas em seu monitor ou TV. Assim como o espectador do cinema, quanto maior seu estatismo, mais concentrado e imerso ele estará naquele ambiente, evitando ser trazido de volta à realidade por alguma interferência externa (BROWN e CAIRNS, 2004). Este modelo prioriza uma imersão “psicológica” em detrimento de uma imersão física, resultando num sujeito “descorporificado” no espaço virtual (PAUL, 2004, p. 170). No entanto, se um dos principais objetivos dos *videogames* é promover o máximo grau de imersão em seus ambientes virtuais (CAIRNS e CHENG, 2005), ao ponto fazer com que o jogador experimente a sensação de estar presente em outra realidade (JENNETT et al., 2008; FERREIRA e FALCÃO, 2009) como deixar de lado todo o corpo e os outros sentidos nesse processo? Como observa ROBLES-DE-LA-TORRE (2006, p. 29): “O que está claro é que a *somestesia*⁶³ é fundamental para o normal funcionamento do organismo humano em diferentes níveis, desde controlar o corpo até perceber o ambiente, assim como aprender e interagir com ele. Este fato reforça a importância de fornecer informações *somestésicas* adequadas ao utilizar interfaces para interagir com ambientes reais ou virtuais”.

2.3.2. O paradigma da realidade mista

Mark Hansen (2006) analisa um outro modelo de “realidade virtual” ou, em suas palavras, realidade mista. Este modelo, ao contrário do modelo da primeira geração da realidade virtual – centrado na visão e na audição – convida o interagente a participar

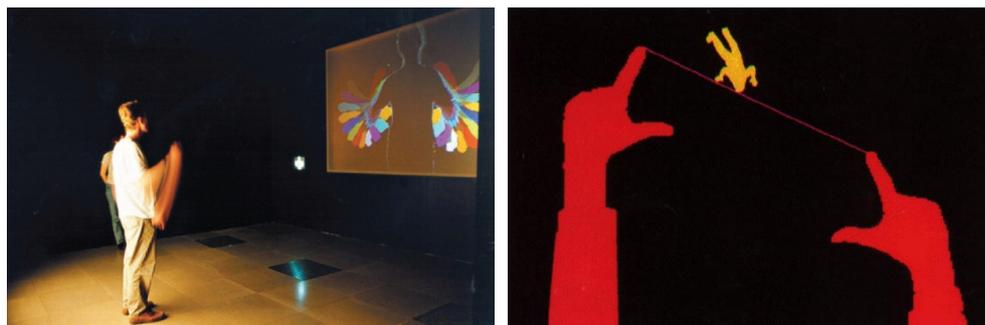
⁶³ De acordo com o autor, a *somestesia* compreende as sensações da pele (tato) e a cinestesia.

com todo o seu corpo durante o momento interativo: o foco está na “atividade motora”, ao invés da “verossimilhança representativa” (HANSEN, 2006, p. 2), como no primeiro modelo. Além disso, nos sistemas de realidade mista, as fronteiras entre os mundos físico e virtual tendem a desaparecer, resultado numa sobreposição destas duas “camadas”. Como indica Hansen (2006, p. 2): “Cansados dos clichês da transcendência descorporificada assim como do passo glacial do progresso dos *HMDs* e outras tecnologias de interface, os artistas e engenheiros de hoje buscam uma interpenetração fluida de realidades”. Este modelo evoca uma nova percepção do corpo no momento interativo: corpo como agente presente ao mesmo tempo nos espaços físico e virtual. De acordo com Hansen (2006, p. 3), a realidade mista representa “informação produzida através de uma extensão de nossa interface natural – isto é, corporificada, perceptomotora – com o mundo”. Neste modelo, todo o corpo é convidado a experimentar sensações. Além da visão e da audição, outros sentidos, como o tato, são também explorados, assim como a propriocepção. A realidade mista responde a uma demanda já mencionada por Sutherland (1965, p. 507), há mais de quatro décadas: “O computador pode facilmente sentir as posições de quase todos os músculos de nosso corpo. Até agora apenas os músculos das mãos e dos braços têm sido utilizados para controlar o computador. Não há razão para que estes sejam os únicos”.

O paradigma da realidade mista emerge sobretudo com a arte tecnológica. Um dos grandes expoentes deste modelo de realidade virtual é o artista e cientista Myron Krueger, que tem trabalhado em instalações interativas desde a década de 1970. Krueger, que desde o início de sua vida artística evitou aceitar o modelo de realidade virtual centrado na visão, afirma: “Enquanto o pessoal do *HMD* achava que o cenário 3D fosse a essência da realidade, eu sentia que o grau de envolvimento físico era a medida da imersão” (KRUEGER, 2002).

Para ilustrar a aplicação deste paradigma, gostaria de abordar duas obras: *Videoplace* (1974-1975), de Krueger, e *Displaced Emperors* (1997), de Rafael Lozano-Hemmer. Em *Videoplace*, um sistema captura os movimentos do visitante e os transforma em silhuetas de seu corpo, que são então exibidas, em tempo real, em telas de projeção. Este visitante pode, por sua vez, através de seus movimentos, preencher os espaços interiores às silhuetas com diversas imagens gráficas. A interatividade, aqui, não se dá através de controles remotos ou pelo pressionar de botões, mas a partir do

próprio agenciamento corpóreo do visitante no espaço da obra. Este agenciamento vai além da percepção de uma representação simulatória do corpo humano, potencializando a atividade motora em detrimento à semelhança visual. Como coloca Hansen “Ao invés de investir no poder simulatório da imagem e no paradigma ocularcêntrico da imersão, Krueger apostou tudo no poder construtivo da corporificação humana” (HANSEN, 2006, p. 26).



Figuras 33 e 34: *Videoplace*, de Myron Krueger

Em *Displaced Emperors*, instalação interativa exibida em 1997 na parte externa do castelo de Habsbourg, em Linz, Áustria, Rafael Lozano-Hemmer criou um espaço dotado de sensores sem fio, no qual a movimentação das mãos dos visitantes fazia disparar projeções de imagens sobre a fachada do castelo. Estes visitantes poderiam ainda “pressionar” botões virtuais, fazendo com que se projetassem outras imagens que se relacionavam às histórias do México e da Áustria. Mais uma vez, o que se tem é a fusão dos espaços físico e virtual numa obra interativa/imersiva, na qual a própria atividade motora do visitante é a responsável pelo funcionamento da obra. Como coloca Christiane Paul, a respeito desse tipo de obra: “Em algumas obras, as propriedades do mundo virtual são convertidas para o ambiente físico; em outras, o físico é projetado no virtual; em outras, os dois espaços se fundem” (PAUL, 2004, p. 72). Esta é, justamente, a base da realidade mista: a fusão desses dois espaços em um único, no qual acontecem todas as ações interativas e imersivas, através da participação ativa e corporificada do usuário.



A realidade mista também desloca o paradigma que diz que – via de regra – é o homem que deve aprender o *modus operandi* da máquina, para que esta funcione de maneira apropriada, conforme programada. Por outro lado, de acordo com a realidade mista, o usuário está liberado desta responsabilidade: ao interagir, ele deve apenas agir naturalmente, movimentando seu corpo e membros de forma intuitiva, e o sistema deverá responder apropriadamente. Neste caso, é a máquina quem deverá “entender” os movimentos do usuário e traduzi-los em ações coerentes dentro do sistema, ou ainda, nas palavras de Söke Dinkla (Apud HANSEN, 2006, p. 36), “aprender a entender o meio natural de comunicação empregado pelos homens: neste caso, gestos”. Deste modo, a realidade mista proporcionaria novos níveis de imersão, já que determina um “agenciamento humano corporificado” (HANSEN, 2006, p. 3).

2.3.3. Imersão, corpo e videogames

No que tange aos *videogames*, já se tornou quase senso-comum afirmar que um dos principais objetivos dos desenvolvedores é fornecer o grau máximo de imersão em seus jogos (CAIRNS e CHENG, 2005). Todavia, ao contrário da facilidade com que se usa o termo, encontrar uma definição precisa para a experiência da imersão não é tarefa das mais simples. Para iniciar a discussão de como a imersão vem sendo tratada nos *videogames*, partirei de algumas definições de autores dos *game studies* e das novas mídias para o conceito. Radford (2000) descreve a imersão como a “habilidade de se entrar no jogo através de seus controles”. Para Janet Murray (1997), imersão refere-se à “sensação de estar cercado por uma outra realidade (...) que toma toda a nossa atenção, todo o nosso aparato perceptual”. Edmond Couchot (2003) define a imersão como a capacidade de um sistema de trazer seus espectadores ou usuários para dentro da realidade por ele construída. O denominador comum de todas essas definições repousa na premissa de que a imersão se refere à sensação de presença numa outra realidade, neste caso, gerada por computador. Para o escopo deste trabalho, detenho-me no conceito de imersão sensorial que, segundo Ermi e Mäyrä (2005), resulta dos estímulos audiovisuais gerados pelo *videogame*.

A realidade virtual, desde seus primórdios, tem buscado incessantemente proporcionar experiências imersivas aos seus usuários, investindo no realismo gráfico de seus objetos e ambientes virtuais e utilizando, conforme apontado anteriormente, dispositivos como os *HMDs* e *Data Gloves* sem, no entanto, fazer uso considerável do corpo no processo interativo. De maneira análoga, esta tem sido a estratégia da maioria dos *videogames* produzidos até o momento: a ênfase no uso da visão e da audição como artifício imersivo sensorial, a partir do desenvolvimento de jogos com imagens extremamente realistas e sistemas de som multicanais, no intuito de envolver o jogador no ambiente, na realidade do jogo. No entanto, de acordo com Christiane Paul (2004), esta abordagem remete a uma “obsolescência” nos processos de interação homem-máquina, inferindo comportamentos e atitudes padronizadas por parte dos seus usuários. Fazendo mais uma vez alusão à caverna de Platão, o que temos são usuários praticamente “imóveis” diante da tela de seus monitores, com seus olhos fixos nos elementos virtuais ali representados. Ainda nas palavras de Paul (2004), “A normatização atual das interfaces conduziu à uma espécie de mecanismo de aprisionamento do corpo que se vê forçado a se conformar ao computador e à tela (ainda que no futuro estas interfaces venham a conhecer transformações determinantes)”.

Todavia, se a idéia de imersão, como mencionada neste trabalho, refere-se à capacidade de “trazer” o jogador para dentro de outra realidade, como deixar de lado o corpo e todos os outros sentidos – especialmente o tato – e as percepções proprioceptivas, neste processo? Apesar de alguns pesquisadores sugerirem que o alcance da experiência imersiva se dá de formas distintas nos sistemas de realidade virtual e nos *videogames* (JENNETT et al., 2008), eu quero propor que os *videogames*, assim como aqueles, deixaram até recentemente a participação do corpo para um “segundo nível”, priorizando a visão e a audição como sentidos interativos. Curiosamente, recentemente todas as três principais empresas fabricantes de consoles – Nintendo, Microsoft e Sony – têm corrido atrás do tempo perdido e investido em interfaces que propiciem uma maior participação do corpo e uma maneira de jogar e interagir com os *videogames*, mais “intuitiva” e “natural” (para citar as palavras largamente utilizadas pelos seus representantes): a Nintendo, pioneira, com seu console

Wii, lançado em 2006; a Microsoft, com o dispositivo Kinect; e a Sony, com o seu dispositivo PlayStation Move⁶⁴.

A idéia de integrar o corpo ao *gameplay* não é inédita desta geração de consoles. Na verdade, desde o surgimento dos *arcades* e dos consoles lançados no início da década de 1980 já era possível encontrar jogos que, de uma maneira ou de outra, buscavam aumentar a sensação de imersão através de dispositivos que iam além da tela e do *joystick*. Nos *arcades*, não foram poucos os jogos, em sua maioria no estilo simulação, que compreendiam todo um aparato no qual o jogador deveria “entrar”, com todo o seu corpo, para dar início à experiência interativa⁶⁵. Entre os exemplos clássicos estão os vários jogos de corrida de carros – que compreendiam uma estrutura semelhante ao de um carro de corrida real, com poltrona, volante e alavanca de câmbio; os jogos de corrida de motos, que contavam com uma réplica de motocicleta (quase em tamanho real), na qual o jogador deveria montar para jogar e ainda simuladores de vôo. Nestes casos, o controle do carro, da moto ou do avião não era realizado através de *joysticks* convencionais, mas dos próprios volantes, ou guidões ou manches dos *arcades*. Nos jogos de corrida de motos, era comum que, ao realizar uma curva, a moto se inclinasse em sua direção, como acontece de fato numa corrida de motos real. O site da *games VR*, empresa que fabrica e comercializa o *arcade* de corrida de carros Nascar Racing (EA, 2007), promete: “NASCAR Racing fornece aos jogadores a emoção da experiência da corrida NASCAR, igualada apenas à coisa real”⁶⁶.

No que se refere aos consoles, desde pelo menos o ano de 1983, já era possível encontrar dispositivos que tentavam trazer a interação entre jogador e jogo para além da operação de um controle convencional. Estes dispositivos compreendiam pistolas de luz que permitiam interagir com jogos de tiro de maneira mais intuitiva e próxima do real: bastava que o jogador apontasse a pistola para o alvo na tela e pressionasse o gatilho. Além disso, uma outra grande diferença entre essas pistolas e o controle convencional, no ato de jogar, está em sua relação com o espaço físico (aquele no qual

⁶⁴ Em paralelo aos sistemas de captura de movimento existem ainda outros dispositivos e jogos que funcionam no intuito de promover uma maior participação do corpo e uma maior integração entre o espaço físico e o virtual, como as séries Guitar Hero (Harmonix, 2005) e Rock Band (Harmonix, 2007) que, por meio de controles que simulam instrumentos musicais, permitem que os jogadores realizem performances musicais como se estivessem eles próprios tocando os instrumentos reais.

⁶⁵ Vale lembrar que os *arcades* continuam sendo produzidos até os dias de hoje, fazendo uso de poderosos processadores gráficos e displays LCD.

⁶⁶ Disponível em: http://globalvr.com/products_nas.html. Acessado em: 20/7/2009.

se encontra o jogador): no caso do controle convencional, o que importa para o sucesso no jogo é a destreza do jogador ao pressionar sequências de botões, no *timing* correto; independe da posição do controle em relação ao espaço físico. No caso da pistola, o sucesso no jogo dependerá diretamente de sua operação *no* espaço físico, ou seja, de seu correto posicionamento em relação à tela da TV. Temos aqui uma correlação direta do espaço físico com o espaço virtual. Em outras palavras: o modo como as ações são tomadas no espaço físico interfere diretamente nos resultados do jogo, proporcionando uma sensação de continuidade entre esses dois espaços. Nestas situações, a mediação jogador-jogo transcende a simples codificação de comandos de entrada para códigos binários que se reverterão em ações no *gameplay*, cujo resultado se processa unicamente no espaço virtual (dados). Ao contrário, podemos falar em um espelhamento do *gameplay* do espaço físico para o espaço de dados, e vice-versa, superando a antiga dicotomia real e virtual. Como aponta Hansen (2006), “toda realidade é realidade mista”.

Fazendo eco ao modelo da realidade mista, a Nintendo, através do seu console Wii, apela para uma maior participação (natural, intuitiva) do corpo durante o momento interativo, inaugurando uma nova forma de jogar, na qual jogador e personagem se aproximam numa *mimesis* nunca antes vista nos *videogames*. Com o Wii, não é mais necessário que o jogador pressione uma combinação específica de botões para que seu personagem realize determinado movimento: basta que o próprio jogador realize o movimento e seu personagem fará o mesmo. Esta mudança representa a passagem de uma simples *codificação de dados* para uma *simbiose natural* entre jogador e *avatar*. Como indica Soke Dinkla (Apud HANSEN, 2006, p. 37), “uma congruência entre ações do usuário e reações do sistema.”

A interação através de interfaces sem controle, conforme propõe a Microsoft através do seu dispositivo Kinect, representa um passo adiante no que tange à sensação de imersão (sensorial) em um ambiente multimidiático. O que até poucos anos não passava de um vislumbre da ficção científica (como o personagem de Tom Cruise em *Minority Report* (Steven Spielberg, 2002), interagindo diretamente – com suas mãos, vestidas com uma luva de dados – com a interface holográfica do computador), chegou, no ano de 2010, ao cotidiano dos *gamers*, e de maneira inédita, já que não é necessário a vestimenta de nenhum acessório para que o sistema reconheça os movimentos

corporais. Nas palavras de Bolter e Grusin (2000, p. 23), “O que os designers geralmente dizem que querem é uma interface ‘sem interface’ – botões, janelas, barras de rolagem ou até mesmo ícones. Ao contrário, o usuário moverá pelo espaço interagindo com os objetos ‘naturalmente’, tal qual no mundo físico”. Como explica Martin Jay (1994), o ser humano, muito antes de desenvolver a visão como sentido de apreensão e entendimento do mundo, tem o tato como o primeiro sentido mediador entre seu mundo interior e o mundo exterior. Apenas com a “maturidade da criança”, coloca o autor, “a capacidade superior dos olhos (...) é estabelecida” (JAY, 1994).⁶⁷

A grande diferença dos sistemas atuais, que fazem uso de sensores e captadores de movimento, para os citados anteriormente é que seus dispositivos não são direcionados a jogos específicos (volantes para jogos de carros, manches para simuladores de vôo, pistolas para jogos de tiro, e assim por diante), mas, “acoplados” ao corpo do jogador, proporcionam a reprodução de seus movimentos numa variedade tamanha de jogos. Com o mesmo Wii Remote, pode-se jogar uma partida de tênis ou de boliche em *Wii Sports* (Nintendo, 2006), um jogo de aventura como *The Legend of Zelda: Twilight Princess* (Nintendo, 2006), ou ainda um *survival horror*, como *Resident Evil 4* (Capcom, 2007, versão Wii), o mesmo para o ainda não lançado PlayStation Move. Com o Kinect, em tese, será possível jogar qualquer jogo sem o uso de controles. Além disso, movimentos gestuais estão diretamente relacionados aos significados que a eles conotamos. A transposição desses gestos como “disparadores” em interfaces que não fazem uso de controles não apenas funciona como comandos de entrada para o sistema, mas também representa uma dimensão simbólica até então inexistente nos *videogames*. Nas palavras de Bogost (2009), “na experiência cotidiana, gestos não apenas realizam ações, mas também expressam significados”. E, no contexto dos *videogames*, uma série de questões morais podem vir à tona. Imaginemos por exemplo que para que Marcus Fenix, personagem principal de *Gears of War* (Epic, 2006) empunhe sua serra-elétrica contra um Locust ou o personagem de *Call of Duty: World at War* (Treyarch, 2008) enfie sua faca afiada contra um inimigo, o jogador deverá

⁶⁷ O tato está, de tal forma, tão incorporado à vida cotidiana do ser humano que sua grande importância, muitas vezes, não é levada em consideração. Esta importância pode ser melhor percebida quando da falta deste sentido, como nos casos raríssimos de sua perda devido a problemas no sistema nervoso central. Pesquisas com pacientes que sofrem deste mal mostram que a perda do tato demanda uma readaptação muito mais complexa que nos casos de perda de visão ou audição (Robles-De-La-Torre, 2006).

realizar estes mesmos gestos/movimentos. Talvez seja esta uma das questões que tem evitado a aplicação destes sistemas de captação de movimentos a jogos mais *hardcore*, fazendo com que as empresas mantenham seu foco no entretenimento “para toda a família”, com jogos mais casuais. Uma coisa, no entanto, se apresenta neste novo cenário das interfaces sensoriais dos *videogames*: a necessidade de se pensar em novos paradigmas e formas para o ato de jogar *videogame*.

Capítulo 3. Retórica Videolúdica⁶⁸

3.1. Retórica Clássica

A *retórica*, do grego *ῥητορικὴ* (*rhètorikè*), também traduzida por arte ou técnica, se refere ao “aprendizado raciocinado da persuasão coletiva” (CHIRON, 2007). Apesar de ter sido introduzida na Grécia em 427 a.C. pelo sofista Górgias, é em Siracusa que ela é inventada, décadas antes, por Corax, que a denominava “a arte de persuadir” (CHIRON, p. 18). Nas palavras de Chiron: “a primeira retórica concebia a persuasão como uma arte concebível de ser ensinada, operando com base nos fatos, na argumentação a partir da verossimilhança e no apelo às emoções da audiência” (Idem). Todavia, é Aristóteles quem constrói um tratado formal e sistemático sobre a retórica. Segundo o filósofo grego, a persuasão pode ser conquistada de duas formas principais: i) através da lógica, por meio da demonstração; ii) através da moral, por meio do caráter do orador (*ethos*) e da paixão (ou emoção) por parte da audiência (*pathos*). Referindo-se à segunda forma (*ethos*), é Aristóteles a dizer:

O fato de o orador oferecer esta ou aquela aparência é bastante decisivo nas deliberações; a forma pela qual a audiência está preparada importa, de antemão, ao processo. Pois a maneira de ver não é a mesma se o sujeito ama ou odeia, se está irritado ou pacificamente disposto: as coisas que parecem ser radicalmente diferentes são de importâncias diferentes. Para o juiz amigavelmente disposto, a pessoa em julgamento não parece culpada ou culpada de pecados veniais. Para aquele que odeia, é o contrário. (ARISTÓTELES, 1377 b 25 – 1378 a 5).

Ainda segundo Aristóteles (1378 a 5 – 1378 a 9), ainda no que tange ao *ethos*, as razões que dão credibilidade ao orador são três: a prudência (*phronèsis*), a virtude (*aretè*) e a benevolência (*eunoia*). Ainda segundo o filósofo, são estas qualidades que “conquistam a confiança da audiência” (Idem, 1378 a 15). Já no que tange ao *pathé*, segundo o filósofo, as paixões (emoções) que “conduzem à modificação dos julgamentos são aquelas acompanhadas de pena ou de prazer, como por exemplo a cólera, a piedade, a crença, etc., assim como seus opostos” (Idem, 1378 a 21). Claro está, ao menos no pensamento de Aristóteles, que a persuasão a ser buscada não é compreendida apenas por elementos intrínsecos ao texto (no caso grego, ao relato, ao discurso), mas também – e sobretudo – por “configurações” extrínsecas a ele, como estas acima apresentadas,

⁶⁸ Utilizo o termo *retórica videolúdica* para designar o conjunto de artifícios utilizados na comunicação (retórica) ocorrida na *atividade* jogo, ou seja, quando da interação entre jogador e jogo.

que se referem diretamente às partes envolvidas no processo retórico, a saber o enunciador (o orador) e o receptor (a assembleia).

Se, na Grécia antiga, o ensino e o aprendizado da retórica era buscado pelo cidadão comum com tanto afínco devido ao próprio sistema altamente democrático da época⁶⁹, o legado que este ramo do conhecimento deixou para a humanidade não é pequeno, sendo a retórica tão aplicada nos mais diversos campos da vida em sociedade. Tal é o fato que a retórica compreendia o *trivium* medieval, composto, além desta, também pela gramática e pela lógica, sendo ainda parte do currículo da educação ocidental até o século XIX (PLEBE, 1978). Na contemporaneidade, o termo *retórica* acabou por ser utilizado em senso comum, perdendo, até certo ponto, seu sentido original. Ainda assim, mesmo que não utilizada a partir das técnicas da antiguidade, muitos campos do saber, sobretudo a *comunicação*, utiliza de suas técnicas, buscando o convencimento, a persuasão de sua audiência para aquilo que faz parte do rol de suas intenções, ou, ainda nas palavras de Chiron (2007, p. 9), “levar o outro a achar [pensar] aquilo que ele não achava [pensava] anteriormente”. Fica, portanto, claro que a eficácia da retórica não é um dom *a priori*, mas algo a ser buscado a partir de técnicas específicas. Como veremos adiante, alguns artifícios retóricos utilizados nas mídias em geral e nos *videogames* em particular se utilizam de alguns dos conceitos apresentados pela retórica clássica, como a questão do *ethos*, visivelmente presente nos paratextos de entrada, quando falarei da autoria do jogo como paratexto, além da questão da importância de se conhecer a audiência, conforme discutido no capítulo 2, quando tratei dos processos cognitivos resultantes da *atividade* jogo, ou seja, da interação jogador/jogo.

3.2. Retórica Procedimental: Definição e Crítica

Em seu tratado *Persuasive games: The Expressive Power of Videogames* (2007), Ian Bogost lança o conceito de retórica procedimental (*procedural rhetoric*) no intuito de defender uma metodologia de análise das formas comunicativas (entenda-se aqui a palavra *comunicativa* em sentido amplo) presentes nos jogos eletrônicos. Segundo o

⁶⁹ Ainda segundo Chiron (2007), não havia, à época, profissionais destinados à defesa dos cidadãos em questões jurídicas, sendo cada um o próprio responsável pela sua defesa.

autor, antes de qualquer utilização de artifícios como gráficos e sons, os jogos eletrônicos devem comunicar, sobretudo, através de sua mecânica, que reside principalmente em seu *gameplay*. Estes outros artifícios estariam ali apenas para dar suporte à mecânica de jogo.

Este pensamento, de fato, não é uma ideia nova, já tendo sido bastante debatido por diversos autores do campo dos *game studies*. Jesper Juul (2005) afirma que, para além do universo ficcional presente em determinado jogo eletrônico, o qual é, sobretudo, definido pelo seu conteúdo textual, gráfico e sonoro, os jogadores traçam uma linha de comunicação/interação com o jogo a partir de suas regras, as quais, ao fim e ao cabo, constituirão a “mecânica central” (*core mechanic*) do jogo (SALEN e ZIMMERMAN, 2003). Ao mesmo tempo que alguns autores do campo dos *game studies* (JUUL, 2005; SALEN e ZIMMERMAN, 2003; ESKELINEN, 2001) advogam em prol da importância das mecânicas de jogo em detrimento à sua parcela ficcional, alguns destes mesmos autores, como é o caso de Juul, em determinado momento, assumem uma posição conciliatória entre *gameplay* e ficção, afirmando a indissociabilidade entre eles (JUUL, 2008). Esta mesma conjunção entre *gameplay* e ficção, no que tange à demanda cognitiva por parte do jogador, já foi também tema de exploração teórica por Ferreira e Falcão (2009), quando os autores defendem a ideia de uma alternância entre a quantidade de atenção dirigida ao *gameplay* e à ficção em determinada sessão de jogo.

Voltando ao conceito tratado no começo deste tópico, nas palavras Bogost, a retórica procedimental refere-se a:

um novo tipo de prática persuasiva e expressiva em andamento em artefatos como *Tenure*⁷⁰. Procedimentalidade refere-se a uma forma de criação, explicação ou compreensão de processos. Processos definem a maneira com que coisas funcionam: os métodos, técnicas e lógicas que dirigem a operação de sistemas, desde sistemas mecânicos como máquinas, passando por sistemas organizacionais como escolas secundárias até sistemas conceituais como a fé religiosa. Retórica refere-se à expressão eficiente e persuasiva. Logo, *retórica procedimental* [grifo meu] é uma forma de se usar processos persuasivamente. (BOGOST, 2007, pp. 2-3)

Para defender seu conceito, Bogost busca suas bases na retórica clássica, primeiramente em Aristóteles, mas abordando ainda os diversos outros tipos de retórica utilizados ao longo da história ocidental da humanidade: retórica escrita, retórica visual, retórica

⁷⁰ *Tenure*: Jogo criado em 1975 por Owen Gaede para o sistema informático educacional PLATO; *Tenure* é um jogo/simulação do primeiro ano de ensino em escolas secundárias (BOGOST, 2007).

audiovisual, etc. Todavia, é o próprio autor a afirmar que estas modalidades retóricas, quando aplicadas aos *videogames*, permanecem em segundo plano, já que não constituem a essência dos sistemas baseados em processos (como é o caso dos sistemas informáticos em geral, e dos jogos eletrônicos em particular). Para o autor, sistemas baseados em processos deveriam, sobretudo, comunicar-se com o sujeito interagente através de seus próprios processos numéricos (assim como por sua vez fazem os textos escritos, as imagens estáticas, as imagens em movimento, os sons, a música, etc.). Esta assunção não deixa de ter seu ponto de importância e sua lógica. Todavia, parece-nos que o próprio Bogost, ao colocar este ponto de vista, deixa de lado toda a herança que os jogos eletrônicos tiveram (e ainda têm) de outras mídias, desde o texto escrito, passando pelo som, às artes e, por fim, ao cinema. Não é minha intenção – muito pelo contrário – afirmar que os jogos eletrônicos são uma nova forma de “cinema interativo” ou coisa do gênero, assunto já amplamente discutido em âmbito mundial e que, de certa forma, já está, por assim dizer, resolvido, ao menos no seio dos *game studies*. Meu objetivo é apenas o de refutar, não completamente, mas em parte, a radicalidade do ponto de vista de Bogost, trazendo à baila a miríade de injunções, inflexões, e transitoriedades que existem entre os jogos eletrônicos e estas diversas outras mídias. Ainda nas palavras de Bogost, referindo-se à retórica visual:

A retórica visual simplesmente não dá conta da representação procedimental. E isto não é uma falha no sub-campo da retórica visual; há muito valor a ser tirado do estudo das imagens em todas as mídias. Mas em mídias procedimentais, como nos *videogames*, as imagens são comumente construídas, selecionadas ou seqüenciadas em código, tornando inadequadas as ferramentas disponíveis na retórica visual. A imagem é subordinada ao processo. (BOGOST, 2007, p. 25)

Em minha visão, esta redução das outras modalidades retóricas, conforme proposto por Bogost, reduz o diálogo dos *videogames* com outras mídias, buscando assim uma especificidade que, em num tempo de grande fluidez (trans)midiática entre diversos suportes, torna-se por demais redutor para a compreensão do funcionamento (neste caso, retórico, persuasivo, experiencial) dos jogos eletrônicos. Ademais, esta redução, ao meu ver, exclui a grande importância de tais elementos (textuais, visuais, sonoros) nos processos imersivos ocorridos ao longo interação usuário/objeto, neste caso, jogador/jogo, conforme apresentados no capítulo 2. Em outras palavras: não apenas a procedimentalidade, conforme proposta por Bogost, mas sobretudo os outros artifícios retóricos utilizados nos jogos eletrônicos (retórica textual, retórica visual, etc.) são

elementos cruciais para a imersividade por parte do jogador. Se o jogador não estiver devidamente imerso em determinado jogo, seja pelo viés das regras, seja pelo viés da ficção, dificilmente ocorrerá a comunicação entre sistema (objeto) e usuário (sujeito), já que esta comunicação também demanda um “esforço não-trivial” por parte deste usuário.

Fazendo um paralelo com a retórica clássica, Pierre Chiron adverte que todo o processo retórico não era dependente apenas do “orador”, mas também do conhecimento que este possuía de sua assembleia. Nas palavras de Chiron, “Aristóteles desenvolveu esta ideia fundamental que, para persuadir, é necessário explorar os recursos já presentes na audiência. O bom orador conhece as competências cognitivas e as conexões pertinentes daqueles que o escutam” (CHIRON, 2007, p. 9). Desta forma, não trazendo o pensamento retórico aristotélico para o contexto atual, a comunicação – ou a persuasão – não é dependente apenas do *game designer* e de suas intenções no processo de desenvolvimento de ferramentas comunicativas em determinado jogo. Por mais que um *game* tenha sido desenvolvido de maneira apropriada para comunicar algo específico, se a audiência não estiver imersa *no* jogo, dificilmente esta comunicação ocorrerá conforme planejada. Exemplo deste fato foi apresentado anteriormente, quando mencionei a decepção de Jonathan Blow ao ver vídeos na Internet de jogadores “curtindo” seu jogo Braid, mas não pelos motivos desejados pelo autor.

3.3. Retóricas não-procedimentais e jogos eletrônicos

Acredito que ao apresentar a retórica procedimental como artifício *per se* no processo expressivo e comunicativo no contexto dos jogos eletrônicos, Bogost deixa de lado toda a herança histórica que esta mídia obteve de outras modalidades midiáticas que trabalham com artifícios retóricos não-procedimentais, como o texto, a imagem (estática e em movimento) e a sonoridade, por exemplo. E esta herança – ou dívida – não é, tampouco, recente, pois é sabido que desde a “Idade do Bronze” o ser humano buscou comunicar algo a alguma assembleia através do texto escrito (ALIMEN e STEVE, 2004), sem mencionar o grande legado visual e imagético que os bizantinos, por exemplo, com seus ícones, deixaram para a retórica visual, desde pelo menos os primeiros séculos da era cristã (BASEGMEZ, 1999). Certo é que a pintura seria

amplamente utilizada como artifício comunicacional/retórico durante a Idade Média, como forma de "catequizar" os pagãos por meio de imagens que retratavam passagens bíblicas, em sua maioria, afrescos pintados no interior de igrejas católicas. Talvez um dos grandes, senão o maior, expoente deste tipo de pintura tenha sido Giotto (1266-1337), como pode-se atestar pela sua obra prima no interior da Capella Degli Scrovegni, em Pádua, Itália. Além de Giotto, muitos outros pintores, no Renascimento, ainda seriam comissionados para a representação de conteúdos cristãos pela Igreja Católica, como Michelangelo Buonarroti e seu famoso teto da Capela Sistina, com todas essas obras servindo, acima de tudo, à "educação" dos fiéis⁷¹. Como afirma Gerd Bornheim,

Antes da Renascença a arte é dominada pelo que Fritz Blaettner, usando uma expressão escolástica medieval, chama com felicidade de *intentio recta*: a função criadora do artista torna-se anônima diante dos valores objetivos (as exigências do culto, por exemplo), e a arte é manifestação da glória divina. (BORNHEIM, 1998, p. 90)

A influência de outras mídias, como a fotografia e o cinema na comunicação retórica pode ser percebida até os dias de hoje, em diversos campos, como por exemplo a Publicidade. Multimidiático *per se*, os jogos eletrônicos se apropriariam de todas estas influências anteriores para gerar elementos próprios visando, assim, a comunicação com sua assembleia, neste caso, formada por seus jogadores.

3.3.1. Realismo estético como artifício retórico nos jogos eletrônicos

Outro artifício que podemos considerar na retórica videolúdica é o uso do realismo estético no conteúdo de certos jogos. Todavia, antes de adentrar especificamente na discussão da relação entre realismo estético e jogos eletrônicos, faz-se importante uma digressão sobre este movimento estético que tem seu início no século XIX.

Desde o seu surgimento, no século XIX, o realismo estético tem permeado diversas manifestações artísticas. Ressalto, em particular, a literatura e as artes visuais. Longe de ser um conceito portador de uma definição consensual, gostaria de iniciar esta discussão fazendo referência a dois enquadramentos utilizados por críticos e teóricos acerca do realismo: para os defensores do primeiro enquadramento, que entende o realismo como uma estética baseada na relação direta entre representação e experiência

⁷¹ O conceito de *belas-artes*, ou seja, artes cujo intuito principal é a sua própria fruição estética, somente seria desenvolvido no século XVIII, conjuntamente com o nascimento da Estética como campo do saber. Cf. OLIVEIRA, 2006, p. 124.

da realidade, as obras realistas são uma espécie de “espelho” do real que, apesar de registradas pelos códigos da ficção, buscam trazer à tona o mundo tal qual ele é, muitas vezes pelo viés da crítica social. Para os defensores do segundo enquadramento, que entende o realismo apenas como uma convenção estética como outra qualquer, com seus códigos próprios, as obras realistas não portam necessariamente um lastro com a realidade; buscam, ao fim e ao cabo, não trazer à tona a realidade em si – já que esta, segundo aqueles, é sempre social e culturalmente construída – mas a produção de um *efeito de real*, por meio de artifícios literários ou visuais (BARTHES 2002; JAGUARIBE 2007).

No contexto dos *videogames*⁷², objeto central desta tese, já é senso-comum a noção de que desde seus primórdios até os dias de hoje, o grau de “realismo”, ao menos no que tange às suas imagens e ao comportamento de seus elementos (objetos, personagens, cenários) aumentou consideravelmente (CLUA 2008; FERREIRA 2007; ERMI e MÄYRÄ 2005). Ninguém pode negar que o personagem Old Snake, de *Metal Gear Solid 4* (Konami, 2008), possui maior semelhança com um ser humano real que, por exemplo, o Hitler de *Wolfenstein 3D* (id Software, 1992). Mas o realismo estético, tema central deste tópico, não se resume ao grau de semelhança de suas imagens para com seus referentes reais. Muitos outros aspectos fundamentais, sobretudo de ordem narrativa, fazem parte da constituição de uma obra realista e de seu “efeito de real”, como o expressivo apreço pelos detalhes no romance realista, que dão maior verossimilhança ao relato (JAGUARIBE 2007, p. 27). Todavia, analisar o realismo nos *videogames* à luz de métodos e teorias aplicadas em outras áreas, como a própria literatura e as artes visuais, pode se mostrar um tanto quanto problemático, já que os *videogames* compreendem, além de seu conteúdo narrativo e audiovisual, aquilo que os tornam um objeto único e particular; em outras palavras, o que faz deles *jogos*: o fato de serem baseados em *regras* pré-definidas. Nas palavras de Jesper Juul (2005, p. 1),

videogames são reais no que consistem de regras reais com as quais os jogadores realmente interagem, e no que vencer ou perder um jogo é um evento real. No entanto, ao vencer um jogo assassinando um dragão, o dragão não é real, mas ficcional. Jogar um *videogame* é, portanto, interagir com regras reais enquanto se imagina um mundo ficcional.

⁷² Utilizo o vocábulo *videogame* de acordo com o dicionário Houaiss da língua portuguesa (o dicionário Aurélio, por exemplo, reconhece o formato *video game*). Ver a esse respeito: Antonio Houaiss. *Novo Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa*. Rio de Janeiro: Objetiva, 2009; Aurélio Buarque de Holanda Ferreira. *Novo Aurélio Século XXI*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1999.

De qualquer maneira, grande parte dos *videogames* recentes conta com expressivo conteúdo narrativo e audiovisual, apropriando-se muitas vezes de certas linguagens de outras mídias, como o cinema e a narrativa literária (FERREIRA 2007). Desse modo, se uma análise generalista do realismo nos *videogames* a guisa de teorias aplicadas em outras áreas, como a literatura e o cinema, pode não encerrar o tema por completo, creio que seja possível e viável, senão um corolário de respostas definitivas, ao menos um passeio pelo tema.

O objetivo deste tópico é analisar se e até que ponto os códigos do realismo estético, conforme apresentados na literatura e nas artes visuais, podem ser aplicados na compreensão do realismo (ou do efeito de real) dos jogos eletrônicos, e como estes códigos funcionam como artifício retórico entre sistema e sujeito interagente. Pretendo defender a ideia de que o grau de realismo nos *videogames* não é resultado apenas do grau de semelhança visual (o que chamarei aqui de realismo gráfico⁷³) entre seus elementos (personagens, objetos e cenários) e seus referentes no mundo real, mas que outros artifícios utilizados na estética realista – relativos à narrativa e à ambientação de seus universos ficcionais – assumem papel fundamental na constituição do efeito de real nesses jogos. Esta ideia ajudaria a compreender, por exemplo, por que alguns jogos, apesar de não possuírem imagens com alto grau de semelhança visual com seus referentes reais, são recebidos pelos consumidores como jogos altamente “realistas”, implicando inclusive em restrições jurídicas no que tange à sua classificação etária. Em contrapartida, outros jogos com altíssimo grau de realismo gráfico muitas vezes não são recebidos como jogos “realistas”, suscitando reações diversas por parte da sociedade e de seu público consumidor.

3.3.1.1. Realismo estético: noções preliminares

Antes de tudo, é necessário fazer uma distinção entre realismo estético e representação realista que, mais à frente, ao analisar os *videogames*, chamarei apenas de realismo gráfico. Esta distinção se faz importante sobretudo quando da análise de obras visuais, entre elas os *videogames*. Como aponta Terry Eagleton (2003), uma obra pode ser não-

⁷³ *Realismo gráfico* é um termo amplamente utilizado pela mídia especializada. Cf. http://news.cnet.com/8301-13506_3-10249487-17.html. Acessado em: set/2009.

realista em termos representativos (miméticos), mas ainda assim proporcionar um “retrato” realista de determinada situação ou contexto. O mesmo se aplica ao inverso: uma obra pode representar fielmente uma realidade social através de artifícios que não se baseiam na representação mimética. Em exemplo citado por Eagleton, a exposição de um estaleiro num palco de teatro pode ser realista no sentido mimético, mas não no sentido de representar fielmente determinado contexto político ou social. Nas palavras de Beatriz Jaguaribe (2007, p. 27), “a arte realista introduz uma nova forma de verossimilhança, afastada das convenções de gênero da arte clássica. O realismo buscou uma representação extraída da experiência cotidiana de vivenciar o mundo, atrelada ao senso comum da percepção”.

Nascido no século XIX, quando o pensamento racional científico, em seu auge, não cessava de projetar valores relacionados à possibilidade de compreensão do mundo através de meios empíricos – e aqui não apenas o mundo físico, biológico, mas também social – o realismo estético buscava, por meio de suas obras, expor a essência da realidade, através de uma observação distanciada e crítica da sociedade. Ao contrário do romantismo, movimento estético que surgiu ao final do século XVIII e que prezava pela subjetividade, pela imaginação, pelo devaneio fantasioso e pela visão romântica de mundo, com seus heróis e heroínas em busca de grandes feitos, o realismo propunha a descrição do cotidiano, do banal, em suas mais diversas nuances, de forma objetiva. As obras realistas, em suas mais diversas manifestações, como na literatura e nas artes visuais, tinham como tema pessoas comuns, pertencentes às mais diversas classes sociais, como na representação dos costumes burgueses ou dos problemas do proletariado, com suas questões pessoais, idiossincráticas. Através de uma descrição detalhada e “imparcial” destes cenários cotidianos, até então escondidos nos mais profundos recônditos da sociedade, buscava-se a exposição do real tal qual ele é, assimilando-se, muitas vezes, ao viés de crítica social.

Todavia, um dos problemas presentes na aceção de realismo estético como uma representação imparcial do real é o seguinte: como garantir esta distância crítica e analítica, típica do racionalismo científico, essa transparência na captação e na representação do real, se a própria concepção do real passa por uma interpretação pessoal, sujeita a processos cognitivos, culturais e sociais? Como coloca Eagleton (2003),

A arte representativa é, de um ponto de vista, a menos realista de todas, já que isto é estritamente impossível. Ninguém pode dizer como algo é sem que isto passe antes por sua edição e perspectiva. Do contrário, o livro ou a pintura simplesmente se mesclariam ao mundo.

Deste problema emerge o enquadramento que atesta que o realismo não passa de uma convenção estética como tantas outras, com seus próprios códigos, artifícios e linguagem, que funcionariam não no intuito de explicitar o real em si, mas de apenas proporcionar um efeito de realidade. Desse modo, ainda nas palavras de Eagleton (2003), o realismo estético não “representa o mundo tal qual ele é”, mas “de acordo com modos de representação da vida real”, sujeitos sempre a uma determinada cultura ou época.

Para alcançar o “efeito de real”, a literatura realista do século XIX concentrou-se na exploração da descrição dos detalhes, sobretudo aqueles que não servem diretamente ao desenrolar da narrativa, mas que dão maior credibilidade ao contexto da trama, o que Roland Barthes (2002) define como “detalhe inútil”, cuja descrição, ainda segundo o autor, “não está justificada por nenhuma finalidade de ação ou de comunicação” (BARTHES 2002, p. 77). É o caso, por exemplo, da referência de Flaubert ao barômetro sobre o piano da casa da Sr^a Aubain: “Um velho piano sustentava, *sob um barômetro*, um pilha piramidal de caixas variadas, algumas de papelão” (FLAUBERT, 1996). Ainda Segundo Barthes, esta estrutura de descrição é “puramente somatória e não contém este trajeto de escolhas e de alternativas que dá à narrativa o desenho de um vasto *dispatching*” (BARTHES 2002, p. 77). Evidentemente que o apreço pela descrição não é algo que se inaugura com o realismo, e já pode ser verificado desde a antiguidade, através da retórica, em sua busca pelo belo. Barthes descreve ainda que na neo-retórica alexandrina, no século II d.C., havia já uma busca pela *ekphrasis*, “fragmento brilhante, destacável (que tinha pois seu fim em si, independente de toda função de conjunto), cujo objetivo era descrever lugares, tempos, pessoas ou obras de arte” (BARTHES 2002, p. 77). Todavia, esta descrição não estava submetida a nenhuma idéia de realismo ou de verossimilhança: o que importava era a descrição em si. Por outro lado, na literatura realista, a descrição está submetida a um objetivo, o de proporcionar um maior “efeito de real” à sua narrativa; efeito que, nas palavras de Jaguaribe (2007, p. 103), “reforça a tangibilidade de um mundo plausível”.

3.3.1.2. Realismo e imagem técnica

Se o realismo literário do século XIX apelava para certos artifícios como a descrição de detalhes de ambientes e personagens para garantir em seus leitores o chamado efeito de real, com as tecnologias da imagem nascidas naquele mesmo século, a saber a fotografia e o cinema, os códigos que abalizavam a estética realista enfrentariam um novo direcionamento, já que estas técnicas trazem em si um caráter indicial *per se*, não presente na literatura. Segundo André Bazin (1997), este caráter indicial foi um dos grandes responsáveis pelo efeito de real fornecido pela imagem fotográfica quando de seu surgimento, já que a fotografia, ao contrário da pintura ou da própria literatura, não passaria pelo crivo interpretativo do homem. Para o autor, a credibilidade e o efeito de real conferidos pela imagem fotográfica relacionam-se menos ao grau de mimetismo dessas imagens com seus referentes – o autor comenta que as primeiras imagens fotográficas eram menos semelhantes aos seus referentes que, por exemplo, as pinturas da mesma época – do que com a quase isenção do homem do processo de captação. Em suas palavras, “Todas as artes são fundadas na presença do homem; na fotografia nós gozamos de sua ausência” (BAZIN 1997, p. 13).

A imagem digital, numérica, por sua vez, extrapola todas as convenções indiciais com seus referentes reais, já que não possui, necessariamente, um lastro com o real. Mesmo uma imagem digital proveniente de uma imagem analógica – uma fotografia digitalizada através de um *scanner*, por exemplo – é, em essência, um código binário, que não traz em si nenhuma relação aparente com o original. Nas palavras de Katia Maciel (1993, p. 255), as imagens digitais “não mais representam: elas são”. As imagens numéricas, quando inteiramente construídas no universo informático (imagens de síntese), a partir de *softwares* gráficos e de modelagem, encerram toda e qualquer possibilidade de índice com aquilo que buscam representar, e assim atestam sua autonomia na construção de reais simulacrais – hiperreais. Evidenciam, assim, a possibilidade estética de um realismo completamente alicerçado nos efeitos de real – neste caso, visuais – que contará, certamente, com as experiências prévias de seus espectadores para alcançar seu efeito.

As imagens geradas pelos *videogames* seguem os mesmos princípios ontológicos das imagens de síntese, já que igualmente nascem no domínio do numérico.

Todavia, esta natureza “sem referência” não impediu que seus desenvolvedores, desde os primeiros jogos até os dias de hoje, tivessem buscado incessantemente, de acordo com a tecnologia disponível em cada época, a semelhança mimética, o realismo gráfico, em seus jogos. Na análise de jogos atuais graficamente realistas, a assertiva comum diz que suas imagens (seus personagens, objetos e cenários) tendem a ser mais “reais” que os jogos antigos, como no exemplo citado no começo deste tópico. Desse modo, apesar de não possuir um lastro direto com o real, as imagens presentes nos jogos “realistas” buscam, em última instância, transmitir um efeito de real, através do realismo gráfico e de um “comportamento realista” de seus objetos (CAIRNS e CHENG, 2005). No entanto, outro fator a ser levado em consideração, além das imagens, diz respeito aos códigos narrativos. Fazendo eco à proposição de Eagleton apresentada no início deste tópico, um jogo pode ser realista num sentido gráfico (imagens semelhantes aos seus referentes reais), mas ser pouco realista num sentido mais amplo (representação de um contexto histórico, cultural ou social, história de seus personagens, etc.). E a recíproca é igualmente verdadeira. Um jogo pode ser, graficamente, pouco realista, mas apresentar situações e histórias cujo lastro com o real – e aqui a experiência pessoal/social do jogador fará toda a diferença – é mais perceptivo. Este enquadramento se relaciona diretamente ao que Beatriz Jaguaribe define como *choque do real* que, segundo a autora, refere-se a “utilização de estéticas realistas visando suscitar um efeito de espanto catártico no leitor ou espectador. Busca provocar o incômodo e quer sensibilizar o leitor-espectador sem recair, necessariamente, em registros do grotesco, espetacular ou sensacionalista” (JAGUARIBE, 2007, p. 100).

O choque do real busca, portanto, elaborar narrativas a partir de episódios cotidianos, geralmente relacionados a temas como violência e erotismo, buscando, desta forma, extrair respostas expressivas por parte de seus espectadores. A “estética” do choque do real, se assim podemos chamar, se utiliza igualmente dos artifícios empregados pelo realismo estético, conforme abordados anteriormente, mas com a intenção de criar no leitor-espectador – e aqui, expandindo já o conceito, o jogador de *videogames* – uma espécie de incômodo a partir de uma identificação, diante do representado. E para que este choque se realize, uma das premissas é que haja uma compatibilidade – ou ao menos um reconhecimento – dos códigos culturais e sociais entre jogador e jogo. Nesse sentido, é muito mais significativo o ato de matar,

virtualmente, um ser humano, que um ser extraterreno. O efeito de real (e seu choque), no primeiro caso, torna-se muito mais premente, pois as associações entre narrativa ficcional e real cotidiano são muito mais diretas.

3.3.1.3. Realismo estético e videogames

Esta abordagem pode contribuir, até certo ponto, para o entendimento de como se dão as dinâmicas de recepção de determinados jogos eletrônicos, como sendo mais ou menos realistas, independentemente do seu grau de realismo gráfico. Para ilustrar essas proposições, escolhi analisar e comparar, no presente tópico/capítulo, dois jogos da plataforma Playstation 2, lançados em épocas próximas, mas que levantaram opiniões bastante distintas no que tange à sua recepção: *Grand Theft Auto: San Andreas* (Rockstar North, 2004) e *God of War* (SCE Santa Monica, 2005).

Em *Grand Theft Auto (GTA): San Andreas*, o jogador controla o protagonista da história, Carl Johnson (CJ) que, após ter passado cinco anos em Liberty City, retorna à sua cidade – Los Santos – após sua mãe ter sido assassinada. Ao retornar, Carl reencontra seu irmão Sweet e seus antigos amigos e começa a trabalhar para fazer com que sua antiga gangue retome o controle da cidade. Para avançar no jogo e em sua narrativa, o jogador deverá realizar uma série de atos ilícitos, como roubos, invasões a domicílios, e assassinatos.

O outro jogo analisado, *God of War*, traz como personagem principal um violento ex-capitão espartano, Kratos, que deve seguir numa jornada no intuito de destruir o deus da guerra, Ares, tomando assim o seu lugar no alto do monte Olimpo. Neste percurso, Kratos deverá matar diversos inimigos, das maneiras mais brutais e sanguinolentas possíveis.

Apesar de enquadrados na mesma classificação etária, *Mature 17+*⁷⁴ segundo o *Entertainment Software Rating Board* – entidade norte-americana que realiza classificação etária de jogos eletrônicos – *GTA: San Andreas* e *God of War* tiveram recepções bastante diferentes por parte da sociedade, sobretudo a norte-americana.

⁷⁴ A classificação *Mature 17+* (*Mature 17 and older*) categoriza jogos destinados a pessoas com 17 anos de idade ou mais. Os títulos desta categoria podem conter violência intensa, sangue e sanguinolência, conteúdo sexual e linguagem pesada. Extraído do site da ESRB. Disponível em: http://www.esrb.org/ratings/ratings_guide.jsp. Acessado em: 29/7/2009.

GTA: San Andreas – assim como toda a franquia *GTA* – apesar de bastante aclamado pela crítica especializada, sofreu diversos ataques, protestos, e tentativas de retirada de circulação, sobretudo devido ao *mini-game Hot Coffee*, contido no jogo e que, segundo a Rockstar North, não deveria ser acessível aos seus usuários finais. Além desta polêmica, a franquia *GTA* já recebeu inúmeros processos judiciais, que acusaram a série de ter influenciado comportamentos criminosos por parte de adolescentes⁷⁵. Por outro lado, *God of War*, jogo muito mais graficamente “violento”, não recebeu, neste sentido, nenhuma crítica relevante. Enquanto *God of War* não cessa de exibir ao jogador representações “realistas” de sangue e assassinatos brutais, a todo instante, em *GTA: San Andreas* essas mesmas representações são muito menos realistas e explícitas. De fato, em termos gráficos, pode-se considerar *God of War* um jogo mais realista que *GTA: San Andreas*. Todavia, há uma diferença crucial entre esses jogos: se em *GTA: San Andreas*, pessoas “reais” (suas representações gráficas) sofrem atos ilícitos e violentos, em *God of War*, toda a brutalidade de Kratos é dirigida a seres mitológicos e monstros fantasiosos.



Figura 37: Tela do jogo *God of War*. Detalhe para a “sanguinolência” (*gore*) presente na cena, que é inclusive descrita na caixa do jogo, junto à sua classificação etária (*Mature 17+*, *Blood and Gore*)



⁷⁵ Cf. http://www.gamespot.com/ps2/adventure/grandtheftauto3/news_6077161.html; <http://web.archive.org/web/20050307095559/http://abcnews.go.com/US/wireStory?id=502424>

Figura 38: Tela do jogo *GTA San Andreas*. Apesar de ter sido classificado pela ESRB na mesma faixa etária de *God of War* (*Mature 17+, Blood and Gore*), percebe-se, comparando-se as imagens, a diferença do realismo gráfico entre os dois jogos; neste caso, no que tange à violência, representada pelos gestos dos personagens e por como cada um deles representa sangue e morte.

Meu argumento é que os códigos realistas, anteriormente comentados, se fazem muito mais presentes em *GTA: San Andreas* que em *God of War*, o que explicaria, até certo ponto, os diferentes *efeitos de real* causados por esses jogos e, como consequência, suas diferentes recepções por parte dos consumidores e da sociedade em geral. Enquanto no primeiro há uma direta associação da história do jogo com situações cotidianas reais, passíveis de ocorrência no mundo real, no segundo vigoram os códigos da narrativa épica, com seus grandes heróis e feitos, porém distanciados do real cotidiano, vivido pelos jogadores. Apresento, a seguir, uma breve apresentação de alguns elementos constantes em ambos os jogos e suas diferentes abordagens, buscando relacioná-los com o que foi anteriormente abordado.

O primeiro elemento, radicalmente diferente nos dois jogos, refere-se à ambientação. Em *God of War*, o jogador controla um anti-herói espartano, de uma época indefinida, caminhando por paisagens que remontam à Grécia antiga. Em *GTA: San Andreas* o jogador assume o papel de um jovem negro, de família pobre, morador de uma cidade americana fictícia – Los Santos – mas inspirada na real Los Angeles. A trilha sonora – artifício bastante utilizado para proporcionar ao jogador uma imersão no universo ficcional – é abordada de maneira distinta em ambos os jogos: *GTA* traz uma trilha composta por canções de bandas reais da época em que o jogo se passa, no ano de 1992, como Guns N’ Roses e Snoop Dogg, que só é ouvida através de rádios presentes no jogo, quando o jogador está conduzindo algum veículo; já *God of War* apresenta uma trilha sonora semelhante aos clássicos épicos do cinema, que funciona em *background* durante todo o jogo. Em outras palavras: em *GTA*, a ambientação e as próprias ações dos personagens se fazem muito mais próximas do real cotidiano (culturalmente recortado, evidentemente) que em *God of War*: bater ou atirar em uma pessoa, roubar um carro em plena luz do dia ou negociar com o tráfico de drogas, ações correntes em *GTA: San Andreas*, são atos muito mais “tangíveis” que, por exemplo, degolar um monstro em *God of War*; afinal, são ocorrências como aquelas que são mostradas nos noticiários diários ao redor do mundo.

Outro fator, relacionado à estética realista e que ocorre de forma distinta nos dois jogos está na condução da narrativa e na atenção aos seus detalhes. Em *GTA: San Andreas*, logo após o início do jogo, ouve-se uma voz em *off*, em primeira pessoa, do próprio CJ, que narra os últimos acontecimentos de sua vida, até aquele momento – narração semelhante ao relato autobiográfico, típico da literatura realista. Já em *God of War*, a história é narrada em terceira pessoa, de forma épica, por uma grandiosa voz feminina. A história pessoal de Carl Johnson – com atenção aos detalhes – se revela aos poucos ao jogador, muitas vezes através de memórias do próprio personagem, como quando ele entra em sua casa pela primeira vez após seu retorno a Los Santos e “escuta” vozes do seu passado. Por outro lado, pouco se sabe sobre os detalhes da história de Kratos: seu passado, que é revelado ao jogador, se limita à parte heróica (e trágica) de sua vida, fatos que impulsionam sua trajetória ao encontro de Ares. Em *GTA: San Andreas*, a descrição e o detalhe (útil ou “inútil”), não estão necessariamente a serviço da narrativa; serve para ambientar o jogador no universo do jogo, constrói um efeito de realidade. Em *God of War*, por outro lado, a descrição está diretamente conectada aos objetivos da narrativa lúdica: sobre a vida de Kratos, apenas o que é importante a este fim será exposto.

Importante ainda salientar que a história pessoal de Kratos carece de sutilezas, de nuances, de crises pessoais, de subjetividades idiossincráticas, assim como ocorre na poesia homérica. Como aponta Auerbach (1996, p. 17), na poesia épica “as figuras estão trabalhadas somente nos aspectos de importância para a finalidade da narrativa, e o resto permanece obscuro; somente os pontos culminantes da ação estão acentuados, e os intervalos vazios”. Diferentemente de CJ, que por vezes pede desculpas às suas vítimas ao realizar contra elas atos ilícitos, como acontece quando retira – à força – pessoas de seus veículos. Além disso, em *GTA: San Andreas* a narrativa apresenta (muitas vezes através das *cutscenes*⁷⁶, ricas em detalhes narrativos) uma clara evolução do personagem CJ, movida por suas crises existenciais, morais e um desejo de justiça. Já em *God of War* o Kratos que, ao final do jogo, sobe ao monte Olimpo, é o mesmo do início da jornada: de maneira semelhante aos personagens da poesia homérica, não se

⁷⁶ Nos *videogames*, uma *cutscene* é uma sequência de animação, muitas vezes em estilo cinematográfico, onde o jogador tem pouco ou nenhum controle sobre seu personagem. Durante o jogo, as *cutscenes* aparecem de tempos em tempos, geralmente entre as fases ou níveis, e é usada como um dos artifícios para a condução da narrativa videolúdica.

percebe nele uma evolução, uma modificação. Nas palavras de Auerbach (1996, p. 23): “Aquiles e Ulisses estão magnificamente descritos (...) mas não evoluem”. Na poesia épica, não há lacunas, tudo se explica, não há espaço para a dúvida, o conflito, tão presente no real cotidiano de cada ser humano.

Desse modo, ao se utilizar o realismo estético no contexto dos jogos eletrônicos, abre-se uma nova porta para a comunicação ou expressão – sutil, de certo – entre jogo e jogador, através do choque do real, causando neste afecções diversas, experiências até então proporcionadas sobretudo por outras modalidades midiáticas.

3.3.2. Paratextos como artifício retórico nos jogos eletrônicos

É grande (e crescente) a atenção que os jogos eletrônicos têm recebido no cenário novomidiático mundial. Não ao acaso. Desde 2007, os jogos eletrônicos ultrapassaram em receita outras formas de entretenimento já amplamente estabelecidas, como o cinema⁷⁷. Atualmente, a produção de muitos jogos emprega centenas de profissionais de diversas áreas (*storytelling*, *design*, arte, animação, programação, etc.) e pode demandar milhões de dólares em investimento – números comparáveis aos maiores *blockbusters* da sétima arte. Ano após ano, desenvolvedoras e produtoras trabalham arduamente no lançamento de um título que possa vir a receber o emblema de *jogo do ano*, garantindo assim sua longevidade – por anos ou mesmo décadas, até que uma seqüência ou outro *killer* – termo atribuído aos jogos que têm a pretensão de superar um título desenvolvido por alguma empresa concorrente – seja então lançado. E assim sucessivamente.

Alguns títulos, como é o caso de *Halo*, objeto deste estudo, receberam tantas seqüências e expansões em outras mídias (livros, filmes de animação, *graphic novels*, materiais bônus, *wikis* (os quais serão propriamente discutidos ao longo deste capítulo), que torna-se difícil definir se o jogo em si é a mídia principal no que tange à experimentação de seu universo e seus personagens, por parte dos jogadores. Em outras palavras, à experimentação de sua narrativa.

Halo: Combat Evolved, primeiro jogo da franquia *Halo*, foi desenvolvido e lançado inicialmente para a plataforma Xbox, da Microsoft, no ano de 2001. Em 2003, o

⁷⁷ <http://seekingalpha.com/article/89124-the-video-game-industry-an-18-billion-entertainment-juggernaut>

jogo foi também lançado para computadores pessoais. Tão grande tem sido o sucesso de vendas e o envolvimento de *gamers* no universo de *Halo* que, em 2010, ocorreu o lançamento do sexto jogo da franquia, o tão aguardado *Halo: Reach*, para a plataforma Xbox 360. Em novembro de 2011, para a comemoração dos 10 anos da franquia, foi lançada uma edição comemorativa de *Halo*, chamada *Halo: Anniversary*: uma versão “remasterizada” do primeiro *Halo*, desta vez para o console Xbox 360. E o sétimo jogo da franquia – *Halo 4* – foi lançado em novembro de 2012. Além dos jogos em si, dezenas de livros que buscam expandir a experiência narrativa de *Halo* já foram lançados, além de *graphic novels*, materiais bônus, um compêndio de filmes de animação, *Halo Legends*, e ainda mídias “não-oficiais”, como é o caso de *Halo Nation*, um site *Wiki* especialmente dedicado ao universo de *Halo*⁷⁸. Todas essas iniciativas têm a intenção de levar ao consumidor *gamer* detalhes do universo do jogo que não são completamente experimentados quando da interação com o *objeto jogo* em si, devido, entre outros fatores, à própria mecânica de interação do usuário com o jogo eletrônico. Desse modo, o jogador, em busca de maior imersão e envolvimento com o universo do jogo, acaba recorrendo a essas outras mídias e extensões como forma de complementação e/ou expansão narrativa; ou, mais precisamente, tais mídias, “periféricas”, não apenas complementam tal experiência, mas, como afirma Jonathan Gray, têm o poder de alterar o significado de tais “textos” (GRAY, 2010).

A ideia que pretendo desenvolver neste tópico é a de que, para além da simples complementação da experiência narrativa – diegética, os vários “textos” que acompanham o lançamento de determinado *game* ou franquia, como livros, *graphic novels*, filmes de animação, materiais bônus – os *paratextos* – possuem posição central em tal experiência, determinando, em maior ou menor grau, o entendimento do universo diegético por parte do jogador. Além disso, esses “textos” atuariam como elementos fundamentais para promover uma maior imersão do jogador no universo ficcional do jogo, proporcionando a comunicação (retórica) ou expressividade entre jogo e jogador.

Conforme já afirmado anteriormente, de acordo com Jesper Juul (2005), um jogo eletrônico pode ser entendido a partir de dois eixos. O primeiro se refere aos seus aspectos constitutivos que são, segundo o autor: (a) regras e (b) ficção. Em outras

⁷⁸ Disponível em: http://halo.wikia.com/wiki/Main_Page.

palavras, este primeiro eixo busca entender o jogo eletrônico enquanto *objeto*. O segundo eixo se refere ao aspecto eminentemente social do jogo, isto é, do modo como os jogadores se *apropriam* e se *adaptam* ao que é oferecido pelo jogo enquanto *objeto*. Esta definição garante, com sua divisão, uma maior qualidade de diferenciação aos estudos dos jogos – estudos que podem estar centrados no sistema – que tratam o *jogo enquanto objeto* – ou em sua relação com os jogadores, a sociedade e o mundo – tratando o *jogo enquanto atividade*. Neste sentido, este tópico, referente aos paratextos, está focado no primeiro eixo, ou seja, na análise da experimentação do jogo em seus aspectos constitutivos, em especial quanto ao universo ficcional por ele propiciado.

Tomando como base o jogo *Halo: Combat Evolved*: se na primeira “cena” do jogo, o jogador, ao invés de controlar o personagem Master Chief, resolver, por qualquer motivo, nada fazer, o jogo/sistema entrará num estado de “espera”, aguardando que o jogador entre com algum comando, via controle. Caso isto não ocorra, o jogo ficará neste mesmo estado por tempo indeterminado – até que o jogador decida entrar com algum comando ou desligar o console/computador – não havendo um desenvolvimento de sua história/narrativa.

Todavia, muitas vezes o jogador de jogos eletrônicos está tão absorvido em sobrepor os desafios do jogo, buscando alcançar seu objetivo (estrutura lúdica) que não dispõe de recursos cognitivos para experimentar – *no momento do jogo* – a narrativa “escrita” por meio de suas ações (FERREIRA e FALCÃO, 2009). Entretanto, reiterando o que foi dito anteriormente, é preciso considerar que posteriormente, ao descrever suas sessões de jogo, o jogador tenderá a narrar os fatos ocorridos durante o jogo de modo semelhante à forma de contar uma história. Isto aponta para a importância da parcela ficcional e narrativa nos jogos eletrônicos, mesmo quando o jogador, a princípio, está mais interessado no *gameplay* de determinado jogo, em detrimento de seu aspecto ficcional. Além disso, será o aspecto ficcional – e não sua estrutura lúdica – que garantirá aos seus desenvolvedores e produtores a reiteração de determinada franquia. Afinal, como aponta Ian Bogost (2008), a estrutura lúdica de um jogo, representada em grande parte por sua *engine*, pode se repetir em diferentes jogos, até mesmo de diferentes produtoras. Em outras palavras: a mesma *engine* utilizada no desenvolvimento de *Halo* poderia ser utilizada no desenvolvimento de outro jogo, com outro universo ficcional e outros personagens. Este outro jogo, apesar de ter, neste caso

hipotético, *gameplay* semelhante ao de *Halo*, poderia todavia não gozar de sucesso semelhante. Sendo assim, o que faz de *Halo* um objeto único, além de elementos específicos de seu *gameplay*, é seu universo ficcional e sua narrativa, presente, como veremos adiante, não apenas nos próprios jogos, mas em diversas outras extensões “midiáticas”. O argumento que pretendo desenvolver é que a experimentação narrativa nos jogos eletrônicos, em particular em jogos não-baseados em texto, se dá de melhor forma através dos elementos/objetos paratextuais, e não através do jogo em si.⁷⁹

3.3.2.1. Jogos eletrônicos, paratextos e narrativas

Um dos conceitos centrais para a compreensão da posição ocupada pelos jogos eletrônicos na “ecologia” das novas mídias “narrativas” e sua relação com estas mesmas mídias é o de *paratexto*. Este conceito, utilizado inicialmente por Gerard Genette (1997), refere-se aos textos “adjacentes” à determinado texto, “à variedade de materiais que rodeiam um texto literário” (GRAY, 2010), e teriam o objetivo de ampliar ou mesmo o de nortear a “leitura” de determinado texto (Ibidem). Certo é que Genette, ao utilizar o termo *paratexto*, aplica-o sobretudo a textos literários; os paratextos, nesses casos, seriam, segundo o autor: o próprio título da obra, a indicação de sua autoria, prefácio, ilustrações, entre outros elementos (GENETTE, 2010; GENETTE e MACLEAN, 1991). Todos esses textos “subordinados” ao texto principal – essencial – teriam, além de uma função *informativa*, uma outra informação, de ordem *ilocutória*, termo que o autor toma emprestado da filosofia da linguagem (GRAY, 2010). Jonathan Gray expande o conceito de paratexto de Genette, trazendo-o para o contexto das mídias contemporâneas e aplicando-o a elementos não-textuais em sua “materialidade”, como propagandas, cartazes, *videogames*, *podcasts*, sites, figuras de ação, materiais bônus e *merchandising*. Para o autor, todos esses elementos paratextuais “constroem (...) e podem afetar o curso de um texto” (GRAY, 2010, p. 6).

Uma das questões colocadas por Gray e que permeiam o campo dos *game studies* está na especificidade das pesquisas envolvidas em determinado campo, ou

⁷⁹ Por “jogos baseados em texto” refiro-me às categorias de *adventures textuais* e *adventures gráficos*, *visual novels* e ainda a alguns *RPGs/MMORPGs*. Nestas categorias, o componente textual está na essência dos jogos, aproximando-se do que muitos autores chamam de ficção interativa (*interactive fiction*).

melhor, na necessidade de diálogo do campo com estudos de outras áreas midiáticas. Segundo o autor, estudar determinada mídia sem levar em conta a complexidade de relações que esta mesma mídia tece com outras é reduzir (e dificultar) a compreensão, por exemplo, da “leitura” realizada pelos espectadores daquela mídia. Em particular, Gray aponta para a necessidade de se realizar conexões entre os estudos da mídia em si – ou, do “texto” em si – e das outras mídias (textos) que se relacionam com ele; em outras palavras, com os diversos *paratextos* que circundam determinado texto. A esta relação complexa Gray denomina *sinergia*, estratégia já bastante utilizada pela indústria do entretenimento em geral, mas ainda pouco estudada por seus pesquisadores. Nas palavras do autor,

na indústria do entretenimento, [sinergia] se refere a uma estratégia de plataforma multimídia, ao se conectar um produto de mídia a mídias relacionadas em outras ‘plataformas’, como brinquedos, DVDs, e/ou *videogames*, a fim de que cada produto propague e enriqueça a experiência de outro produto (GRAY, 2010, p. 5).

Apesar de o autor ser bastante específico em seu estudo – ele se concentra no cinema e na televisão – nada impede que apliquemos os conceitos por ele trabalhados no presente trabalho. Deste modo, acredito que no campo dos *game studies*, assim como em *film studies* ou *television studies*, faz-se de grande importância o estudo e análise não apenas do texto “jogo eletrônico” em si, com suas particularidades e especificidades, mas ainda de todo o entorno de “textos” que o circundam e se tornam mais presentes a cada dia, como livros, materiais bônus, sites, etc.⁸⁰

3.3.2.2. Paratextos de entrada e paratextos “in media res”

Jonathan Gray define dois tipos específicos de paratextos, de acordo com sua função, independentemente de seu suporte: são eles i) o paratexto de entrada (*entryway paratext*) e ii) o que o autor chama de paratextos “in media res” (*in media res paratexts*). O primeiro tipo de paratexto seria aquele que prepara a audiência para o “consumo” de determinada narrativa. Entre esses textos o autor cita, falando por exemplo da preparação para determinado filme: os diversos *trailers* que são lançados

⁸⁰ Apesar de Gray não tratar os livros diretamente como elementos paratextuais, acredito que quando se trata de *videogames* os livros com histórias sobre tais universos ficcionais acabam por desempenhar função paratextual, no sentido de complementar ou enriquecer a experiência narrativa de determinado jogo.

anteriormente ao seu lançamento; cartazes; propagandas; outros filmes da mesma franquia (quando for o caso); o gênero do filme; a própria figura do diretor do filme; dos atores selecionados para os papéis principais; entre outros. Além de preparar a audiência, esses “textos” também modificam a forma com que esta audiência receberá o filme, no caso aqui citado. O autor traz o exemplo da franquia *Batman* para explicar esse tipo de paratexto. Gray afirma que, quando do lançamento do filme *Batman Begins* (2005), uma grande expectativa havia sido criada devido ao fracasso do filme anterior, *Batman & Robin* (1997). Deste modo, espectadores não estavam numa posição de neutralidade ao depararem com o novo filme, mas já traziam em si impressões e leituras prévias que haviam sido fortemente determinadas por outro título da franquia. Deste modo, ainda segundo Gray, os paratextos de entrada trariam uma forte carga de significado prévio para determinado texto, tornando difícil pensar na figura de um espectador/leitor completamente “neutro” quando do seu primeiro contato com determinado texto.

Já os paratextos “in media res” são aqueles que têm sua função após o contato do leitor/espectador com determinado texto. Este tipo de paratexto é aquele que se relacionaria mais diretamente ao conceito de transmídia, ou seja, à “navegação” que o leitor faz de uma mídia a outra na sua busca pela experimentação narrativa (JENKINS et al., 2009). Nesta categoria podemos relacionar, mais especificamente: textos correlatos a determinado texto “principal”, como sites na internet (*wikis*, fóruns de discussão), materiais bônus, brinquedos, figuras de ação, *videogames*, entre outros. Esses textos “complementares” (utilizo aqui a palavra entre aspas por não acreditar que tais textos tenham função simplesmente complementar, como apontado anteriormente), acrescentariam à experiência narrativa do texto principal, fornecendo elementos não presentes naquele (função transmidiática), assim como serviriam de “entreposto” narrativo entre diversos lançamentos de determinada franquia (GRAY, 2010), permitindo ao leitor estar constantemente “imerso” no universo ficcional do texto “principal”, mesmo quando não está em contato direto com ele. É o caso dos fóruns de discussão na Internet, que promovem discussão, por exemplo, entre episódios de determinada série televisiva, preenchendo o espaço temporal de exibição, que pode variar de dias a semanas, ou ainda meses, quando do intervalo entre temporadas. Will

Brooker, ao examinar sua relação com a série televisiva *Attachments* (2000-2002), produzida pela BBC, afirma:

Após assistir o episódio no qual Soph é punida por seu chefe devido ao seu artigo ‘Hell is Other People Shagging’, eu entrei no site seethru.co.uk, que trata Soph e seus colegas como pessoas reais, sem fazer nenhuma menção à BBC ou *Attachments*. Na página principal eu tive a oportunidade de ler o artigo completo, o qual só apareceu de relance no episódio (...) Em que ponto o programa terminou, para mim? Tecnicamente, eu parei de assistir ao programa na TV às 21:45, mas eu estava engajado com os personagens e com a narrativa do programa por pelo menos uma hora após seu término. (Apud GRAY, 2010, p. 40)

Esta afirmação de Brooker vem diretamente ao encontro do conceito de *círculo mágico*, tão caro aos estudos em jogos eletrônicos e que compreende, entre outros significados, o espaço de jogo, espaço este ao mesmo tempo físico e temporal; em outras palavras, compreende o momento em que determinado jogo se inicia, até seu término (SALEN e ZIMMERMAN, 2003). Outra acepção para este conceito é que o *círculo mágico* compreenderia também uma série de processos cognitivos, realizados pelo jogador ao entrar em contato com determinado jogo e seu universo ficcional (FERREIRA e FALCÃO, 2009). Neste sentido, o espaço-tempo do jogo não seria determinado apenas pelo momento compreendido pelo início e término do jogo em si mas, corroborando o pensamento de Brooker, poderia se estender para antes e/ou além do jogo, promovendo uma imersão contínua em seu universo ficcional. É o caso, por exemplo, de jogadores que mesmo após o término de uma sessão de jogo, continuariam “imersos” em seu universo – ou seja, *dentro do círculo mágico* – através do acesso a determinados paratextos relativos àquele jogo, como fóruns de discussão na Internet, livros, materiais bônus, etc.

Além disso, os paratextos “in media res” serviriam não apenas para fornecer esta ‘continuidade’ imersiva no universo do jogo, mas também para complementar sua experiência narrativa, já que, conforme exposto anteriormente, o componente ficcional – e sobretudo a narrativa – não compreende a essência dos jogos eletrônicos, tornando-se às vezes muito difícil obter uma experiência narrativa satisfatória sem que se recorra aos diversos paratextos relacionados a tal jogo.

3.3.2.3. Os paratextos de *Halo* e experimentação narrativa

Como foi dito no início deste tópico, a franquia *Halo*, desde seu início, em 2001, já teve em seu rol de produtos diversas instâncias midiáticas que vão além dos jogos em si. Gostaria neste momento de apresentar e analisar alguns desses produtos, no intuito de desenvolver a ideia central deste tópico/capítulo: a de que a experimentação narrativa, em algumas categorias de jogos, se daria muito mais pelo contato com seus paratextos do que pela interação com o jogo em si.

***Halo*: visão geral**

Halo: Combat Evolved, primeiro jogo da franquia *Halo*, lançado em 2001, gira em torno da história de “super-soldados” – humanos modificados geneticamente – chamados de Spartans. O universo ficcional de *Halo* se passa no século 26 de nosso calendário, num momento em que os humanos têm que lutar contra uma raça de extra-terrestres, os *Covenant*, que estão em vias de colocar em risco a vida no planeta Terra e em todos os planetas “além-Terra” já explorados e colonizados pelos humanos. A primeira cena de *Halo: Combat Evolved*, mostra o interior de uma grande nave espacial – *Pillar of Autumn* – em queda livre em direção a uma espécie de planeta em forma de halo (daí o nome *Halo*). Em seguida, o jogo tem início, com o jogador no controle do personagem principal, Master Chief (um dos soldados Spartan). Neste momento, nada se sabe sobre o objetivo do jogo, ou dos acontecimentos que fizeram com que Chief e sua equipe tivesse aterrissado naquele planeta. As instruções do jogo (o que o jogador – Chief – deve fazer) vão sendo lançadas pouco a pouco, através da interface do próprio jogo; informações estas exibidas no HUD (*heads-up display*) de Chief. Para auxiliar no desenvolvimento da narrativa, o jogo conta com diálogos de outros personagens, que às vezes se dirigem diretamente a Master Chief, em especial os diálogos provenientes da personagem Cortana, uma inteligência-artificial que “vive” dentro dos sistemas neurais de Master Chief, e que dialoga frequentemente com ele, fornecendo informações atualizadas dos acontecimentos. Na maior parte do tempo de jogo, o jogador é confrontado com informações sobre pequenas missões, por vezes muito soltas ou desconectadas, e cabe a ele juntar o enorme quebra-cabeça narrativo e entender o que se passa na história que se desenrola. Somente próximo ao final do jogo é que ao jogador é

revelada a parte principal da trama: o planeta *Halo*, no qual ele se encontra, é, na verdade, um constructo desenvolvido por uma raça muito antiga, os *Forerunners*, que tem por objetivo, ao ser ativado, eliminar do universo toda forma de vida senciente, no intuito de acabar com uma outra raça e ameaça presente no jogo, os *Flood*, uma espécie de forma de vida mutante que se alimenta de qualquer forma de vida, extraindo dela sua inteligência. Próximo ao final do jogo, Chief é levado a inadvertidamente ativar o constructo, mas é impedido por Cortana, que descobre a real função de *Halo*. A única solução, portanto, para eliminar os *Covenant* e os *Flood* seria a destruição de *Halo*, que é conquistada por Chief no último estágio do jogo, quando se vê o planeta explodir e Chief e Cortana conseguindo escapar, com vida, através de uma aeronave.

Os paratextos de *Halo*

Entre o lançamento de *Halo: Combat Evolved* (*Halo: CE*) e *Halo 2*, sua continuação, passaram-se três anos. Neste período, houve o lançamento de uma trilogia de livros, denominada *Halo: Original Trilogy*, que conta com os títulos: *Halo: The Fall of Reach*; *Halo: The Flood* e *Halo: First Strike*. O segundo livro – *Halo: The Flood* – conta exatamente (quase que literalmente) a história passada no primeiro jogo da série. Interessante notar que, dos livros da trilogia, este foi o título mais criticado em sua qualidade literária. *Halo: First Strike* conta os eventos que se passam entre o final do jogo *Halo: Combat Evolved* e o início do jogo *Halo 2*. *Halo: The Fall of Reach*, por sua vez, conta a história dos principais personagens da saga: de Master Chief, desde sua infância; de Cortana, a inteligência artificial que o acompanha ao longo de sua jornada em *Halo: Combat Evolved*; do desenvolvimento do programa Spartan-II, responsável pela criação dos super-soldados Spartans; de Dr^a Halsey (personagem crucial para toda a trama de *Halo*, e que praticamente não é citada no primeiro jogo), responsável pelo desenvolvimento do programa Spartan-II; entre outras. O livro se encerra na cena exatamente anterior à cena inicial de *Halo: Combat Evolved*. Não é minha intenção, neste ponto, explicar ou traçar toda a história do universo ficcional da franquia *Halo*. Meu interesse aqui é mostrar a importância de todos os elementos paratextuais referentes a *Halo*, e defender o argumento de que são estes elementos – e não os jogos em si – que promovem a maior parcela de experiência narrativa do universo de *Halo*.

Halo: The Fall of Reach (livro) tem importância fundamental para a compreensão de toda a história e universo de *Halo*. Jogar *Halo: Combat Evolved* i) sem ter lido o livro, ou ii) tendo lido o livro, são duas experiências completamente diferentes. O engajamento emocional do jogador com os personagens e com o universo de *Halo*, e por consequência sua *imersão narrativa* (FERREIRA e FALCÃO, 2009; ERMI e MÄYRÄ, 2005) são bastante aumentados quando ocorre esta segunda situação. Um claro exemplo está no próprio sentido realizado pelo jogador ao iniciar sua campanha em *Halo: CE*: ao ter lido o livro acima citado, o jogador tem total noção do porquê do personagem estar naquele lugar; o sentido de uma voz interna (a de Cortana) falar com ele repetidas vezes, entre outros elementos da narrativa. Além disso, não apenas no que tange à experimentação narrativa, mas também a experimentação lúdica do jogo é incrementada: ao experimentar *Halo: CE* sem ter lido *Fall of Reach*, pouco faz sentido o jogador ter uma barra de energia – exibida em seu HUD – que se exaurida, faz com que o personagem morra e o jogador tenha que retornar à aventura de um ponto determinado (último *checkpoint*⁸¹). Ao contrário, tendo este passado pela leitura de *Fall of Reach*, o jogador, logo no primeiro contato com *Halo: CE*, sabe que a tal barra de energia refere-se ao escudo presente na armadura MJOLNIR de todos os soldados Spartans, que faz com que eles suportem danos acima da média de um ser humano comum. Outra interrelação interessante entre a narrativa e o *gameplay* está na altura do salto performado por Chief. Da mesma forma, um jogador que não tenha tido contato com a leitura de *Fall of Reach* não entenderia como um soldado poderia saltar alturas tão grandes, o que é explicado detalhadamente em *Fall of Reach*. Desse modo, a leitura de *Halo: Fall of Reach* se encaixaria no que Jonathan Gray chama de paratextos de entrada (*entryway paratexts*), preparando o jogador para o universo ficcional do “texto” principal, neste caso o jogo. Não apenas preparando, mas pré-moldando sua percepção sobre aquele texto, o que resultaria numa experiência diferente entre aquele que teve contato com tal paratexto e aquele que não teve. Por sua vez, *Halo: First Strike*, texto que apresenta os eventos entre o final de *Halo: CE* e *Halo 2* serviria como paratexto “in media res”, no dizer de Gray (2010). Este texto, além de servir de entreposto entre *Halo: CE* e *Halo 2*, proporcionaria maior imersão e experiência narrativa no universo de *Halo*, trazendo ao jogador elementos não citados nos jogos. Além dos livros acima

⁸¹ Nos *games*, *checkpoint* é um ponto (temporal e espacial) ao qual o jogador deverá retornar caso seu personagem morra, para que o mesmo não tenha que recomeçar o jogo desde seu início.

citados, outra trilogia “oficial” também foi lançada, com outros três títulos que narram eventos específicos do universo de *Halo*. Além desses livros, diversos outros, com contos inspirados em *Halo*, já foram lançados, além de algumas *graphic novels*.

Outros paratextos de grande importância para a experimentação narrativa de *Halo* são o compêndio de filmes de animação *Halo: Legends*, o site colaborativo *Halo Nation* e os diversos materiais bônus presentes em algumas edições dos jogos de *Halo*. *Halo: Legends* conta com oito curtas de animação que trazem elementos fundamentais para a experimentação narrativa do universo ficcional de *Halo*, elementos que não estão presentes – ao menos explicitamente – em nenhum dos jogos da franquia. O site *Halo Nation*, no formato Wiki, conta com quase 7 mil páginas com informações, escritas e atualizadas pelos próprios leitores, sobre o universo *Halo*. Neste site, é possível ler a respeito de quase todos os personagens de *Halo*, eventos específicos, histórias dos próprios jogos, livros, etc. É possível, por exemplo, pesquisar por determinado ano do universo de *Halo* e ter acesso a uma linha de tempo dos acontecimentos ocorridos naquele ano. Ao se procurar, por exemplo, pela palavra-chave “2552” (ano em que se passa o primeiro jogo da franquia), o site exibirá uma página que conta os principais eventos ocorridos naquele ano, assim como uma linha do tempo, mês a mês, com o detalhamento de cada evento; todos (ou a maioria) com referências das fontes de informação (que neste caso podem ter sido extraídas de algum jogo, livro, filme, material bônus, etc.). Vê-se, neste caso, a aplicação do que afirma Jonathan Gray: que os paratextos, ao invés de serem apenas textos periféricos, ganham estatuto equiparável ao texto principal (GRAY, 2010).



Figura 39: Alguns paratextos de Halo: livros canônicos (Halo: The Fall of Reach, Halo: The Flood, Halo: First Strike), *livros de spin-offs*, Enciclopédia Halo (*Halo Encyclopedia*), *graphic novel*, DVD de animações (Halo: Legends), Diário da Dr^a Halsey (presente na edição especial de Halo: Reach)

Outro exemplo de paratexto “in media res” são os diversos materiais bônus presentes em algumas edições especiais de *Halo*, como é o caso do Diário da Dr^a Halsey, presente na edição limitada de *Halo: Reach*, sexto jogo da franquia. Neste diário, é possível ler as anotações feitas pela personagem Dr^a Halsey quando do desenvolvimento do programa Spartan-II. Interessante notar o interesse dos produtores deste material bônus em “borrar” as fronteiras entre ficção e realidade: no diário, com encadernação “manual”, é possível ver – com representação bastante realista – marcas de copo de café, deixadas enquanto Halsey escrevia seu diário, assim como páginas rasgadas, escondendo informações importantes e que Halsey não queria que caísse em “mãos erradas”. Além de expandir a experiência narrativa de *Halo*, este item funciona como componente visando a uma maior imersão de seu universo.

3.3.2.4. Paratextos nos *indie games*

Se no âmbito dos jogos *mainstream*, como é o caso da franquia Halo, os paratextos possuem grande importância, no contexto dos *indie games* tal importância não é menor – agindo, muitas vezes, como elemento propulsor do desenvolvimento de determinado jogo. Como tenho buscado mostrar ao longo da tese, há um enorme abismo (econômico, comercial, etc.) entre o processo de desenvolvimento independente de jogos e o processo de desenvolvimento de jogos apoiado por grandes *publishers*, como Sony, Microsoft, Nintendo, Konami, entre outras. Se no primeiro caso os autores (os *game designers*) necessitam, por si sós, tratar de todo o processo de produção do jogo, desde sua concepção até sua distribuição, não contando com grandes redes de comunicação de massa ou mercados distribuidores para que seus jogos alcancem o sucesso desejado, faz-se deveras importante que outras redes, menos “massivas”, no dizer de André Lemos (2007), dêem conta de tais tarefas. Dentro dessas redes estão, de certo, os paratextos. Buscarei, nas próximas linhas, apresentar alguns *cases* de como os paratextos (tanto os paratextos de entrada como os *in-media-res*) atuaram na promoção e, até certo ponto, na geração de *buzz* em determinados jogos, influenciando diretamente um grande público de nicho (por mais paradoxal que pareça esta assunção) formado por fãs, *gamers*, nerds, geeks, em prol do consumo destes jogos e de todos os produtos em torno deles.

Um dos grandes paratextos dos últimos tempos foi o filme mencionado várias vezes ao longo desta tese: Indie Game: The Movie. Poderia classificar este filme como um paratexto de entrada, pois, de certa forma, prepara o jogador/consumidor para seu primeiro contato com determinada mídia, neste caso, os jogos apresentados ao longo do filme, FEZ (2012) e Super Meat Boy (2010). Em Indie Game, os diretores do documentário conduzem o espectador através da árdua e sofrida jornada de três desenvolvedores independentes, ao longo de alguns anos, no processo de produção de seus jogos (aqueles acima citados). Alguns elementos de identificação são explorados ao longo do filme: as características *nerds*, *geeks* e *cults* dos desenvolvedores – isto é exposto primeiramente pelo seu discurso, assim como pelas “invasões” a suas vidas privadas (e ao seu passado), como na cena em que é mostrado o quarto de infância Tommy Refenes, com os cartazes de jogos clássicos da década de 1980, assim como na cena em que Phil Fish retira seu Macintosh Clássico da caixa, liga o computador e exhibe jogos que ele desenvolveu quando adolescente, junto com seu pai, na época com câncer (que o próprio Phil afirma que foi curado). Vários elementos desta sub-cultura estão presentes o tempo todo no filme, como estes acima citados, fazendo com que o espectador adquira uma expectativa em torno dos jogos, sobretudo, no final do documentário, ao saber do grande sucesso alcançado por Super Meat Boy (não se menciona o destino final de FEZ pois o jogo seria lançado somente depois de finalizado o filme). Portanto, por mais que o espectador tenha ou não preferência por tais jogos, ao ver o filme ele já estará “influenciado”, já não será mais neutro em relação a esta mídia, conforme aponta Gray (2010).



Figura 40: Cena do documentário Indie Game: The Movie, com os desenvolvedores de Super Meat Boy

Paratextos em *Machinarium* e *Super Meat Boy*

O estúdio independente Amanita Design, logo após o lançamento de *Machinarium* (2009), produziu e colocou à venda – através de seu próprio site – um vinil com edição limitada e autografado pelo compositor musical com a trilha sonora do jogo. O vinil acompanhava, ainda, artes gráficas do jogo, impressas em cartões. Recentemente (2013), o mesmo estúdio começou a produção do boneco Josef, personagem principal do jogo (como citado anteriormente). Podemos classificar estes paratextos de *Machinarium* como paratextos *in media res*, pois sua intenção é deixar o usuário/consumidor imerso, conectado ao universo do jogo. Como podemos ver, após quatro anos de lançamento do jogo, o estúdio ainda produz objetos a ele relativos, criando assim um *loop* voltado para o consumo da mídia principal – o jogo. Isto pode ser feito de diversas formas: através do anúncio em redes sociais (como Facebook), microblogs como Twitter, etc., alcançando assim um número maior de fãs. Um exemplo de funcionamento desta estratégia: um usuário X do Facebook “segue” a página do Estúdio Amanita Design. A página publica o anúncio de que está produzindo um boneco do personagem do jogo, com link para o site do estúdio. Usuário X visualiza a postagem e a compartilha, fazendo com que todas as pessoas que o seguem na rede social tenham acesso à informação, e assim por diante. Mesmo que tais pessoas nunca tenham ouvido falar em *Machinarium* ou Amanita Design, terão a oportunidade, através do paratexto (neste caso, o boneco), de ter acesso à mídia principal relativa à *Machinarium*. Nas palavras de Jonathan Gray (2010, p. 2): “Neste processo, tais entidades alteram a natureza da interação com o texto, cada proliferação ou amplificando um aspecto do texto através de sua circulação em massa ou adicionando a ele algo novo e diferente”⁸².

Semelhante é o *case* do jogo *Super Meat Boy*, em que um de seus desenvolvedores criou um site para hospedar a vendagem de produtos relativos ao jogo. Atualmente, estão disponíveis neste site objetos paratextuais como: Histórias em Quadrinhos com temática do jogo; edições especiais do jogo, autografadas pelos *game designers*; cartazes, também autografados; bonecos (miniaturas) dos personagens. Importante notar que muitos destes produtos já estão esgotados, deduzindo-se assim que

⁸² Neste contexto, Gray utiliza o termo “texto” em sentido amplo, designando qualquer objeto de mídia.

grande foi a procura, pelos fãs, destes produtos. O próprio site de vendas destes produtos já apresenta links para anúncios de um novo jogo em desenvolvimento pelo estúdio, criando assim, como em *Machinarium*, um *loop* paratextual que se reverte em mais e mais pessoas tendo contato com tais objetos de mídia⁸³.



Figuras 41 e 42: Vinil e Boneco do personagem Josef: paratextos de *Machinarium*

Outros dois importantes paratextos de entrada, no contexto dos *indie games*, são a autoria de determinado jogo e o próprio gênero dos *indie games per se*.

Conforme Gray precisamente coloca, a autoria de determinada mídia pode ser um paratexto essencial, por exemplo, para a continuidade de uma franquia, moldando as bases no que tange à recepção de determinado objeto de mídia. Gray aponta como exemplo o caso de como o fracasso de *Batman e Robin* (1997) causou uma grande expectativa de como seria a nova tentativa de colocar o super-herói nas telas do cinema, com a chegada de *Batman Begins* (2005). Com os *indie games* os paratextos funcionam de maneira semelhante. Abordarei dois casos que mostram claramente como a autoria de determinado jogo *indie* é um aspecto essencial de preparação para futuros jogos desenvolvidos pelo mesmo autor. Há uma grande possibilidade, neste casos, que se um jogo, de determinado autor, alcançou sucesso, mesmo que entre uma parcela específica de fãs, um mercado de nicho, jogos subsequentes do mesmo autor terão, de antemão, uma vantagem em relação à sua recepção. É justamente o que Gray (2010) chama de *hype*, algo que não apenas cria um “burburinho” em torno de determinado objeto, mas dá sentido a ele. Nas palavras do autor:

A versão atual do ditado ‘não julgue o livro por sua capa’ é o ‘não acredite no *hype*’, mas o *hype* e os vários textos que circundam o ‘texto’ principal fazem mais que nos pedir para neles acreditar ou não; ao contrário, eles estabelecem enquadramentos, filtros pelos quais olhamos, ouvimos e interpretamos os textos que eles ‘alardeiam’ (...) Em outras palavras, o *hype* cria sentido. (GRAY, 2010, p. 3)

⁸³ Cf. <http://supermeatboy.com/>. Acessado em: 08/02/2013.

O primeiro *case* a ser analisado é o processo de arrecadamento colaborativo de fundos (*crowdfunding*) para a produção do jogo Double Fine Adventure (2013), do *game designer* Tim Schafer, criador de alguns grandes clássicos da história dos *games*, como The Secret of Monkey Island (1990), Full Throttle (1995), Grim Fandango (1998) e Psychonauts (2005). A história da produção de Double Fine Adventure começou com um projeto submetido ao Kickstarter, uma plataforma de *crowdfunding*, talvez a mais conhecida e respeitada em termos globais. Schafer, ao iniciar o processo de arrecadação de fundos, criou um vídeo e o disponibilizou no próprio site do Kickstarter, explicando porque ele – um *game designer* renomado – estava lançado um projeto de um novo jogo através de *crowdfunding*: Schafer queria fazer um jogo do gênero *adventure*, e acreditava que nenhuma *major/publisher* se interessaria por tal projeto. De início, Schafer tinha como meta a arrecadação de 400 mil dólares para a produção do jogo. Dependendo do montante da doação, cada “doador” ganharia, além do jogo em primeira mão, logo quando do seu lançamento, itens extras e exclusivos aos doadores, como um documentário retratando o processo e produção do jogo, um livro com a arte conceitual do jogo, *t-shirt* com o logo do jogo, pôster e, como prêmio máximo, àqueles que doassem 10 mil dólares ou mais (as doações começavam no valor de 15 dólares), além de todos os itens extras relativos às doações menores, um almoço com o próprio Tim Schafer e um passeio pelo estúdio da Double Fine Productions (este último prêmio estava disponível apenas para 4 doadores, e foi completamente esgotado/vendido). Schafer não apenas conseguiu seus 400 mil dólares, mas a quantia total de 3.336.371 dólares, vindos de exatos 87.142 doadores⁸⁴. Como é de praxe neste tipo de empreendimento (*crowdfunding*), se o valor ultrapassar, em grande escala, a “meta” estipulada pelo empreendedor do projeto, é comum que aos itens inicialmente ofertados se adicionem outros. Grande foi o *hype* em torno do novo projeto de Tim Schafer (muito bem vendido por ele, através dos vídeos), que o *game designer* conseguiu arrecadar mais de oito vezes o que ele próprio havia estipulado como necessário para o desenvolvimento do jogo e dos produtos extras. Tudo isto, certamente, devido ao nome de Schafer como designer de jogos clássicos presentes na história dos *games*.

⁸⁴ Cf. <http://www.kickstarter.com/projects/doublefine/double-fine-adventure?ref=category>. Acessado em: 21/12/2012/

Outro autor consagrado no cenário *indie* é Jenova Chen, diretor do estúdio independente ThatGameCompany. Primeiramente conhecido pelo design dos *art games* Flow (2006) e Flower (2009), grande era a expectativa para o lançamento de seu novo jogo, Journey, o que ocorreu em Março de 2012. Não à toa, Journey foi o jogo da PSN (Playstation Network) vendido mais rapidamente, tanto na América do Norte quanto na Europa⁸⁵. Nas palavras do próprio Jenova Chen,

Depois de lançarmos Flower em 2009, jogadores nos enviaram centenas de e-mails relatando suas experiências com o jogo. Estes jogadores abarcavam desde uma menina de nove anos de idade até um senhor de 65 anos; de um fuzileiro naval servindo em além-mares a um soldado retornando do Iraque (...) Este tipo de correspondência é o que nos move aqui na ThatGameCompany a continuar nosso trabalho. E agora, a reação ao Journey foi ainda mais poderosa. Nós recebemos mais correspondências dos fãs nas duas semanas desde o lançamento de Journey que o total de correspondências relacionadas ao jogo Flower nos últimos três anos. (CHEN, 2012)

Estes dois *cases* mostram como a história passada (quando bem sucedida, certamente) de determinado *game designer* tem um forte poder paratextual, de entrada, para a “preparação do terreno” no processo de desenvolvimento de um *game*, e como isto impactará, de certo, nas práticas de consumo, nas trocas simbólicas, na própria cultura em torno de determinado autor ou gênero de jogo, ou ainda um jogo específico. Para finalizar, mais algumas palavras de Jonathan Gray (2010, p. 17): “Muitos desses paratextos não são apenas mainstream, mas também mediadores de entidades de nichos e fãs para os próprios fãs e também para uma audiência maior.”

Outro importante elemento paratextual é o próprio gênero de determinada mídia, seja ela um texto literário, um filme, um programa de TV ou mesmo um jogo eletrônico. Como já dito anteriormente, de acordo com Mittell, os gêneros moldam, de certa forma, entendimentos sobre determinado objeto de mídia, além de serem agentes na produção de culturas em seu entorno. O próprio gênero *indie game* pode ser considerado um paratexto, pois o jogador, ao ser informado que determinado jogo é um *indie game* acaba por receber uma grande quantidade de informações “subreptícias” sobre aquele jogo⁸⁶: ideias preliminares sobre seu *gameplay*, sobre sua ambientação, cenário, temática, sobre outros jogadores que compartilharão de seu gosto por aquele gênero ou jogo, sobre a possibilidade de discussões acerca do jogo em comunidades e fóruns

⁸⁵ Cf. <http://blog.eu.playstation.com/2012/03/29/journey-breaks-psn-sales-records/>. Acessado em: 21/12/2012.

⁸⁶ Tomo aqui o termo “subreptícias” emprestado de Michel Foucault, em *A ordem do discurso*.

específicos, e assim por diante. Claro que, como apontado anteriormente, na proposta de “cruzamento” de gêneros, os indie games podem assumir qualquer tipo de *gameplay*, de visual, de conteúdo ficcional. Por outro lado, os jogos *indie* tendem para uma espécie de “força centrípeta” para o qual convergem determinados e específicos tipos de jogos, com suas estéticas, seus conteúdos ficcionais e modos de interação (*gameplay*) de certa forma aproximados.

No próximo capítulo, analisarei o *corpus* de jogos selecionado para esta tese, buscando apreender elementos que o caracterizam como indie games e buscando, sobretudo, demonstrar como tais elementos concorrem de forma fundamental para a comunicação, para a expressividade entre jogo e jogador, entre sistema e sujeito interagente.

Capítulo 4. Entretenimento persuasivo: jogos eletrônicos, retórica e experiência midiática

4.1. Retórica videolúdica e jogos eletrônicos: experiência estética nos *indie games*

Num momento em que grande parte das agendas artísticas se volta para estéticas que insistem na exacerbação da violência cotidiana das grandes cidades, da busca incessante do ‘choque do real’, no dizer de Beatriz Jaguaribe (2007), falar em delicadeza pode parecer, à primeira vista, piegas ou mesmo naíf. Sobretudo no contexto dos *videogames*, com grande parte dos seus títulos enquadrados em categorias como *Mature* ou *Adults Only*. Todavia, recentemente, uma nova safra de jogos – geralmente produzidos por estúdios independentes, como, *Braid* (NumberNone, 2008), *Machinarium* (Amanita Design, 2009) e *Flower* (ThatGameCompany, 2009) – tem chamado a atenção de *gamers*, com suas estéticas e temáticas bastante distintas e que vão de encontro, ao mesmo tempo, ao mercado de jogos *hardcore* e casuais. Jogos que apelam para uma suavidade, uma delicadeza e uma sensibilidade bastante rara entre os títulos disponíveis no mercado. A questão que desejamos levantar, com essa discussão em particular, alinhavando com o que já foi discutido até o momento, é a seguinte: podem esses jogos, com suas estéticas, temáticas e *gameplays* particulares, produzir experiências que vão além do ‘simples’ sentimento de recompensa – ao solucionar *puzzles*, por exemplo – ou da sensação de imersão através de suas narrativas? Experiências típicas das outras modalidades midiáticas? Afecções particulares? Como aquela que descreve Jenova Chen, criador de *Journey*, quando afirma que chorou pela primeira vez numa experiência midiática ao jogar *The Legend of Sword And Fairy* (Softstar Entertainment, 1995)? Minha intenção, ao colocar essa questão é pensar nas possibilidades do *videogame* como uma mídia expressiva, uma mídia que pode suscitar experiências sensitivas particulares, assim como reflexões profundas acerca de determinado tema – cotidiano, banal, ou mesmo questões mais existenciais – primazia até então de vertentes artísticas como a literatura, o cinema e as artes visuais.

Tomemos o exemplo de *Braid*, criado e desenvolvido por Jonathan Blow. Em sua narrativa, o jogo conta a história de um homem chamado Tim, que tem por objetivo salvar sua amada das garras de um monstro desconhecido. Até aqui, nada de novo – cenário típico de grandes clássicos dos *videogames*, de *Donkey Kong* (Nintendo, 1981)

a *The Legend of Zelda* (Nintendo, 1986). O grande diferencial de *Braid* reside em sua arte – com gráficos ao estilo ‘pintado à mão’ – e ainda em sua trilha sonora, que concorrem para uma atmosfera intimista, introspectiva e reflexiva. Além disso, seu *gameplay*, que consiste na solução de *puzzles*, juntamente com sua narrativa textual, relacionam-se diretamente ao levantamento de questões éticas e existenciais, levando o jogador não apenas a uma experiência vídeolúdica tradicional, mas também a reflexões pessoais, enquanto joga.

Esta conjunção entre *gameplay* e elementos “persuasivos” presentes no jogo (gráficos, trilha sonora), é o que faz de *Braid* um jogo particular. Retomando a questão da retórica procedimental, em *Braid*, a possibilidade de retornar no tempo não é apenas um artifício para se avançar no jogo (o que possibilita, por exemplo, que o personagem principal nunca morra de fato; ele morre, mas pode reverter este fato, fazendo com que o tempo retroceda). A conjunção da qual falamos é que, em determinado momento do jogo, o “controlar o tempo”, atividade puramente interativa (parte de seu *gameplay*), passa a comunicar algo extra-textual ao jogador. Todavia, apesar do forte poder comunicativo da retórica procedimental, que se dá pela interação, certamente *Braid* não seria o jogo que é caso o cenário remontasse aos jogos da década de 70, por exemplo, e sem sua trilha sonora: fatores que concorrem para a imersão do jogador no jogo. De fato, como aponta Brown e Cairns (2004), um dos fatores decisivos para o processo de imersão do jogador em determinado jogo é justamente a superação de “barreiras”, das quais, segundo os autores, encontram-se justamente os elementos visuais e sonoros. Em outras palavras, se o jogador não “aprovar” estes elementos, terá maior dificuldade em “entrar” no processo imersivo – no círculo mágico proposto pelo jogo.

Corroborando esse pensamento, Sam Roberts, diretor de *games* do Slamdance Film Festival, afirma: “[*Braid*] não soa imaturo, como outros *games* soam imaturos (...) Ele espera tanto de você, enquanto membro de uma plateia, como o faz qualquer outra mídia adulta” (CHAPLIN, 2009). Ao adicionar ao *gameplay* a possibilidade de controlar o tempo, no intuito de permitir que o personagem tenha novas chances no que tange às decisões tomadas ao longo do jogo, Blow teve por objetivo levar o jogador a uma reflexão sobre as decisões que toma em sua vida real, e suas conseqüências. “É um jogo do tipo ‘sentido-da-vida’”, afirma Blow. E acrescenta: “Tudo sobre nossas vidas cotidianas que consideramos cheio de significado está predicado na diferença entre

passado e futuro” (CHAPLIN, 2009). A beleza, aqui, assume seu importantíssimo valor ético, como aponta Lopes (2007). Não aparece como mero acessório ou atrativo mercadológico, mas como elemento fundamental na construção de sentido por parte do jogador, na sua interação com o jogo.

Outro título que se enquadra na minha proposta de análise é *Machinarium*, jogo desenvolvido pelo estúdio tcheco independente Amanita Design e que conquistou o prêmio *Excelência em Arte Visual* no Independent *game* Festival, assim como diversos elogios por parte da crítica especializada. Com *plot* bastante semelhante ao de *Braid*, *Machinarium* apresenta como personagem principal um robô que deve embarcar em uma jornada para salvar sua amada das mãos da Black Hat Gang, uma trupe de robôs mal intencionados que fizeram dela sua refém. Com *gameplay* também baseado na solução de *puzzles*, *Machinarium* conta com cenários pintados à mão (e depois finalizados em computador), cuja edição de número 206 da *EDGE* britânica define como “encantadores” e “pintados com detalhes e afeições cativantes”, além de uma trilha sonora que contribui para a ambientação em seu universo *steam-punk*. Em *Machinarium*, não há diálogos explícitos: toda a comunicação entre os personagens e entre estes e o jogador acontece através de balões (semelhantes aos das histórias em quadrinhos) que apresentam dicas sobre como solucionar os *puzzles*, e ainda *flashbacks* da história do personagem principal e sua amada, que ajudam a contextualizar o jogador na narrativa lúdica. Estes são, de fato, alguns dos momentos mais envolventes do jogo, que permitem uma conexão afetiva – se assim podemos dizer – entre o jogador e o personagem e sua história. E esta contextualização não está ali por acaso; serve, outrossim, a dois propósitos: (i) dá sentido às tarefas que o jogador deverá realizar para avançar no jogo; (ii) prepara o jogador, emocionalmente, para os momentos de clímax de sua narrativa, como na cena da cozinha, em que o robô fala com sua amada pela primeira vez desde o início de sua jornada. Mais uma vez um caso muito apropriado da relação entre retórica procedimental e elementos retóricos visuais e sonoros. Aqui, os pequenos detalhes, como os movimentos dos personagens, seus olhares, elementos tão sutis – comuns em outras mídias narrativas, como o cinema e a literatura, mas raros de serem vistos em *videogames* – em conjunto com o belíssimo cenário e, sobretudo, o próprio *gameplay*, podem suscitar sentidos e afecções – experiências decorrentes deste misto de delicadeza e sensibilidade – que, ao meu ver, são pouco explorados na maioria

dos jogos eletrônicos. Ou ainda, no mesmo *Machinarium*, a sensação de ter realizado algo de bom ao entregar o óleo de girassol ao velho sentado em sua cadeira de rodas. E, mais uma vez, gesto que não está ali como acessório, mas diretamente conectado ao sistema de regras do jogo; relação de cuja importância fala Juul (2005).

Sublime no banal, no cotidiano, nos pequenos gestos; “base de uma educação dos sentidos, a partir do precário, do fugaz, do contingente, de tudo o que evanesce rápido, mas que brilha inesperada e sutilmente. Um tesouro para ser guardado” (LOPES, 2007). Em meio a todo *hype* gerado pelas novas tendências no mercado de *videogames*, como interfaces gestuais, tácteis, *control-less*; jogos graficamente realistas, com suas imagens em altíssima definição e som multicanais; em meio a tudo isso talvez esteja a emergir uma nova categoria de jogos, como os acima citados, que apelam para uma experiência sensitiva baseada na estreita relação entre *gameplay* e elementos retóricos visuais e sonoros, apontando ainda para uma delicadeza estética; jogos que buscam, para além do entretenimento e da diversão, suscitar agenciamentos e afecções que poderão expandir as capacidades dos jogos eletrônicos como meio expressivo.

No próximo tópico deste capítulo, analisarei o *corpus* de games selecionado para esta pesquisa, buscando apreender características relativas aos diversos elementos constituintes de cada jogo, no intuito de argumentar que tais jogos constroem, certamente, através da retórica procedimental, mas também através de outros artifícios retóricos, conforme vistos no capítulo 3, argumentos “comunicativos” que têm como intenção causar diversas afecções ao sujeito interagente, sejam elas de ordem estética, sensorial, subjetiva, idiossincrática, e assim por diante.

4.2. Análise dos jogos do *corpus* da pesquisa (*indie games*)

Partirei, agora, à análise do *corpus* da pesquisa, formado pelos seguintes jogos *indie*: *Braid* (2008), *Machinarium* (2009) e *Flower* (2009). Nesta análise, buscarei apreender as formas pelas quais tais jogos associam os diversos tipos de retórica não-procedimentais, presentes em seus elementos constitutivos ficcionais – visuais, gráficos, sons – à retórica procedimental, presente em seu elemento constitutivo *regras*, o qual compreende, sobretudo, seu *gameplay*, para assim construir argumentos voltados à “comunicação persuasiva” com o jogador.

4.2.1. Braid

Braid, jogo desenvolvido por Jonathan Blow, lançado no ano de 2008 para a plataforma Xbox, através de sua rede Xbox Live, possui como *plot* a “clássica” história, presente em muitos jogos eletrônicos, da “princesa” que foi levada por algum vilão, conduzindo o protagonista da história a uma jornada em direção ao seu resgate. Também como é bastante comum neste tipo de história (presente não somente em jogos eletrônicos, mas também na literatura e no cinema), o protagonista deve acolher seu chamado, sair de sua zona de conforto, atravessar longas distâncias, superando obstáculos e inimigos para, ao final, enfrentar o grande vilão da história e, caso vença-o, resgatar sua princesa sã e salva e assim retornarem à sua terra natal e viverem “felizes para sempre”. Esta trama narrativa é o que Christopher Vogler (2007), baseado sobretudo na obra de Joseph Campbell (2008), apresenta como a jornada do herói, uma cadeia de acontecimentos bastante utilizada por escritores, cineastas e também por roteiristas de jogos eletrônicos, a qual “funciona” na maioria das vezes, quando bem trabalhada. No entanto, apesar de Braid seguir, de certa forma, a fórmula da jornada do herói, há alguns elementos-chave que diferenciam a narrativa de Braid da fórmula apresentada por Vogler (2007), elementos que proporcionam uma ruptura e um “choque” no espectador (neste caso, o interagente), buscando levantar reflexões acerca de questões da própria existência e natureza humanas.

De início, na tela inicial de Braid – que exclui, de antemão, o tradicional menu de opções, presente na maioria dos jogos, deixando apenas, como elemento extrínseco ao cenário, mas integrado à ele, o título do jogo – vemos a silhueta do protagonista do jogo, Tim, ainda sob a sombra da noite, sobre uma ponte. Ao tomar controle do personagem e movimentá-lo para a direita (o movimento para esta direção é quase que automático, já que há uma espécie de construção do lado esquerdo de Tim, como que bloqueando sua passagem para esta direção), passando da primeira tela do jogo, Tim então aparece em cenário contíguo ao anterior. Ao descer uma escada e passar sob a claridade de um poste de luz, Tim deixa de ser apenas uma silhueta para se mostrar por inteiro ao jogador: um homem, vestido de terno e gravata, com olhar irritado, como se algo de muito grave tivesse ocorrido em sua vida e ele estivesse pronto para solucionar este problema. Como nesta segunda tela existe a entrada de uma casa, na extremidade direita, tudo indica que é para lá que devemos conduzir o personagem.



Figura 43: Tela de abertura de Braid, com a silhueta de Tim à esquerda⁸⁷

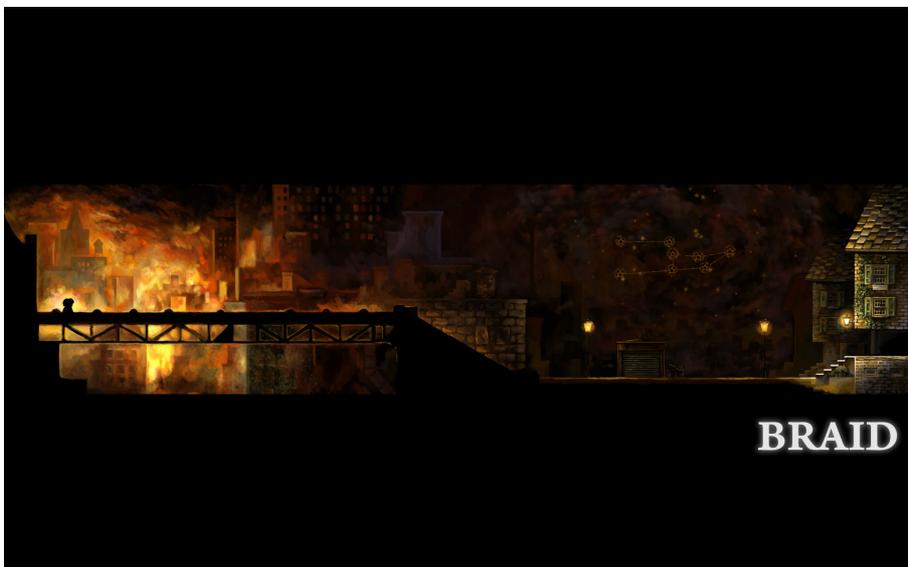


Figura 44: Imagem das duas primeiras telas de Braid, com os postes de luz e a casa à direita

Passando pelos degraus de entrada da casa, se descortina um terceiro cenário, que é justamente o próprio interior da casa, o qual é exibido através de um “corte” de perfil. Nesta tela, são mostrados vários cômodos da casa, pelos quais Tim pode trafegar. Cada cômodo é composto por uma janela que, no decorrer do jogo, servirá de base para um quebra-cabeças que deverá ser montado pelo jogador para que aquele cômodo (que equivale a uma fase do jogo) seja completado. Estes cômodos são os vários “mundos” do universo ficcional de Braid.

⁸⁷ Neste capítulo, utilizarei figuras maiores que as apresentadas anteriormente, para que leitor possa melhor observar as telas analisadas. Os vídeos de *gameplay* dos jogos encontram-se no Anexo 2.



Figura 45: Tela do interior da casa de Braid, contendo os vários cômodos, que equivalem aos mundos (fases) no universo ficcional do jogo. Detalhe para as janelas de cada cômodo, que servem de base para as quebra-cabeças que o jogador deverá construir ao longo do jogo

Braid é um jogo *indie* no gênero plataforma, com câmera ao estilo *side scrolling* e gráficos artísticos. No que tange à parte sonora, a trilha de Braid, composta por Jami Sieber, Shira Kammen, Cheryl Ann Fulton e Jon Schatz, é composta por uma sonoridade que se aproxima da música clássica e da *ambient music*, com seu *score* composto com instrumentos como violinos, flautas, piano, assim como *samples* de sons da natureza, no intuito de proporcionar maior imersão no universo ficcional do jogo. A música de Braid é apresentada, pela própria produtora de sua trilha sonora, como “música onírica do aclamado *game* Braid”⁸⁸.

O *gameplay* de Braid, a princípio, é bastante simples, sendo composto pela seguinte mecânica central: Tim deve percorrer os cenários do jogo, saltando, quando necessário, por plataformas, a fim de recolher as peças do quebra-cabeça relativo à cada mundo, evitando ser encostado por inimigos, que neste caso são pequenas criaturas formadas por cabeça e pés. A cada peça que Tim recolhe, o jogador tem a possibilidade de entrar na tela dos mundos e colocar a respectiva peça na “base” do quebra-cabeças. Ao passo que cada quebra-cabeças vai sendo formado, o jogador passa a ter a noção de que as imagens retratadas nos quebra-cabeças referem-se a episódios da vida de Tim, fornecendo assim mais informações sobre seu passado e sobre a narrativa do jogo. Para que uma fase seja completada, não basta que Tim chegue ao final de sua trajetória (naquela fase): é imprescindível que ele recolha todas as peças do quebra-cabeças e que

⁸⁸ Cf. <http://magnatune.com/artists/braid>. Acessado em: 15/02/2013.

elas sejam montadas de maneira apropriada. No que tange ao seu *gameplay* em conjunção à sua retórica procedimental, existe em Braid um elemento fundamental: a possibilidade que o jogador tem de retroceder o tempo. Esta “ferramenta” é fundamental tanto no quesito do próprio *gameplay* de Braid, quanto em sua estrutura narrativa. Serve, primeiramente, para que o personagem Tim nunca morra e o jogador tenha que recomeçar o jogo. Na verdade, se Tim é atacado e morre, basta que o jogador retroceda o tempo, e o jogo mostrará como que uma fita VHS em retrocesso (um dos feitos brilhantes de Braid é fazer com que o áudio também retroceda, o que foi desenvolvido por um de seus compositores, Jon Schatz) até que o jogador decida de onde recomeçar. Mais à frente no jogo, o jogador perceberá que para que Tim consiga alcançar algumas peças de algum dos quebra-cabeças, será necessário que ele trabalhe com precisão a questão do retrocesso temporal. Este retrocesso, permitirá, por exemplo, a abertura de portas, o saltar sobre certas plataformas em movimento, o que não seria possível sem esse recurso. Finalmente, a ferramenta de retrocesso de tempo em Braid está completamente conectada à sua narrativa e ao que o *game designer* Jonathan Blow desejou “comunicar” a seus jogadores, que é o que pretendo explorar neste momento: eis a tão mencionada retórica procedimental, fazendo com que o jogo possa comunicar não apenas através de elementos textuais, visuais, sonoros, mas também através de sua própria mecânica, de seu próprio *gameplay*. Em outras palavras: através daquilo que é próprio e particular da mídia *videogame*.

Para isso, retornemos ao interior da casa de Braid. Ao entrar pela primeira porta, referente ao primeiro mundo, Tim entra em outra cena, esta composta por seis livros fechados. Ao passo que Tim se desloca da esquerda para a direita, passando em frente aos livros, cada um desses livros é aberto e uma passagem textual é mostrada na parte superior da tela, como se segue:⁸⁹

⁸⁹ Textos extraídos diretamente do jogo Braid.

Livro 1:

Tim parte em sua busca para resgatar a princesa. Ela foi levada por um monstro terrível e maléfico. Isto ocorreu porque Tim cometeu um erro.⁹⁰

Livro 2:

Não apenas um. Ele cometeu muitos erros durante o tempo em que passaram juntos, todos aquele anos atrás. Lembranças de seu relacionamento tornaram-se obscuras, substituídas de uma só vez, mas uma permanece clara: a Princesa virando as costas abruptamente, seus cachos chicoteando com desprezo sobre ele.⁹¹

Livro 3:

Ele sabe que ela tentou ser clemente, mas quem pode simplesmente jogar fora uma mentira culposa, uma punhalada pelas costas? Tal erro mudará um relacionamento de forma irreversível, mesmo que tenhamos aprendido com o erro, a ponto de nunca o repetir. Os olhos da princesa tornaram-se estreitos. Ela foi ficando mais distante.⁹²

Livro 4:

Nosso mundo, com suas regras de causalidade, nos treinou a sermos miseráveis em termos de perdão. Ao perdoar muito rapidamente, podemos ficar gravemente feridos. Mas se aprendemos com um erro e nos tornamos melhores por causa disso, não deveríamos ser recompensados pelo aprendizado, ao invés de sermos punidos pelo erro?⁹³

Livro 5:

E se nosso mundo funcionasse de forma diferente? Suponhamos que pudéssemos dizer a ela: “Eu não quis dizer o que eu acabei de dizer”, e ela diria, “Está tudo bem, eu compreendo”, e ela não viraria as costas, e a vida continuaria como se nunca tivéssemos dito aquilo? Poderíamos remover a ferida mas ainda nos tornar mais sábios com a experiência.⁹⁴

Livro 6:

Tim e a Princesa descansam no jardim do palácio, rindo juntos, dando nomes a pássaros coloridos. Seus erros estão escondidos um do outro, guardados nas dobras do tempo, seguros.⁹⁵

⁹⁰ No original: “Tim is off on a search to rescue the Princess. She has been snatched by a horrible and evil monster. This happened because Tim made a mistake.”

⁹¹ No original “Not just one. He made many mistakes during the time they spent together, all those years ago. Memories of their relationship have become muddled, replaced wholesale, but one remains clear: the Princess turning sharply away, her braid lashing at him with contempt.”

⁹² No original: “He knows she tried to be forgiving, but who can just shrug away a guilty lie, a stab in the back? Such a mistake will change a relationship irreversibly, even if we have learned from the mistake and would never repeat it. The Princess's eyes grew narrower. She became more distant.”

⁹³ No original” “Our world, with its rules of causality, has trained us to be miserly with forgiveness. By forgiving too readily, we can be badly hurt. But if we've learned from a mistake and become better for it, shouldn't we be rewarded for learning, rather than punished for the mistake?”

⁹⁴ No original: “What if our world worked differently? Suppose we could tell her: “I didn't mean what I just said,” and she would say: “It's okay, I understand,” and she would not turn away, and life would really proceed as though we had never said that thing? We could remove the damage but still be wiser for the experience.”

⁹⁵ No original: “Tim and the Princess lounge in the castle garden, laughing together, giving names to colorful birds. Their mistakes are hidden from each other, tucked away between the folds of time, safe.”

Seguro é dizer que a narrativa de Braid trata do tempo e da existência e, ainda, de como conduzir estas duas instâncias da “melhor” maneira possível. A partir da leitura dos textos contidos nos seis livros, o jogador toma seu primeiro contato com algum fragmento da vida passada de Tim: o protagonista da história – neste momento, já colocada a dúvida se ele ainda é o “mocinho”, e não o “bandido” – fez algo de muito ruim e deseja corrigir seus erros. Para isso, apresenta ao jogador um desejo de que a “mecânica” de funcionamento da vida, do mundo, fosse diferente. Que, ao realizar algo de ruim em direção a alguém, algo que acabou por se sair ruim mas que não era nossa intenção, pudéssemos retroceder no tempo; o ser afetado “esqueceria” sua mágoa com relação ao que lhe aconteceu, mas o sujeito que realizou o ato maléfico aprenderia com seu erro, pois ele não se esqueceria do que havia feito.



Figura 46: Tela dos livros após a entrada de Tim no Mundo 2

Esta é, justamente, a deixa para o cerne do *gameplay* de Braid: a possibilidade de retroceder o tempo. Como dito anteriormente, esta funcionalidade, esta possibilidade do jogo não está ali apenas como mais uma ferramenta a ser utilizada para que o jogador consiga alcançar os desafios propostos. Está, outrossim, diretamente associada à comunicação, à expressão do que Jonathan Blow deseja transmitir: retroceder no tempo não apenas dá novas (e infinitas) chances aos erros de Tim no jogo (neste caso, do jogador), mas é crucial para que Tim consiga solucionar os diversos “quebra-cabeças” relativos tanto ao seu passado quanto ao seu presente. Após determinado tempo de interação com Braid, após uma dezena (ou quiçá centenas) de usos da ferramenta de retrocesso, existe a possibilidade que este entendimento pulule na cabeça do jogador

mais atento, e que este faça uma rápida associação desta mecânica de jogo à “mecânica” de vida apresentada nos livros do início do jogo. Aqui entra a questão central para o entendimento do funcionamento da retórica procedimental: por um lado, não basta que o jogo apresente textos bem escritos, tocantes, persuasivos; gráficos e trilha sonora envolventes; personagens bem construídos; por outro, não basta que seu *gameplay* possua determinada mecânica e que esta mecânica comunique, por si só, alguma coisa ao jogador, através da simulação presente em todo ato de jogar (FRASCA, 2001). É necessário, sim, que esta mecânica, este *gameplay*, estejam intrinsecamente integrados à narrativa do jogo, à sua história, à sua ambientação, que se dá através de recursos retóricos não procedimentais, como gráficos e trilha sonora.



Figura 47: Imagem do *gameplay* de Braid. Na cena, vemos Tim, personagem principal do jogo, saltar sobre um de seus adversários para então pegar uma peça do quebra-cabeças daquele mundo



Figura 48: Tela de Braid, em versão anterior à arte final. Vê-se, de antemão, o grande apelo estético presente na versão final de Braid, ao contrário deste "rascunho" do visual do jogo.

Por fim, é necessário que haja determinado grau de envolvimento, de imersão por parte do jogador, para que tal “comunicação” aconteça. Sem esta imersividade, é como se um espectador de cinema estivesse presente em uma sala para assistir a um filme mas, ao invés de fazê-lo, preferisse ler um livro em seu *tablet*: não haveria comunicação entre filme e espectador, pois ele, deliberadamente, decidiu realizar outra atividade ao passo que o filme era rodado. O mesmo pode ser diretamente transposto para o contexto dos *games*: por mais que determinado jogo seja bem construído, seja em termos de elementos ficcionais, como textos, gráficos, sons, seja em termos de seu *gameplay*, se não houver o interesse, a absorção, a imersão por parte do jogador, será pouco provável que aconteça a tão desejada expressividade de um jogo em direção ao jogador. Neste caso, os artifícios não-retóricos ganham importância fundamental. Como afirmado anteriormente, nas palavras de Juul (2005), "regras e ficção competem pela atenção do jogador". Neste sentido, elementos que compreendem o aspecto ficcional de Braid, como seus gráficos, devem ser muito bem trabalhados para "conquistar" a atenção do jogador. Basta comparar, por exemplo, a imagem apresentada na Figura 48 com a da Figura 47, ambas na página anterior. Claro está que o apelo visual apresentado na figura 47, com seus gráficos aquarelados e artisticamente trabalhados concorrem para a aproximação do jogador com o jogo, ainda que seja na superação da primeira barreira para o processo imersivo, como apontado por Brown e Cairns (2004) no capítulo 2 desta tese. Em outras palavras: o uso da retórica procedimental, a qual, em Braid, se dá pelos elementos constitutivos de seu *gameplay*, em particular no recurso de retrocesso do tempo, em conjunto com os elementos não procedimentais, como textos, gráficos e trilha sonora, funcionarão como artifício retórico na comunicação entre jogo e jogador, na capacidade de Braid de se apresentar não apenas como objeto lúdico interativo, mas ainda como objeto portador de grande expressividade, seja ela estética, reflexiva, e assim por diante.

4.2.2. Machinarium

Machinarium, desenvolvido pelo estúdio independente tcheco Amanita Design e lançado em 2009 para as plataformas Windows e Mac, é um jogo *indie* do gênero *puzzle*, com câmera frontal e estática e gráficos artísticos, seguindo a estética

steampunk. Com *plot* semelhante ao de *Braid*, em *Machinarium* o jogador controla o personagem principal, protagonista da história, Josef, um robô que teve sua namorada sequestrada por um grupo de outros robôs – os vilões da história. Para resgatar sua namorada-robô, Josef deve passar por dezenas de ambientes, solucionando puzzles em cada um deles. Esses ambientes, cada um deles uma tela estática, formam a trajetória de Josef até o final do jogo. *Machinarium* conta ainda com trilha sonora composta pelo músico Tomas Dvorak, também conhecido pelo seu nome artístico Floex, trilha esta que compreende uma sonoridade que tende à música eletrônica (estilo principal de Dvorak), a qual contribui para a imersão do jogador no universo ficcional do jogo.



Figura 49: Menu principal de *Machinarium*: visual artístico *steampunk*

Quanto ao *gameplay*, *Machinarium* funciona através da mecânica chamada *point and click*, bastante comum em jogos do tipo *puzzle* ou *adventure gráfico/visual novel*: o jogador deve "explorar" cada cenário, passando o mouse sobre objetos; se a seta do mouse se transformar em uma mão (característica comum em links de sites *web*), isto significa que aquele objeto é explorável, ou seja, o jogador poderá clicar sobre ele e checar que tipo de interação poderá obter. Estas interações, geralmente, referem-se a pegar tal objeto, colocando-o no inventário do personagem, ou então solucionar o *puzzle* relativo àquele objeto, ação bastante comum em *Machinarium*. Outra ação disparada pelo *point and click* é o movimento do personagem: basta clicar em algum ponto do terreno para que Josef se desloque até aquele ponto. No que se refere à solução de *puzzles*, por exemplo, em determinada fase, o jogador clica sobre uma caixa de

eletricidade. Após esta interação, a caixa se amplia, cobrindo o cenário do jogo. A partir daí, o jogador deverá colocar diversos botões coloridos em determinada sequência para que, acertando a sequência, o jogo se desenrole: uma porta que se abre para Josef, uma ponte que se desdobra para que Josef consiga passar, e assim por diante. Outra ação comum em *Machinarium* é a obtenção de itens e a posterior combinação de um ou mais itens, no intuito de solucionar parte de um *puzzle*. Em *Machinarium*, os itens obtidos ficam visíveis para parte superior da tela.

Um ponto interessante a se destacar no *gameplay* de *Machinarium* é que em nenhum momento aparecem diálogos, sejam eles em forma textual ou em forma sonora. Toda comunicação entre jogo e jogador é feita através de "balões" (semelhantes aos balões das histórias em quadrinhos) que mostram, por meio de desenhos, fatos da história de Josef até aquele momento. É desta forma, por exemplo, que ficamos sabendo que sua namorada foi sequestrada pelos vilões do jogo, assim como de *flashbacks* da vida de Josef. Outro objetivo dos balões é fornecer ao jogador "dicas" do que ele deve fazer para passar por determinado ambiente, como se aquele fosse o pensamento de Josef naquele momento.

Após determinado tempo de interação com o jogo, é provável que o nível de imersão do jogador já tenha aumentado (conforme apresentado no capítulo 2 desta tese) e que ele esteja mais absorvido no ambiente do jogo e no controle de Josef, criando, até certo ponto, uma identificação daquele com o personagem. Mais uma vez, é a característica simulatória presente nos jogos eletrônicos, conforme apontado por Frasca (2001), que permite tal identificação, ao ponto de, aproximadamente depois de passar por um terço do jogo, Josef tem seu primeiro contato (neste momento apenas visual) com sua namorada, mas logo depois o jogador percebe que ainda não é chegada a hora do resgate. Este é, certamente, um dos momentos de clímax do jogo, que pode suscitar uma sensação de presença – virtual, certamente – naquele ambiente, e uma primeira experiência estética, tomando o termo estética em sentido *lato*. Outro momento que propicia a experimentação de afecções cognitivas particulares é quando Josef parte em missão para entregar óleo de girassol para um "velho" robô (*The Old Man*) sentado em sua cadeira de rodas. Josef gasta bastante tempo de sua jornada solucionando *puzzles* para então retornar ao ambiente no qual se encontra o velho robô, colocar óleo de girassol em sua cadeira e permitir que ele volte a se locomover. Apenas após esta

"pequena" missão no interior do jogo é que Josef continua sua jornada em direção à missão principal, que é salvar sua namorada-robô. Um fato que comprova que esta parte do jogo causou afecções não apenas em um ou dois jogadores, mas em dezenas ou centenas, foi a "pesquisa" que o estúdio Amanita fez aos seus seguidores no microblog Twitter, poucos meses após o lançamento do jogo. A pergunta que o estúdio realizou, em inglês, foi a seguinte: "Para você, qual foi a fase mais emocionante em Machinarium?". À qual a grande maioria dos usuários respondeu que havia sido a fase *The Old Man*.

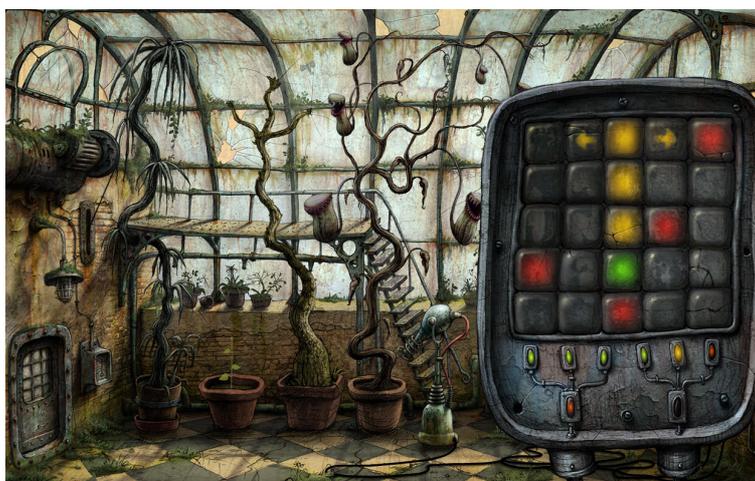


Figura 50: *Puzzle em Machinarium*



Figura 51: *Fase The Old Man*

Mais uma vez, *gameplay* e elementos ficcionais se unem para propiciar afecções cognitivas particulares nos jogadores de Machinarium. Não bastava que o jogo tivesse *gameplay* muito bem elaborado mas que deixasse de lado sua parte estética, que inclui seus gráficos e sua trilha sonora, assim como seu conteúdo narrativo; assim como não bastava que o mesmo jogo fosse impecável nestes quesitos mas pecasse em seu

gameplay. A perfeita união destes dois elementos constitutivos dos jogos eletrônicos, em *Machinarium*, ou seja, o uso da retórica procedimental e de artifícios retóricos não procedimentais, estes últimos com seus códigos já muito mais apreendidos pelos jogadores em geral, funcionam em consonância para promover a expressividade presente no jogo.

4.2.3. Flower

Flower, jogo desenvolvido pelo estúdio independente ThatGameCompany, do game designer Jenova Chen e publicado pela Sony Entertainment, é um *Art Game* com câmera em terceira pessoa e gráficos artísticos. Lançado em 2009 para o console Playstation 3, em Flower o jogador controla um conjunto de flores que se deslocam ao vento, em uma espécie de ambiente campestre. O objetivo do jogo, ou de casa fase do jogo, é "recolher" outras flores espalhadas pelo cenário, flores estas "marcadas" com uma aura (esta aura nada mais é que uma indicação ao jogador de que aquela flor, ou conjunto de flores, deve ser recolhida). Ao recolher tais flores, o terreno, que antes se mostrava arenoso, passa a se tornar um gramado verde. Após recolher todas as flores de uma fase, o jogador, com suas flores, é conduzido, intuitivamente – através de um caminho explícito – a uma árvore. Ao chegar nesta árvore, a fase é completada, e o jogador é levado à próxima fase.

O *gameplay* de Flower é bastante simples, e funciona basicamente com base no controle do conjunto de flores, o que acontece pelo manejar do controlador do PlayStation 3⁹⁶. Inclusive, o fato de as flores serem controladas pela própria posição do controle, e não por uma combinação de *sticks* ou botões, cria uma maior sintonia e/ou identidade entre o jogador e as flores, como se ele mesmo estivesse "navegando" por aquele ambiente. Em Flower, não há em sua interface nenhum dado sobre o andamento do jogo, como pontuações ou outras informações: o que é exibido ao jogador é apenas o cenário e as flores por ele controladas.

⁹⁶ Em Flower, ao contrário de na maioria dos jogos, o jogador faz pouquíssimo uso dos botões do controle do console PS3: o movimento das flores acontece com o próprio movimento do controle, já que este é dotado de acelerômetros – sensores que captam os ângulos verticais e horizontais da posição do controle no espaço e transferem estes dados, *wirelessly*, para o console.



Figura 52: Tela de Flower: detalhe para a interface "clean" do jogo

De fato, grande parte dos chamados *Art Games* possuem tal interface "clean" contando com pouca ou nenhuma informação sobreposta à tela, dando mais ênfase ao ato contemplativo e interativo do que à característica *agonística* dos jogos (CALLOIS, 1961), conforme já citado anteriormente. Nesses jogos, é comum que não haja desafios específicos nem mesmo complexos, e o foco está na fruição do momento, do contato entre jogador e jogo. Após alguns minutos de interação com Flower, é provável que o usuário comece a se sentir relaxado, em estado de leveza, como se ele mesmo fosse aquele conjunto de flores se deslocando pelo ar, em cenário extremamente contemplativo e bucólico. Uma entrevista sobre Jenova Chen, publicada na revista britânica EDGE de outubro de 2009 afirma, "Ao desenvolver suas temáticas em *Flower* no começo deste ano, Chen está convencido de que os *games* podem ser uma linguagem válida para a expressão artística"⁹⁷.

Mais uma vez, em Flower, retóricas procedimentais e não-procedimentais se unem em prol da expressividade do jogo. Para comprovar esta assertiva, podemos imaginar situação oposta: fosse Flower um jogo com o mesmo *gameplay*, mas com gráficos semelhantes aos jogos do Atari 2600, por exemplo, causaria ele as mesmas experiências em seus jogadores? Como afirmei anteriormente, não defendo a ideia de que para que tais jogos propiciem tais experiências tenham eles que possuir gráficos realistas ou coisa do gênero. Mas cada vez mais torna-se claro que os elementos ficcionais constitutivos dos jogos, como ambientação, narrativa, estilo de câmera e gráficos, trilha sonora, são fundamentais para proporcionar maior conexão entre jogador e jogo, sejam estes gráficos no estilo *pixel art*, *cartoon* ou artístico. É justamente esta

⁹⁷ Revista EDGE, nº 206, outubro de 2009, página 62. Bath/UK, Future Publishing, 2009.

perfeita consonância entre *gameplay* (elemento procedimental) e ficção (elementos não-procedimentais) que conferem a Flower sua capacidade expressiva, assim como a capacidade de suscitar, no jogador, experiências midiáticas inéditas ou inesperadas, ao menos no contexto dos jogos eletrônicos. Experiências que raramente as encontramos em jogos *mainstream*.

5. Considerações Finais

Desde a aurora dos videogames comerciais, na década de 1970, até os últimos lançamentos contemporâneos, nesta segunda década do século XXI, os games trilharam uma jornada ainda pequena – em termos de tempo, se comparada à jornada de mídias mais antigas, como o cinema, o rádio e a TV. Todavia, em fator inversamente proporcional a essas quatro décadas, muitos paradigmas foram constantemente pensados, repensados e mudados no contexto dos games. Certo é que a "evolução" tecnológica teve grande papel nessas transformações, mas não devemos nos deixar levar pelo determinismo tecnológico, pensamento tão presente nos dias de hoje, ao se analisar tais mudanças. Houve, por suposto, um grande amadurecimento por parte da indústria de games, seja ela *mainstream* ou independente. Houve, ainda, amadurecimento por parte dos *game designers* e dos próprios jogadores. Houve, sobretudo, uma "descoberta" que esta nova mídia seria não apenas "mais uma mídia" entre a grande ecologia das chamadas novas mídias, mas que devido a fatores basilares, como a interatividade, a integração de elementos de várias mídias anteriores – podemos dizer, sem medo, que os *games* compreendem uma das grandes formas de mídia "multimidiática", perdoem-me pelo pleonasma – os *games* tornaram-se objeto de investigação acadêmica, desde a primeira tese sobre o assunto, escrita por Mary Ann Buckles, no ano de 1985. Desde então, e sobretudo nos últimos anos, grande e crescente é a quantidade de congressos, programas de graduação e pós-graduação, publicações científicas, livros, que possuem os *games* como objeto de estudo. Tal é o impacto desta "nova mídia" na sociedade contemporânea – assim como foi o cinema na passagem do século XIX para o XX, da qual nos fala Ben Singer (2004), a qual já ultrapassou o próprio cinema em termos de receita, que não se pode mais deixá-la em segundo plano. Não à toa, um novo campo de investigação, os *game studies*, surge com grande força, primeiramente nos países nórdicos, passando pela América do Norte e Europa continental, e recentemente no Brasil.

O objetivo desta tese foi buscar contribuir para este campo em crescimento, no mundo e sobretudo no Brasil, discutindo questões fundamentais para uma melhor compreensão dos elementos constitutivos dos jogos eletrônicos, seus modos interação, suas mecânicas de funcionamento, seus impactos sobre as diversas subjetividades e

afecções envolvidas quando da interação entre jogador e jogo (usuário e sistema), em particular no contexto dos *indie games*.

A intenção deste trabalho não foi a de afirmar que os jogos *mainstream* deixam de lado a preocupação com as diversas afecções e subjetividades na atividade jogo, da qual nos fala Juul (2005). Outrossim, foi a de propor a ideia de que os *indie games*, através de diversos tipos de retóricas – procedimentais e não-procedimentais – devido às características inerentes a este gênero de jogo, gênero que compreende diversos outros gêneros, como visto anteriormente, abre espaço para uma maior expressividade por parte de seus autores. Características como equipes pequenas, domínio de toda a cadeia de desenvolvimento, possibilidade de se trabalhar com temas que fogem ao *hype* e ao *mainstream*, "pessoalidade" inserida no game design, maior liberdade de expressão, objetivos não convencionais (e às vezes não-comerciais), estes são alguns dos fatores que contribuem para uma maior possibilidade de expressão nos *indie games* – não que todos os *indie games* se prestem a este propósito, como é sabido que muitos deles buscam se assemelhar aos jogos *mainstream*. Mas é inegável que este gênero, ainda crescente em popularidade, tende a ganhar novos adeptos a cada dia, seja pelo lado do desenvolvimento e produção, através de ferramentas que democratizaram este processo, seja pelo lado dos jogadores, com sua cadeia cada vez maior de fãs e subculturas ligados a este tipo de jogo. Proporcionar ao público consumidor e à sociedade em geral um olhar sobre os *games* como uma "nova" forma de expressão humana, ao lado de "mídias" já consagradas, como a literatura, as artes visuais, o cinema, este é o objetivo de muitos desenvolvedores independentes, além, é claro, daqueles que pesquisam esta mídia.

Gostaria, portanto, de encerrar este trabalho com a célebre frase de um dos primeiros (senão o primeiro) pensador que adentrou nesta árdua tarefa de estudar os jogos (em sua época, não os eletrônicos) como parte fundamental do *ser* humano, o sociólogo holandês Johan Huizinga (1971), quando ainda na década de 1930 publicou seu tratado seminal *Homo Ludens*:

O jogo é uma função da vida.

6. Bibliografia:

AARSETH, Espen. **Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature**. Baltimore and London: The Johns Hopkins University Press, 1997.

_____. “Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation”. In: WARDRIP-FRUIIN, Noah; HARRIGAN, Pat (Eds.). **First Person: New Media as Story, Performance, and Game**. Cambridge/MA: The MIT Press, 2006.

ALBUQUERQUE, Afonso. “Narrativa e autonomia nos jogos de computador: o caso de ‘Under a Killing Moon’”. In: Simone Pereira de Sá; Ana Lúcia Enne. (Org.). **Prazeres digitais: computadores, entretenimento e sociabilidade**. Rio de Janeiro: E-Papers, 2004.

ALBUQUERQUE, Afonso; SÁ, Simone Pereira de. “Hipertextos, Jogos de Computador e Comunicação” In: **Revista Famecos**, Porto Alegre, v. 13, p. 83-93, 2000.

ALIMEN, Marie Henriette; STEVE, P. Marie-Joseph. **Prehistoria**. Vários Tradutores. Mexico/DF: Siglo Ventiuno Editores, 2004.

ANDERSON, Chris. **The Long Tail: Why the Future of Business is Selling Less of More**. New York: Hyperion, 2008.

ANTOUN, Henrique. “Perspectiva histórica – De uma teia à outra: a explosão do comum e o surgimento da vigilância participativa”. In: ANTOUN, Henrique (org.). **Web 2.0: participação e vigilância na era da comunicação distribuída**. Rio de Janeiro: Mauad X, 2008.

ARISTÓTELES. **Rhétorique**. Introdução, tradução, notas, bibliografia e índice de Pierre Chiron. Paris: Flammarion, 2007.

ARSENAULT, Dominic. “Dark Waters: Spotlight on Immersion”. In: **Game On North America 2005 Conference Paper**. Montreal, McGill University, 2005.

AUERBACH, Erich. **Mimesis: La representacion de la realidad em la literatura occidental**. Trad. I. Villanueva e E. Ímaz. Fondo de Cultura Econômica: México D.F., 1996.

BARTHES, Roland. “El efecto de lo real”. In: **Realismo: mito, doctrina o tendencia histórica?** Buenos Aires: Lunaria, 2002.

BASEGMEZ, Sinasi. **Icons**. Trad. Virginia Taylor Sacioglu. Istanbul: Yapi Kredi, 1999.

BAZIN, André. **Qu’est-ce que le cinema?** Paris: Les Editions du Cerf, 1997.

BECKER, Stephen. **Comic Art in America**. New York: Simon & Schuster, 1959.

BENTES, Ivana. “Mídia-arte ou as estéticas da comunicação e seus modelos teóricos”. In: FATORELI, Antonio; BRUNO, Fernanda. **Limiares da imagem**. Rio de Janeiro: Mauad X, 2006.

BLACK, Joel. **The Reallity Effect**. New York: Routledge, 2001.

BOGOST, Ian. **Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames**. Cambridge/MA: The MIT Press, 2007

_____. **Unit Operations: an approach to videogame criticism**. Cambridge/MA: The MIT Press, 2008.

_____. “Gestures as Meanings”. In: **Gamasutra**, Persuasive games, June 30, 2009. Disponível em: <http://www.gamasutra.com>. Acessado em: 2/7/2009.

_____. **Newsgames: Journalism at Play**. Cambridge/MA: The MIT Press, 2010.

BOLTER, Jay-David; GRUSIN, Richard. **Remediation: Understanding New Media**. Cambridge/MA: The MIT Press, 2000.

BORNHEIM, Gerd. **Páginas de filosofia da arte**. Rio de Janeiro, UAPÊ, 1998.

BRIGGS, Asa; BURKE, Peter. **Uma história social da mídia**. Trad. Maria Carmelita Pádua Dias. 2ª Ed. Rio de Janeiro, Zahar, 2006.

BROOKS, Frederick. “What’s Real About Virtual Reality”. In: **IEEE Computer Graphics and Applications**. November/December 1999.

BROWN, Emily; CAIRNS, Paul. “A Grounded Investigation of *game* Immersion”. In: **ACM Conf. on Human Factors in Computing Systems**, CHI 2004, ACM Press, 1297-1300, 2004.

BUCKLES, Mary Ann. **Interactive Fiction: The Computer Storygame “Adventure”**. Tese de doutorado. Universidade da Califórnia, San Diego, 1985.

CAIAFA, Janice. **Aventura das cidades**. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2007.

CAILLOIS, Roger. **Man, Play and Games** (Les jeux et les hommes). Urbana and Chicago: University of Illinois Press, 1961.

CAIRNS, Paul; CHENG, Kevin. “Behaviour, Realism and Immersion in Games”. In: **CHI ’05 Extended Abstracts on Human Factors and in Computing Systems**, 2005.

CAIRNS, Paul; COX, Anna. **Research Methods for Human-Computer Interaction**. New York: Cambridge University Press, 2008.

CAMPBELL, Joseph. **The Hero with a Thousand Faces**. 3ª Ed. Novato/CA: New World Library, 2008.

- CARROLL, Lewis. **Through the Looking Glass**. Londres: Penguin Books, 1994.
- CASTRO, Gisela. “Consumo musical e cultura digital: uma perspectiva latinoamericana”. In: CASTRO, Gisela; BACCEGA, Maria Aparecida (orgs.). **Comunicação e Consumo nas culturas locais e global**. São Paulo: ESPM, 2009.
- CHANDLER, Daniel. “An Introduction to Genre Theory” (1977). Disponível em: http://www.aber.ac.uk/media/Documents/intgenre/chandler_genre_theory.pdf. Acessado em: 4/12/2012.
- CHAPLIN, Heather. **Xbox's 'Braid' A Surprise Hit, For Surprising Reasons**. Disponível em: <http://www.npr.org/templates/story/story.php?storyId=94025221>. Acessado em: 15/11/09.
- CHEN, Jenova. “Journey Breaks PSN Sales Records”. In: **Playstation.Blog**. Disponível em: <http://blog.eu.playstation.com/2012/03/29/journey-breaks-psn-sales-records/>. Acessado em: 21/12/2012.
- CHIRON, Pierre. “Introduction”. In: ARISTOTE. **Rhétorique**. Paris: Flammarion, 2007.
- CLUA, Esteban. “Processo de desenvolvimento de jogos eletrônicos – fronteiras e possibilidades”. In: **IV Seminário Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação**. UNEB, Salvador/BA, agosto de 2008.
- COHEN, Asher. “Selective Attention” In: **Encyclopedia of Cognitive Science**. Nature Publishing Group (Macmillan). (In press). Disponível em: http://atar.mscc.huji.ac.il/~acohenlab/files/ency_final.pdf. Acessado em: 10/7/2009.
- COMOLLI, Jean-Louis. “Technique et ideologie (I)”. In: **Cahiers du Cinéma**. Paris, 230, Julho de 1971.
- COUCHOT, Edmond. **A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual**. Tradução de Sandra Rey. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2003.
- COSTA, Flávia Cesarino. **O primeiro cinema: espetáculo, narração, domesticação**. Rio de Janeiro: Azougue, 2005.
- CRARY, Jonathan. **Suspensions of Perception: Attention, Spectacle, and Modern Culture**. Cambridge/MA: The MIT Press, 2001.
- CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. **Flow: The Psychology of Optimal Experience**. New York: HarperCollins, 2008.
- DELEUZE, Gilles. **Conversações**. Trad. Miguel Pereira. Lisboa: Fim de Século, 2003.
- DILLE, Flint; PLATTEN, John Zuur. **The Ultimate Guide do Video Game Writing and Design**. New York: Lone Eagle, 2007.

DIETZ, William C. **Halo: The Flood**. New York: Ballentine Books, 2003.

EAGLETON, Terry. "Pork Chops and Pineapples". In: **London Review of Books**, vol. 25, n. 20-23, outubro de 2003. Disponível em: <http://www.lrb.co.uk/v25/n20/terry-eagleton/pork-chops-and-pineapples>. Acessado em: julho de 2009.

ERMI, Laura; MÄYRÄ, Frans. "Fundamental Components of the *gameplay* Experience: Analysing Immersion". In: **Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play**, 2005.

ESKELINEN, Markku. "The Gaming Situation". In: **Game Studies: The International Journal of Computer Game Research**. Volume 1, Issue 1, Julho de 2001. Disponível em: <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>. Acessado em: 12/07/2012.

FALCÃO, Thiago; ANDRADE, Luiz Adolfo de; FERREIRA, Emmanoel; BRUNI, Paolo. "Locative Media and Playful Appropriations or How Electronic Games Help to Redefine the Meaning of Space". In: FIRMINO, Rodrigo; DUARTE, Fábio; ULTRAMARI, Clovis. **ICTs for Mobile and Ubiquitous Urban Infrastructures: Surveillance, Locative Media and Global Networks**. Hershey/PA: IGI Global, 2010.

FERREIRA, Emmanoel. **Games, imersão e interatividade: novos paradigmas para uma comunicação lúdica**. Dissertação de Mestrado. Rio de Janeiro, ECO/UFRJ, 2007.

_____. "Realismo estético e *videogames*: relações entre representação e experiência na atividade videolúdica". In: **Anais do Videojogos 2009: Conferência de Ciências e Artes dos Videojogos**. Aveiro, 2009.

FERREIRA, Emmanoel; FALCÃO, Thiago. "Through the Looking Glass: Weavings Between the Magic Circle and the Immersive Processes in Video *games*". In: **Proceedings of Digital Games Research Association Conference 2009**. Londres, 2009.

FLANAGAN, Mary. **Critical Play: Radical Game Design**. Cambridge: The MIT Press, 2009.

FLAUBERT, Gustave. **Um coração simples**. Trad. Clotilde Mariano Vaz, Daniel Vaz, Simia Katarina Rickmann. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

FOUCAULT, Michel. **História da sexualidade I: a vontade de saber**. Trad. Maria Thereza Albuquerque e J. A. Albuquerque. 17ª ed. Rio de Janeiro: Edições Graal, 2006.

FRASCA, Gonzalo. **Ludology meets Narratology: Similitude and Differences between (Video) *games* and Narrative** (1999). Disponível em: <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>. Acessado em: 10/7/2009.

_____. **Videogames of the Oppressed**. Dissertação de Mestrado. The Georgia Institute of Technology, 2001.

GENETTE, Gerard. **Paratexts: The Thresholds of Interpretation**. Trad. Jane E. Lewin. Cambridge: Cambridge University Press, 1997.

GENETTE, Gerard; MACLEAN, Marie. "Introduction to the Paratext". In: **New Literary History**, Vol. 22, No. 2, Probing: Art, Criticism, Genre (1991), 261-272

GRAU, Oliver. **Virtual Art: from Illusion to Immersion**. Tradução de Gloria Custance. Cambridge/MA: The MIT Press, 2003.

GRAY, Jonathan. **Show Sold Separately: Promos, Spoilers and Other Media Paratexts**. New York: New York University Press, 2010.

GREENBERG, D. "A Framework for Realistic Image Synthesis". In: **Communications of the ACM**. Volume 42, Issue 8, August 1999.

HANSEN, Mark. **Bodies in Code**. New York: Routledge, 2006.

HAGNER, Michael. "Toward a History of Attention in Culture and Science". In: **MLN** - Volume 118, Number 3, April 2003.

HAYWARD, V., ASTLEY, O., CRUZ-HERNANDEZ, M., GRANT, D. "Haptic Interfaces and Devices". In: **Sensor Review**. Vol. 24, N. 1, 2004.

HINE, Christine. "Virtual Methods and the Sociology of Cyber-Social-Scientific Knowledge". In: HINE, Christine (org.). **Virtual Methods**. Oxford: Berg, 2005.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture**. Boston/MA: Beacon Press, 1971.

INCE, Steve. **Writing for Video Games**. London: A&C Black, 2006.

JAGUARIBE, Beatriz. **O choque do real: estética, mídia e cultura**. Rio de Janeiro: Rocco, 2007.

JAMES, William. **Principles of Psychology**.

Disponível em: <http://psychclassics.yorku.ca/James/Principles/index.htm>. Acessado em: 8/7/2009.

JAY, Martin. **Downcast Eyes: The Denigration of Vision in Twentieth-Century French Thought**. Los Angeles: University of California Press, 1994.

JENKINS, Henry; PURUSHOTMA, Ravi; WEIGEL, Margaret; CLINTON, Katie; ALICE, Robinson. **Confronting the Challenges of Participatory Culture**. Cambridge/MA: The MIT Press, 2009.

JENNETT, Charlene; COX, Anna Louise; CAIRNS, Paul. "Being 'In the game'". In: **Conference Proceedings of the Philosophy of Computer Games 2008**, DIGAREC Series 01, Potsdam University Press, 2008, 210-227.

JUUL, Jesper. **Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds**. Cambridge: The MIT Press, 2005.

_____. "The Magic Circle and the Puzzle Piece". In: GÜNZEL, S., LIEBE, M. and MERSCH, D. **Conference Proceedings of the Philosophy of Computer Games 2008**. Potsdam: Potsdam University Press, 2008.

KOZINETS, Robert (1997). **On Netnography: Initial Reflections on Consumer Research Investigations of Cyberculture**.

KRUEGER, Myron. In: TURNER, J. **Myron Krueger Live**. CTHEORY, a104, 23/1/2002.

LANDOW, George. **Hipertext: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology**. Baltimore and London: The Johns Hopkins University Press, 1991.

LEMOS, André. "Cidade e mobilidade: Telefones celulares, funções pós-massivas e territórios informacionais". In: **Matrizes**, Nº 1, outubro de 2007.

_____. "Arte e mídia locativa no Brasil". In: LEMOS, André; JOSGRILBERG, Fabio (Orgs.). **Comunicação e Mobilidade: aspectos socioculturais das tecnologias móveis de comunicação no Brasil**. Salvador: EDUFBA, 2009.

LOMBARD, M., DITTON, T. "At the Heart of It All: The Concept of Presence". In: **Journal of Computer-Mediated Communication** 3/2, 1997. Disponível em: <http://jcmc.indiana.edu/vol3/issue2/lombard.html>. Acessado em: 20/7/2009.

LOPES, Denilson. **A delicadeza: estética, experiência e paisagens**. Brasília: Editora da Universidade de Brasília: Finatec, 2007.

MACHADO, Arlindo. "Regimes de Imersão e Modos de Agenciamento". In: **XXV Congresso Anual em Ciência da Comunicação**. Salvador/Bahia, 2002.

MACIEL, Katia. "A última imagem". In: PARENTE, André (org.). **Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

MALINOWSKI, Bronislaw. **Argonautas do pacífico ocidental**. São Paulo: Abril, 1978.

MANOVICH, Lev. **The Language of New Media**. Cambridge/MA: The MIT Press, 2001.

MARQUES, Ângela Cristina Salgueiro. "A conversação informal na Internet: condições interacionais e contribuições para uma análise qualitativa". In: BRAGA, José Luiz; LOPES, Maria Immacolata Vassallo de; MARTINO, Luiz Claudio (orgs.). **Pesquisa Empírica em Comunicação – Livro Compós 2010**. São Paulo: Paulus, 2010.

MIALET, Jean-Paul. **L'Attention**. Paris: Presses Universitaires de France – PUF, 1999.

MITELL, Jason. **Genre and Television: From Cop Shows to Cartoons in American Culture**. New York: Routledge, 2004.

MONTFORT, Nick; BOGOST, Ian. **Racing The Beam: The Atari Video Computer System**. Cambridge/MA: The MIT Press, 2009.

MONTARDO, Sandra Portella; PASSERINO, Liliana Maria. “Estudo dos blogs a partir da netnografia: possibilidades e limitações”. In: **Novas Tecnologias na Educação** (CINTED-UFRGS), Vol. 4, Nº 2, Dezembro de 2006.

MORSE, Margaret. **Virtualities: Television, Media Art and Cyberculture**. Bloomington/Indianapolis: Indiana University Press, 1998.

MURRAY, Janet. **Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace**. Cambridge/MA: The MIT Press, 1997.

NIEUWDORP, Eva (2005). “The Pervasive Interface: Tracing the Magic Circle”. In: **Proceedings of DiGRA 2005**. Disponível em: <http://www.digra.org/dl/db/06278.53356.pdf>. Acessado em: 12/07/2012.

NYLUND, Eric. **Halo: The Fall of Reach**. New York: Ballantine Books, 2001.

_____. **Halo: First Strike**. New York: Ballantine Books, 2003.

OLIVEIRA, João Vicente Ganzarolli de. **A humanização da arte: temas e controvérsias na filosofia**. Rio de Janeiro: Pinakotheke, 2006.

O'REILLY, Tim (2005). **What is Web 2.0?** Disponível em: <http://oreilly.com/web2/archive/what-is-web20.html>. Acessado em: 20/11/2010.

OSTI. “Video Games: Did They Begin at Brookhaven?”. In: **Office of Scientific & Technical Information**. (1981). Disponível em: <http://www.osti.gov/accomplishments/videogame.html>. Acessado em: 08/02/2013.

PARENTE, André (org.). **Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

PAUL, Christiane. **L'Art numérique**. Trad. Dominique Lablanche. Paris: Thames & Hudson, 2004.

PLEBE, Armando. **Breve história da retórica antiga**. Trad. Gilda de Barros. São Paulo: EPU, 1978.

PARASURAMAN, Raja. (Ed.) **The Attentive Brain**. Cambridge/MA: The MIT Press, 2000.

RADFORD, A. “Games and Learning about Form in Architecture”. In: **Automation in Construction**, 9, 379-385, 2000.

RYAN, Marie-Laure. **Narrative as Virtual Reality**. Baltimore and London: The Johns Hopkins University Press, 2001.

ROBLES-DE-LA-TORRE, Gabriel. "The Importance of the Sense of Touch in Virtual and Real Environments". In: **IEEE Multimedia**. July-September, 2006.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Rules of Play**. Cambridge/MA: The MIT Press, 2003.

SEARLE, John. **Consciência e linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

SICART, Miguel. **The Ethics of Computer Games**. Cambridge/MA: The MIT Press, 2009.

SINGER, Ben. "Modernidade, hiperestímulo e o início do sensacionalismo popular". In: CHARNEY, Leo; SCHWARTZ, Vanessa R. **O cinema e a invenção da vida moderna**. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

SUITS, Bernard. **The Grasshopper: Games, Life and Utopia**. Toronto: University of Toronto Press, 1978.

SUTHERLAND, Ivan. "The Ultimate Display". In: **Proceedings of IFIP 65**, Vol. 2, 1965.

VOGLER, Christopher. **The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers**. 3ª Ed. Studio City/CA: Michael Wiese Books, 2007.

WERTHEIM, Margaret. **Uma história do espaço: de Dante à Internet**. Trad. Maria Luiza Borges. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

WOLF, Mark. **The Medium of the Videogame**. Texas: University of Texas Press, 2002.

YE, Zhan. "Genres as a Tool for Understanding and Analyzing User Experience in Games". In: **CHI '04 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems**. Páginas 773-774. ACM, New York, 2004.

7. Filmografia:

Get Lamp. Direção: Jason Scott Sadofsky. 2010.

Indie Game: The Movie. Direção: James Swirsky e Lisanne Pajot. 2012.

Anexo 1: Jogos Citados

Assassin's Creed (série). Desenvolvimento: Ubisoft. Publicação: Ubisoft. 2007-2012.

Battlefield (série). Desenvolvimento: Electronics Arts. Publicação: Electronic Arts. 2002-2012.

Braid. Desenvolvimento: Number None. Publicação: Microsoft. 2008.

Call of Duty (série). Desenvolvimento: Infinity Ward (et al.). Publicação: Activision. 2003-2012.

Call of Duty: Modern Warfare. Desenvolvimento: Infinity Ward. Publicação: Activision, Square Enix. 2007.

Canabalt. Desenvolvimento: Adam Saltsman. Publicação: Adam Saltsman. 2009.

Castlevania. Desenvolvimento: Konami. Publicação: Konami, Nintendo. 1986.

Civilization (série). Desenvolvimento: MicroProse (et al.). Publicação: MicroProse (et al.). 1991-2012.

Civilization IV. Desenvolvimento: Firaxis Games. Publicação: 2K Games, Aspyr. 2005.

Club Penguin. Desenvolvimento: New Horizon Interactive. Publicação: Disney. 2005.

Combat. Desenvolvimento: Atari, Inc. Publicação: Atari, Inc. 1977.

Computer Space. Desenvolvimento: Nutting Associates. Publicação: Nutting Associates. 1971.

Donkey Kong. Desenvolvimento: Nintendo. Publicação: Nintendo. 1981.

Double Fine Adventure. Desenvolvimento: Double Fine Productions. Publicação: (a ser definido). 2013 (previsão).

Dragon Quest (série). Desenvolvimento: Square Enix. Publicação: Square Enix. 1986-2012.

FEZ. Desenvolvimento: Polytron (Phil Fish). Publicação: Microsoft. 2012.

Flower. Desenvolvimento: ThatGameCompany (Jenova Chen). Publicação: Sony. 2009.

Forza: Horizon. Desenvolvimento: Playground Games. Publicação: Microsoft. 2012.

Full Throttle. Desenvolvimento: LucasArts. Publicação: LucasArts. 1995.

Gears of War (série). Desenvolvimento: Epic Games. Publicação: Microsoft. 2006-2012.

Gears of War 3. Desenvolvimento: Epic Games. Publicação: Microsoft. 2011.

God of War (série). Desenvolvimento: Sony Santa Monica. Publicação: Sony. 2005-2012.

God of War 1. Desenvolvimento: Sony Santa Monica. Publicação: Sony. 2005.

God of War 2. Desenvolvimento: Sony Santa Monica. Publicação: Sony. 2007.

Grim Fandango. Desenvolvimento: LucasArts. Publicação: LucasArts. 1998.

GTA (série). Desenvolvimento: Rockstar Games. Publicação: Rockstar Games. 1997-2012.

GTA San Andreas. Desenvolvimento: Rockstar North. Publicação: Rockstar Games. 2004.

Half-Life. Desenvolvimento: Valve. Publicação: Sierra Entertainment. 1998.

Halo (série). Desenvolvimento: Bungie; Ensemble Studios; 343 Industries. Publicação: Microsoft. 2001-2012.

Halo: Combat Evolved. Desenvolvimento: Bungie. Publicação: Microsoft. 2001.

Halo: Reach. Desenvolvimento: Bungie. Publicação: Microsoft. 2010.

Heavy Rain. Desenvolvimento: Quantic Dream. Publicação: Sony. 2010.

Journey. Desenvolvimento: ThatGameCompany (Jenova Chen). Publicação: Sony. 2012.

Knightmare. Desenvolvimento: Konami. Publicação: Konami. 2012.

L.A. Noire. Desenvolvimento: Team Bondi; Rockstar Leeds. Publicação: Rockstar Games. 2011.

Limbo. Desenvolvimento: Playdead. Publicação: Microsoft; Playdead. 2010.

LittleBigPlanet. Desenvolvimento: Media Molecule. Publicação: Sony. 2008.

Machinarium. Desenvolvimento: Amanita Design. Publicação: Amanita Design; Apple. 2009.

Mass Effect. Desenvolvimento: BioWare. Publicação: Microsoft; Electronic Arts. 2007.

Medal of Honor (série). Desenvolvimento: DreamWorks Interactive. Publicação: Electronic Arts. 1999-2012.

Metal Gear Solid IV. Desenvolvimento: Kojima Productions. Publicação: Konami. 2010.

Microsoft Flight Simulator. Desenvolvimento: Microsoft. Publicação: Microsoft. 2006.

Noughts and Crosses. Desenvolvimento: Alexander Douglas. 1952.

Pong. Desenvolvimento: Atari, Inc. Publicação: Atari, Inc. 1972.

Professor Layton and The Curious Village. Desenvolvimento: Level-5. Publicação: Nintendo. 2007.

Psychonauts. Desenvolvimento: Double Fine Productions. Publicação: Majesco Entertainment. 2005.

River Raid. Desenvolvimento: Activision. Publicação: Activision. 1982.

Spacewar! Desenvolvimento: Steve Russel et al. 1962.

Super Mario Bros. Desenvolvimento: Nintendo. Publicação: Nintendo. 1985.

Super Meat Boy. Desenvolvimento: Team Meat. Publicação: Microsoft. 2010.

The Elder Scrolls (série). Desenvolvimento: Bethesda. Publicação: Bethesda. 1994-2012.

The Godfather. Desenvolvimento: EA Redwood Shores. Publicação: Electronic Arts. 2006.

The Legend of Zelda (série). Desenvolvimento: Nintendo. Publicação: Nintendo. 1986-2011.

The King of Fighters XII. Desenvolvimento: SNK Playmore. Publicação: SNK Playmore. 2009.

The Secret of Monkey Island. Desenvolvimento: Lucasfilm Games. Publicação: LucasArts. 1990.

The Sims (série). Desenvolvimento: Maxis; The Sims Studio. Publicação: Electronic Arts. 2000-2012.

The Sims 3. Desenvolvimento: The Sims Studio. Publicação: Electronic Arts. 2009.

Tomb Raider (série). Desenvolvimento: Core Design; Crystal Dynamics. Publicação: Eidos Interactive; Square Enix. 1996-2010.

World of Warcraft. Desenvolvimento: Blizzard Entertainment. Publicação: Blizzard Entertainment. 2004-2012.

Zork. Desenvolvimento: Infocom. Publicação: Infocom. 1981.

Anexo 2: Vídeos de *gameplay* dos jogos analisados no capítulo 4

Vídeo 1: *Gameplay* de Braid

Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=QxXkeg-stLE>

Acessado em: 3/3/2013

Vídeo 2: *Gameplay* de Machinarium

Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=yIbEnh7pqUA>

Acessado em: 3/3/2013

Vídeo 3: *Gameplay* de Flower

Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=RUC2tpY5gb4>

Acessado em: 3/3/2013