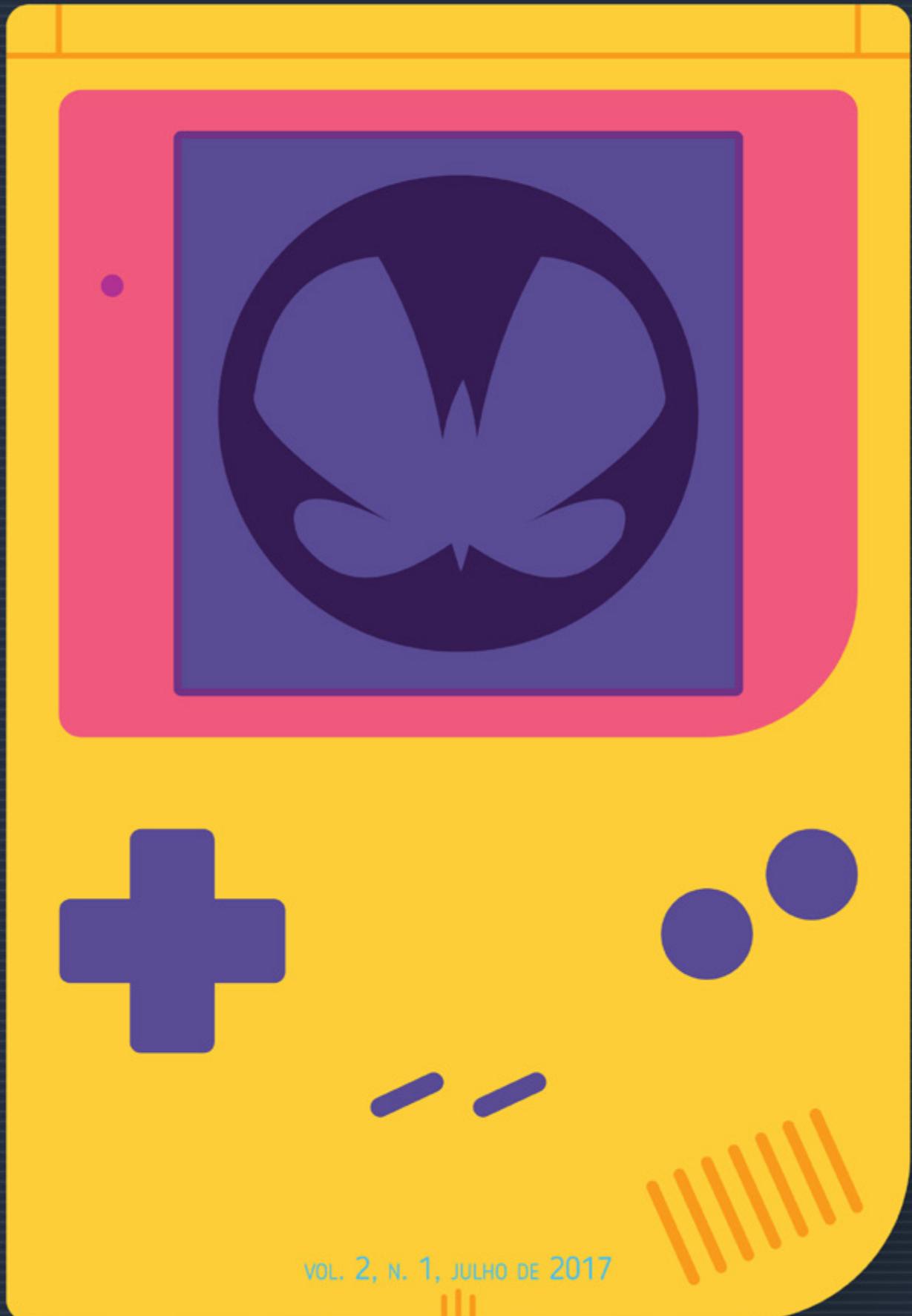


ISSN: 2525-832X

metamorfose

arte, ciência e tecnologia



VOL. 2, N. 1, JULHO DE 2017

EDITORIA-CHEFE

Dr^a Karla Brunet, UFBA

ASSISTENTE EDITORIAL

Laís Dantas Silva, UFBA

EDITORES CONVIDADOS – EDIÇÃO ESPECIAL DE JOGOS

Thiago Falcão, UFMA

Daniel Marques, UFRB

COMITÊ EDITORIAL

Dra. Andréia Machado Oliveira, Universidade Federal de Santa Maria, UFSM, Brasil

Dra. Ana Lúcia Lage, IHAC/UFBA

Dr. Carlos Lentini, UFBA

PhD. Clara Boj, BBAA, Universidad de Murcia, Spain

Dr. Cleomar Rocha, FAV-UFG

PhD. Cristina Alves De Sá, UCP, Portugal/EUA

PhD. Elke E. Reinhuber, Nanyang Technological University, Singapore

Dr. Guto Nóbrega, PPGAV-EBA-UFRJ

Emmanoel Ferreira, Universidade Federal Fluminense, Brasil

Dr^a Maria Luiza Fragoso, PPGAV-EBA-UFRJ

Dra. Nara Cristina Santos, UFSM, Brasil

Dra. Mariela Brazón Hernández, IHAC-UFBA, Brasil

Dr. Messias Bandeira, IHAC/UFBA

PhD. Pau Alsina, Universitat Oberta de Catalunya, Spain

Dr. Raul Niño Bernal, Pontificia Universidad Javeriana, Colômbia

Dr. Thiago Falcão, Universidade Anhembi Morumbi, Brasil

Dr. Tiago Franklin Rodrigues Lucena, Centro Universitário Cesumar - Unicesumar, Brasil

Dr. Vicente Gosciola, Universidade Anhembi Morumbi, UAM, Brasil

Dr^a Yara Guasque, PPGAV - UDESC

CAPA, PROJETO GRÁFICO E EDITORAÇÃO

José Elias Farias Nery

metamorfose

arte, ciência e tecnologia



VOL. 2, N. 1, JULHO DE 2017

sumário

8 – 11 Aprendendo a Jogar
Thiago Falcão e Daniel Marques

ARTIGOS

12 – 27 A voz dos jogadores: apropriação
e produção de conteúdo nos
games no contexto da 8ª geração
dos consoles
*Nilson Valdevino Soares e Luís Carlos
Petry*

28 – 45 Dinâmicas de consumo
midiatizado a partir de um jogo:
a formação de circuitos sobre
Arma 3
Edu Jacques

46 – 67 Palco das ilusões: a fantasia de
rock star em *Guitar Hero*
Bruno Vasconcelos

68 – 89 A Construção do Horror e os
Gêneros Narrativos no Jogo de
RPG *Call Of Cthulhu*
*Murilo Gabriel Berardo Bueno,
Daniel Christino e José Maria
Gonçalves da Silva Ribeiro*

90 – 109 Manifestações de violência
simbólica contra a mulher
nos videogames: uma revisão
bibliográfica
Gabriela Birnfeld Kurtz

110 – 133 Fly Me To The Moon:
um estudo de caso sobre
representação, objetificação
e poder em *Bayonetta*
Schneider Souza

134 – 149 O reencantamento lúdico
da cidade contemporânea:
Ingress e o tensionamento da
instrumentalidade
*Breno Maciel Souza Reis
e Suely Dadalti Fragoso*

150 – 171 Uma virada espacial na
transmídia a partir
de jogos *mobile*
Ana Carolina Almeida Souza

172 – 187 Gameplay como crítica: um olhar
sobre o jogo *V de Vinagre* e sua
mensagem de protesto
*André Fagundes Pase, Bruna Marcon
Goss e Roberto Tietzmann*

- 188 – 207 As mecânicas do divertimento: uma análise de *affordances* em games de simulação de parques de diversão
Letícia Perani, Ernando Moraes Neto e Igor Sanches Marini
- 208 – 227 Interfaces rebeldes: o jogador em meio à instabilidade dos videogames de sobrevivência
Ivan Mussa
- 228 – 251 Todos os dias o mesmo sonho: o videogame como alegoria e a educação como arte da metáfora encarnada
Gilson Cruz Junior
- 252 – 275 Uma proposta de roteiro para game educativo com base no design de narrativa digital interativa
Deglaucy Jorge Teixeira, Dulce Márcia Cruz e Berenice Santos Gonçalves
- 276 – 295 As vantagens de ser independente: inovação e criatividade na indústria brasileira de jogos digitais e suas influências no processo produtivo
Pedro Santoro Zambon
- 296 – 317 *Starcraft 2* e *eSports*: o caso sul-coreano
Gustavo Denani
- 318 – 337 Geração PlayStation: jogos de futebol em ambientes virtuais e jovens brasileiros que torcem por times estrangeiros
Romero Jasku Bastos
- 338 – 352 Inter-relações entre o lúdico e o narrativo em uma experiência geolocalizada com dinâmica de jogo
Vanessa Santos

APRENDENDO A JOGAR

Thiago Falcão²

Daniel Marques³

Dois são os caminhos imediatos que orientam a publicação de um dossiê como este que a *Metamorfose* apresenta em seu segundo número: o (1) primeiro deles nos conduz pela necessidade de compreender de que forma o contexto sociocultural contemporâneo se articula a partir de um fenômeno como o jogo; o (2) segundo, certamente inspirado e derivado do primeiro, busca compreender não apenas o fenômeno em sua condição social, mas de que forma este manifesta aspectos materiais particulares.

O cenário não é, naturalmente, tão simples quanto parece implicar o parágrafo anterior.

A pesquisa em *video games* experimenta, no Brasil, um momento de crescimento e que se encontra certamente ilustrado nos esforços que compõem este dossiê. Este crescimento se manifesta em vários campos comprometidos tanto com a discussão acerca de processos de produção – artes, design, computação – como também de forma enfática no campo da comunicação, do qual provém a maioria absoluta dos artigos que nesta edição figuram.

Assim, para além dos dois imediatos caminhos os quais professa o primeiro parágrafo, subscreve-se uma questão de ordem muito menos epistemológica, muito mais relacionada com um sentido político, que é, na busca por uma articulação dos *game studies* no cenário brasileiro, tão importante quanto a qualidade das discussões apontadas acima. Naturalmente, compreendemos que epistemologia e política se imbricam neste processo, que acreditamos ser um de formação de um campo, e acreditamos que subsiste uma necessidade de abertura e de propensão pessoal à leitura teórica e às aproximações metodológicas que

-
- 2 [thfalcao@gmail.com] Thiago Falcão é Professor Adjunto do Curso de Jornalismo da Universidade Federal do Maranhão e Coordenador do Laboratório de Pesquisa em Estética e Entretenimento Digital da UFMA. Coordena o Grupo de Pesquisa em Games da Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação - Intercom. Em sua trajetória, foi Professor Visitante no Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Anhembi Morumbi (UAM), em São Paulo, onde obteve também seu pós-doutorado em Comunicação e Audiovisual. Foi Professor Assistente (Substituto) na Universidade Federal Fluminense (UFF) e Professor do curso de Bacharelado em Rádio, TV e Internet da UAM. Doutor em Comunicação e Cultura Contemporâneas pela Universidade Federal da Bahia, foi bolsista PDSE/Capes na McGill University, em Montreal, no Canadá. Se dedica, em sua trajetória de pesquisa, a questões relacionadas aos *game studies*, *media studies* e a representações do gênero do fantástico nas mídias. Seu trabalho de pesquisa resultou na publicação de diversos artigos, capítulos e co-autorias de livros.
 - 3 [danielmarquescontato@gmail.com] Professor assistente do CECULT/UFRB - Centro de Cultura, Linguagem e Tecnologias Aplicadas da Universidade Federal do Recôncavo da Bahia (UFRB), em regime de Dedicção Exclusiva, Doutorando em Comunicação e Cultura Contemporâneas no Póscom/UFBA na linha de pesquisa em Cibercultura e Pesquisador no Lab404/UFBA. Atuou também enquanto Professor dos cursos de Comunicação e Design da UNIFACS e como Professor substituto do curso de Design da UNEB. Mestre em Cultura e Sociedade pelo Programa Multidisciplinar de Pós-Graduação em Cultura e Sociedade da UFBA, na linha de Cultura e Arte (PósCultura/UFBA), Especialista em Design Estratégico pela UNIFACS/LAUREATE e Bacharel em Design (2011) pela mesma instituição. Atuou como pesquisador dos grupos de pesquisa ComDis - Grupo de Pesquisa em Comunicação e Discursos (UNIFACS), Ecoarte - Arte, ciência e tecnologia (UFBA), e Comunidades Virtuais (UNEB). Coordenou o Lab Name - Laboratório de Narrativas e Mídias Emergentes (UNIFACS). Tem experiência profissional na área de Design e Comunicação. Pesquisador do campo de Game Studies.

perpassa não apenas o contato com o que pode ser considerado *cânone* no campo dos *game studies* – e aqui sinalizamos a latente necessidade de estudos que reflitam acerca da presença e quantidade de certas abordagens teórico-metodológicas nos trabalhos do campo – mas que, sobretudo, enderece questões desenvolvidas em âmbito nacional que se beneficiariam em muito do olhar e do diálogo do colega que compreende não apenas o aspecto teórico-metodológico, mas também o aspecto sócio-contextual inerente.

Esta propensão a uma discussão de ordem política diz respeito não apenas à presença de, ou ao endereçamento a pesquisadores do campo, mas, de modo geral, à forma pela qual, em se tratando de objeto de pesquisa, os jogos eletrônicos ainda são encarados como meios dispensáveis para o entendimento da comunicação e da cultura contemporâneas. A intenção ao afirmar esta condição não jaz em descartar como ineficaz o espaço recentemente conquistado no âmbito brasileiro pela discussão, ou minimizar esforços pontuais empreendidos seja por pesquisadores específicos, Programas de Pós-Graduação, associações de pesquisadores e seus congressos.

Ao contrário, tentamos chamar atenção para o fato de que, se buscamos entender os processos através do qual se estabelece a comunicação e se produz a cultura contemporânea, é necessário que se reconheça que os jogos eletrônicos abandonaram seu *status* de diversão adolescente – eles permeiam *todo* o espectro da cultura, já atesta o trabalho de Yee (2014). A era moderna, para endereçar o raciocínio a partir do qual o próprio Johan Huizinga (1938) desenvolve seu tratado, na qual o jogo foi necessariamente associado à diversão infantil se foi: vivemos um momento no qual o jogo, em seu aspecto amplo, em seu *latu senso*, permeia cada decisão, cada eventualidade, cada interstício de nossas vidas. Este tipo de raciocínio, que se apropria do componente lúdico da cultura como essencial para tecer considerações sobre o comportamento humano, ao invés de eviscerá-lo do contexto sociocultural, julgando-o menor, pode ser encontrado em diversos pensadores – Erving Goffman (1961), Gregory Bateson (1972), Michel Maffesoli (2004), entre outros – e se enseja como o mais relevante motivo, em nossa opinião, pelo qual os *game studies* se apresentam com tamanha preponderância.

Assim, se os autores acima citados certamente reconhecem o sentido sociocultural da noção de jogo e, sobretudo, sua importância na formação do tecido social, um entendimento mais adequado desta proposição, que oferece ao lúdico um aspecto infraestrutural para a interação social, pressupõe um retorno não apenas a Goffman, Bateson ou Maffesoli, mas a dois autores que são cruciais e cujas reflexões certamente são o alicerce do campo dos *game studies* como o conhecemos hoje em dia: Johan Huizinga e Roger Caillois.

Os sentidos nos quais as várias noções de jogo se encontram na obra de Huizinga (1938) são muitos. Talvez a mais introdutória questão, e que dialoga de forma especialmente próxima com os vários entendimentos professados por este dossiê, consista em endereçar um aspecto que, para muitos pesquisadores, beira a trivialidade: a questão da linguagem. O *jogo* de Huizinga – *the play element of culture*, como professa a tradução para o inglês, por exem-

plo – oferece um significado muito mais amplo que aquele que se aproxima de jogos em seu aspecto operacional, técnico. Ele se debruça sobre como a cultura depende do elemento lúdico; como esta pressupõe, em seu seio, do jogo, para florescer. “O jogo como elemento da cultura”, assim, não diz respeito apenas a peças e tabuleiros, bolas e controles de *video game*. Ao contrário, diz respeito à representação, à música, ao diletantismo, à brincadeira, ao júbilo para além do entendimento corriqueiro associado, em dias de cultura contemporânea, aos jogos eletrônicos.

Ao discutir os gregos, por exemplo, Huizinga (1938) revela que o termo utilizado para a noção de competição não possuía o mesmo significado que aquele que é utilizado para endereçar *brincadeiras*: *agôn*, em detrimento de *paidia*. A esta relação, para Huizinga (idem) subjaz um entendimento peculiar do sentido da competição para os gregos. Fazendo uso da crítica de Bolkestein (1937, *apud* Huizinga, 1938), na qual este afirma que o historiador holandês “ilegitimamente incluiu as competições dos gregos, as quais vão desde as mais impregnadas de religiosidade às mais triviais [...] que nada têm a ver com o jogo – a menos que se pretenda que para os gregos tudo na vida era jogo” (HUIZINGA, 1950, p. 36), Huizinga sublinha que a propensão da noção do *Homo Ludens* é precisamente esta: contemplar o aspecto lúdico como subscrito às várias nuances da cultura.

Já para Caillois (1961), é concebível que organizemos a atividade lúdica em progressões, gradações condicionadas tanto pela sua aproximação ao uso de um sistema de regras, quanto por sua natureza. O sociólogo francês (CAILLOIS, 1961) propõe a divisão da atividade lúdica por sua natureza em quatro rubricas: (1) *agôn*, que seriam jogos voltados para a competição entre oponentes; (2) *alea*, esfera que envolve os jogos de pura sorte; (3) *mimicry*, que diz respeito ao viés representativo, de faz-de-conta; e, por fim, (4) *ilinx*, que concerne ao viés de desafio dos limites físicos do corpo, no âmbito da vertigem causada voluntariamente.

Suas categorias – muito mais exploradas, naturalmente, em seu *Les Jeux et les Hommes* (1961) – corroboram um entendimento de jogo muito mais gregário do que aquele costumadamente assumido por pesquisadores contemporâneos do campo dos *game studies* – e esta é outra questão que merece atenção, sobretudo porque ela revela um compromisso que epistemologicamente reduz o *Jogo* como elemento da cultura a *jogos* que são, em sua multiplicidade, muito menores do que um fenômeno ou um aspecto do imaginário da cultura contemporânea.

Uma característica que, pessoalmente, acreditamos ser um ponto crucialmente positivo nas obras de Huizinga (1938) e Caillois (1961) – uma vez que ambas assumem uma postura muito mais inclusiva, sociológica, com relação não apenas ao jogo, mas às acepções interacionais que jazem ao seu redor, ou dele derivam – é, em contrapartida, duramente criticada por Juul (2005, p. 10), para quem, as duas narrativas consideradas clássicas pelo campo dos *game studies* empreendem uma reflexão por demais ampla, discutindo tanto jogos delimitados por regras quanto formas lúdicas livres. O entendimento de Juul (2005) pressupõe, ao exemplo do que comentávamos anteriormente, uma postura muito mais tecnicista e que

revela, por fim, o segundo aspecto preconizado no parágrafo introdutório deste esforço de apresentação.

Esta perspectiva é, de fato, importante para o desenvolvimento do campo dos *game studies*, além de ser particularmente eficaz por se debruçar sobre questões pontuais acerca não do aspecto social ou de nuances simbólicas, mas de componentes muito mais técnicos. Aqui discute-se não necessariamente o jogo enquanto aspecto genérico, elusivo, arcano da cultura, mas sim o *game*, numa busca por consonância na literatura em português sobre o tema: o jogo em específico, entendido não como fenômeno, mas como *medium*. Se subsiste, necessariamente, um aparente reducionismo técnico por parte da afirmação de Juul (2005), um que pode ser frequentemente observado na discussão acerca de *video games*, por sinal; este possui uma utilidade no sentido em que habilita uma discussão de âmbito muito mais específico. A operação executada aqui não é – por mais que possa parecer – uma que atravessa do conceitual para o técnico, mas sim uma cujos objetivos fazem transparecer *objetos*, e não *processos*.

Assim, este dossiê se aproxima destas duas vertentes, ainda reafirmando a terceira, de ordem política, a partir dos artigos aqui contidos, que ilustram não apenas a miríade de questões empreendidas na discussão acerca dos videogames, mas também do jogo, de forma mais ampla. Em “*As mecânicas do divertimento: uma análise de affordances em games de simulação de parques de diversão*”, Letícia Perani, Ernando Moraes Neto e Igor Sanches Marini desenvolvem um intrigante estudo sobre o conceito de *affordance* percebida e de que forma este implica em mecânicas de *gameplay* em jogos de simulação de parques de diversão, num mergulho em processos de produção, auxiliando na compreensão de particularidades do *game design* dentro de um mesmo gênero.

O elemento de *gameplay* também aparece no artigo “*Gameplay como crítica: um olhar sobre o jogo V de Vinagre e sua mensagem de protesto*”, de André Pase, Bruna Marcon Goss e Roberto Tietzmann. Para além da análise dos elementos de *gameplay* do jogo *V de Vinagre*, os pesquisadores também apontam caminhos para a pesquisa das mecânicas de interação enquanto formas de crítica a partir das teorias de *purposeful design*, realizando um estudo empírico sobre a relação do game com as manifestações políticas de 2013.

A questão das narrativas aparece em “*A Construção do Horror e os Gêneros Narrativos no Jogo de RPG Call Of Cthulhu*”, artigo assinado por Murilo Bueno, Daniel Christino e José Maria Ribeiro. Os autores discutem o gênero do horror e suas relações com os jogos de RPG no que tange aos aspectos simbólicos. A produção de conteúdo, por sua vez, surge como tema central de investigação de Nilson Soares e Luis Carlos Petry no artigo “*A voz dos jogadores: Apropriação e produção de conteúdo nos games no contexto da 8ª geração dos consoles*”. Soares e Petry investigam as práticas de produção participativa de conteúdo propiciada pelas novas tecnologias dos consoles de última geração.

Aspectos relativos à indústria brasileira de *games* aparecem no trabalho de Pedro Zambon, intitulado de “*As vantagens de ser independente: inovação e criatividade na indústria bra-*

sileira de jogos digitais e suas influências no processo produtivo". O autor aborda, neste artigo, a relevância das produtoras independentes no Brasil e seus desdobramentos para o processo produtivo de jogos. Já em "*Dinâmicas de consumo midiático a partir de um jogo: a formação de circuitos sobre Arma 3*", de Edu Jacques, são analisados os circuitos comunicativos propiciados pelo game Arma 3 a partir do seu processo de midiatização.

Questões representacionais da mídia jogo são exploradas em "*Fly Me To The Moon: um estudo de caso sobre representação, objetificação e poder em Bayonetta*", de Schneider Souza, a partir da análise da construção de identidade da personagem Bayonetta, bem como das suas relações com a música-tema do jogo e dos processos de objetificação. Uma temática próxima aparece em "*Manifestações de violência simbólica contra a mulher nos videogames: uma revisão bibliográfica*", artigo no qual Gabriela Kurtz apresenta uma vasta revisão sobre a violência contra a mulher nos *videogames*. Este estudo em particular, a partir de uma categorização dos estudos científicos em diferentes categorias de manifestação de violência simbólica, ajuda a consolidar e evidenciar essa temática de pesquisa no Brasil.

Em "*Geração PlayStation: jogos de futebol em ambientes virtuais e jovens brasileiros que torcem por times estrangeiros*", de Romero Bastos, é tecida uma análise da influência dos jogos eletrônicos de futebol na formação das audiências de times europeus por jovens brasileiros, apontando assim as relações de mediação que os objetos técnicos possuem. A questão da mediação é relevante também no artigo de Vanessa Santos, intitulado "*Inter-relações entre o lúdico e o narrativo em uma experiência geolocalizada com dinâmica de jogo*". Neste estudo a pesquisadora busca discutir as relações entre os aspectos lúdicos, artísticos e estéticos a partir de um jogo locativo.

"*Interfaces rebeldes: o jogador em meio à instabilidade dos videogames de sobrevivência*", de autoria de Ivan Mussa, apresenta um interessante estudo sobre experiências de jogo cujo *gameplay* não está centrado, por incrível que pareça, na figura do jogador. A premissa do artigo "*O reencantamento lúdico da cidade contemporânea: Ingress e o tensionamento da instrumentalidade*", de Breno Maciel e Suely Fragoso, é ousada: seu retorno à noção de encantamento de Weber certamente aponta para uma direção interessante na tensão entre os *game studies* e as ciências humanas de forma mais ampla; o campo da comunicação, de forma específica. É certamente importante que a natureza de um esforço como este se faça presente em meio às discussões acerca da mídia, já que ele se inscreve a hipótese de que os jogos podem possibilitar um processo de reencantamento para com os centros urbanos contemporâneos por parte dos indivíduos.

Bruno Vasconcelos nos apresenta uma relação entre o cenário musical e os *games* no artigo "*Palco das ilusões: a fantasia de rock star em Guitar Hero Live*", explorando as estratégias que o jogo utiliza para engendrar os jogadores numa simulação fidedigna da situação de tocar um instrumento em um show ao vivo. Aspectos da alegoria aparecem no texto "*Todos os dias o mesmo sonho: o videogame como alegoria e a educação como arte da metáfora encarnada*", em que Gilson Cruz Junior busca aproximar os videogames do referido conceito para

pensar suas potências expressivas e educacionais a partir da análise de *Everyday The Same Dream*.

Assim, buscando contribuir com o cenário dos *games* educativos, os autores Deglaucey Teixeira, Dulce Márcia e Benerice Gonçalves apresentam “*Uma proposta de roteiro para game educativo com base no design de narrativa digital interativa*”, pesquisa que colabora com o desenvolvimento de novos produtos narrativos com fins educacionais. Em “*Uma virada espacial na transmídia a partir de jogos mobile*” Ana Carolina Almeida Souza problematiza a relação que os jogos móveis possuem dentro das estratégias de transmídia, bem como sua relação maior com as noções de espaço. “*Starcraft 2 e eSports: o caso sul-coreano*”, de Gustavo Denani, encerra o dossiê empreendendo uma análise da emergência da Coreia do Sul enquanto potência mundial dos eSports e da relação desse fenômeno com os aspectos econômicos, sociais e técnicos do contexto em questão.

Talvez o mais tenro objetivo deste dossiê, enfim, seja o de reunir abordagens tecnicistas e filosóficas no esforço de construção de uma proverbial ponte que compreenda o *video game* como o *híbrido que ele é* – um produto que nasceu em meio à diversão adolescente, mas que chega à sua maior idade e começa – *começa!* – a desenvolver questionamentos acerca de sua ética e estética; a flertar com gêneros radicalmente diferentes daqueles que lhe deram vida. Um esforço que contemple não apenas o aspecto mais óbvio e imediato – material – da cultura dos *video games*, mas sua extrapolação em uma cultura do jogo, de natureza processual e generativa, afirmada, de forma veemente, como elemento da cultura.

REFERÊNCIAS

- BATESON, Gregory. *Steps to an Ecology of Mind. Collected Essay in Anthropology, Psychiatry, Evolution, and Epistemology*. London: Chandler Pub, 1987 (1972).
- BOLKESTEIN, H. *De Cultuurhistoricus en zin stof*. In: Atas do XVII Congresso Holandês de Filologia. Leyden, 1937.
- GOFFMAN, Erving. *Encounters: Two Studies in the Sociology of Interaction*. New York: The Bobbs-Merrill Company, 1961.
- HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: O Jogo como Elemento da Cultura*. São Paulo: Perspectiva, 2001 (1938).
- JUUL, Jesper. *Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: The MIT Press, 2005.
- MAFFESOLI, Michel. *A Parte do Diabo. Resumo da Subversão Pós-Moderna*. Rio de Janeiro e São Paulo: Record, 2004.
- YEE, Nick. *The Proteus Paradox. How Online Games and Virtual Worlds Change Us—And How They Don't*. New Haven: Yale University Press, 2014.

A voz dos jogadores: apropriação e produção de conteúdo nos games no contexto da 8ª geração dos consoles

Nilson Valdevino Soares¹ e Luís Carlos Petry²

¹ Doutorando no programa de Tecnologias da Inteligência e Design Digital da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, sob orientação do Prof. Dr. Luís Carlos Petry. Bolsista CAPES. E-mail: nilsonsoares@gmail.com

² Professor doutor do Programa de Pós-graduação em Tecnologias de Inteligência e Design Digital da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. Coordenador do Núcleo de Pesquisas em Hiperfídia e Games (NuPHG) da mesma instituição. E-mail: petry@pucsp.br

RESUMO: há uma mudança presentemente acontecendo na cultura dos jogos digitais: os consoles da 8ª geração oferecem ferramentas de compartilhamento de experiências de jogo e também sistemas operacionais integrados a comunidades virtuais, enquanto, nos PCs, o Steam vem ampliando o espaço destinado à produção dos jogadores. Os resultados ultrapassam as fronteiras do jogo, transformam a relação entre jogadores e indústria e até mesmo o significado das táticas de apropriação para as comunidades de jogadores. A esta pesquisa concerne o fenômeno da produção de conteúdo pelos jogadores à luz das teorias dos game studies e cibercultura.

PALAVRAS-CHAVE: games; produção participatória; apropriação; game studies; cibercultura.

ABSTRACT: there is a change in progress on the culture of digital games: the 8th generation consoles offer tools for sharing gaming experiences and also operational systems integrated to virtual communities, while, on PCs, Steam amplifies the space dedicated to player produced content. The results surpass game's frontiers, transform the players-industry relationship and even the meaning of the appropriation tactics used by player's communities. This research concerns itself with the players produced content phenomenon under the light of the game studies and cyberculture theories.

KEYWORDS: games; participatory production; appropriation; game studies; cyberculture.

INTRODUÇÃO

Os jogos digitais apresentam uma nova e fértil fronteira de questões a serem trabalhadas a partir de uma perspectiva transdisciplinar. Percorrendo horizontal e verticalmente os subcampos da cultura, da técnica e da arte, envolvendo e *anolando* (BARRIVIERA, 2006)⁵ saberes da arte, comunicação, da tecnologia e outros tantos, eles se apresentam como um *palco* ou *cenário* (LAUREL, 1991) privilegiado para a representação humana (subjéctiva) e, nisto, os fenômenos de sobredeterminação, entre *técnica digital*, *cultura* e *modos de ser* no social, se convertem em matrizes topológicas de mútua determinação (MANNOVICH, 2001; PETRY L., 2016).

Mostra-se no fértil campo da transdisciplinaridade que uma *nova voz* se faz ouvir, bem como *mostrar seus efeitos* significantes no real do tecido cultural, social, material e econômico. É ela a *voz dos jogadores*, que se transforma e se transmuta de *simples usuário* para a polissêmica estrutura de *produtor de conteúdo* e, inclusive, no seu zênite, como *produtor indie de jogos* como objetos transculturais-digitais (MURRAY, 2003; MANNOVICH, 2001; JENKINS, 2006a).

No presente artigo enfocamos a perspectiva de que vivemos, contemporaneamente, uma mudança de perspectiva na relação dos jogadores para com a indústria dos jogos, em grande parte no que tange à produção de conteúdo por esses jogadores e suas diversas implicações. É nosso objetivo fazer uma exploração inicial dessa mudança, observando seus contextos, circunstâncias e características.

MUDANÇA GERACIONAL

Nossa atualidade compreende o período da 8ª geração de consoles. Iniciada em 2011 com os portáteis Nintendo 3DS (lançado em fevereiro) e o PlayStation Vita (lançado em dezembro), a 8ª geração tem como seu primeiro console não-portátil o Wii U (lançado em novembro de 2012) e é constituída por mais dois aparelhos centrais (considerando os produzidos pelas “três grandes”: Nintendo, Microsoft e Sony), ambos lançados em novembro de 2013: PlayStation 4 e Xbox One.

Historicamente, cada passagem de uma geração de consoles para a outra traz consigo melhorias técnicas das capacidades gráficas dos consoles, no incremento da capacidade de processamento computacional e, conseqüentemente, na expansão das potencialidades e possibilidades narrativas nos jogos digitais. As mudanças gráficas, entretanto, representam apenas parte dos aspectos que separam uma geração da outra, existem sempre outras características definidoras que as acompanham: podemos mencionar como exemplos a mudança

5 Traduzimos a *déysis* aristotélica presente no tópico 18 da Poética por *anolamento* e a *lysis* por *desanolamento*, o que lhes confere, desde o pensar grego, uma perspectiva topológica.

das estruturas de jogabilidade majoritariamente 2D para a 3D, na 5ª geração, ou a adoção das mídias programáveis (cartuchos ou cartões) pelos consoles da 2ª geração.

Ora, considerar os benefícios gráficos, sonoros, de jogabilidade, etc., associados à expansão narrativa nos jogos digitais, demanda, aqui, também em considerar suas implicações sociais, culturais, econômicas, cognitivas e, fundamentalmente, as permutações ocorridas entre os sujeitos envolvidos, nas quais ocupa um lugar central a produção de conteúdo e conhecimento que gravitam ao redor do fenômeno jogo digital.

No caso dos consoles da 8ª geração, observemos no quadro abaixo algumas das potencialidades que oferecem.

O quadro acima apresenta exemplos modelares de tais reconfigurações: comunidades virtuais integradas ao sistema do console, listas de amigos, ferramentas de chat, tomada de *screenshots* e gravação de vídeo do *gameplay* – incluindo ferramentas para a realização de seu compartilhamento on-line, ou mesmo *streaming*⁶ – integração em plataformas como Twitter, Facebook, YouTube ou Twitch, entre outros recursos. Observados em conjunto, esses recursos destacam uma direção clara:

- a) Em primeiro lugar, uma aproximação, dos consoles da 8ª geração, às mídias sociais e suas características;
- b) em segundo lugar, uma recorrente ampliação da relevância da produção (e consumo) do conteúdo associado ao jogo gerado pelos jogadores – sua quantidade, disponibilidade e o espaço a ele destinado.

Tal aproximação revela uma relação de particular relevância para os jogos digitais contemporâneos, principalmente quando verificamos que os consoles adotam uma lógica opaca de interface e interação, relativamente falando, quando em contraposição à maior transparência dos computadores pessoais (JOHNSON, 2001), os quais refletem maior liberdade ao usuário e, conseqüentemente, maior leque de opções. É então, compreensivelmente, nos computadores pessoais que melhor percebemos a dimensão da questão, da associação do jogo digital, enquanto *objeto cultural digital* (MANNOVICH, 2001), com a produção de conteúdo por parte da comunidade de jogadores, devido, entre outros fatores, à maior liberdade e diversidade oferecida pela plataforma.

Neste momento – onde se associam fatores que gravitam ao jogo digital (além de “jogar o jogo”), tais como: produzir incrementos para o jogo ou conteúdo sobre ele e/ou com ele –

6 Por *streaming* aqui nos referimos a um meio on-line de entrega de conteúdo multimídia (no caso, vídeo) ao usuário final em tempo real. Ao contrário de outro popular meio de entrega de conteúdo, o *download*, o *stream* não precisa estar completo antes de sua distribuição; fazer *stream* de algo significa entregar o conteúdo na medida em que ele está sendo produzido, reproduzindo a lógica do “ao vivo” da TV ou rádio.

	Nintendo 3DS	Playstation Vita	Wii U	Playstation 4	Xbox One
Screenshots	Captura; compartilhamento	Captura; compartilhamento	Captura; compartilhamento	Captura; compartilhamento	Captura; compartilhamento
Vídeos			Captura; compartilhamento	Captura; <i>streaming</i> ; compartilhamento; edição; botão dedicado no controle.	Captura; <i>streaming</i> ; compartilhamento; edição; atalho no controle.
Comunidade	Lista de amigos; Miiverse	Lista de amigos; Near	Lista de amigos; Miiverse	Lista de amigos; listas de discussão	Lista de amigos; suporte a guildas
Comunicação com outros jogadores	Texto	Texto; áudio	Texto; áudio (parcial); vídeo	Texto; áudio	Texto; áudio; vídeo
Achievements		Sim		Sim	Sim
Redes sociais de terceiros	Youtube. Via browser: Facebook; Twitter	Youtube; Facebook; Twitter; Foursquare; Twitch; Flickr	Youtube. Via browser: Facebook; Twitter	Youtube; Facebook; Twitter; Vimeo; Twitch; U-Stream	Youtube; Twitter; Twitch; Skype,
Outros	StreetPass; Mii Plaza; Swapnote		Nintendo Creators Program	Agenda de eventos; Share Play	

QUADRO 01: Listagem parcial de recursos sociais e de produção ou distribuição de conteúdo por jogadores nos consoles da 8^a geração.

entra em operação a sobreposição de um *framework de jogos* em um sistema multiplataforma para computadores pessoais: trata-se do *Steam*⁷.

O Steam, hoje líder mundial em distribuição digital de jogos, vem, nos últimos anos, agregando vários recursos no sentido de facilitar a criação e distribuição de conteúdo produzido pelos jogadores, bem como a participação da comunidade. Podemos citar, entre outros recursos, o Steam Workshop (que disponibiliza as modificações de jogo produzidas pelos jogadores); o Greenlight (que inclui a comunidade na decisão de se jogos independentes ou amadores serão incluídos no portfólio de distribuição do Steam); o Early Access (que facilita a participação da comunidade nos testes de jogos em desenvolvimento); além da venda e distribuição digital de softwares usados no desenvolvimento de jogos.

O incentivo à produção de conteúdo pelos jogadores, e o crescimento de disponibilidade desse tipo de conteúdo, tem, através das implicações dos conceitos do “design participatório”⁸ e da convergência de mídias (JENKINS, 2006a), o potencial de mudar a forma como produzimos e interagimos com uma das mais relevantes mídias da contemporaneidade.

PRODUÇÃO DOS JOGADORES COMO APROPRIAÇÃO

Uma das formas de aproximação eficaz com a questão da *produção da comunidade de jogadores*, sob a perspectiva transdisciplinar da comunicação, é a de pensarmos propedeuticamente o caminho dos processos de transformação intracomunidades que os jogos processaram na sua gênese histórica. Neste sentido, um dos pontos de partida se encontra nos tradicionais jogos de RPG, os *role-playing-games*, *jogos de interpretações de papéis*⁹.

Nos jogos de RPG tradicionais, é papel do mestre do jogo elaborar uma série de desafios para seus jogadores – assim como considerar quais artifícios poderão usar para superá-lo. Não é incomum, entretanto, que ele se depare com situações nas quais os jogadores têm ideias imprevistas, formas de solucionar o problema não imaginadas pelo mestre. RPGs são, afinal, jogos abertos onde, de modo geral, os jogadores não ficam apenas restritos a um pequeno número de ações possíveis no jogo, e sim baseiam suas opções através de criatividade

7 Criado em 2003 pela desenvolvedora de jogos Valve, o Steam atingiu em 2015 o número de 125 milhões de usuários ativos (TE, 2016). Cf. <http://store.steampowered.com>

8 Forma de pensar a criação “que engaja os potenciais usuários de um novo sistema em cada passo do processo de design, não meramente como informantes ou testadores, mas como membros colaborativos do time de design” (MURRAY, 2012).

9 Os RPGs migram para os jogos digitais e, eventualmente, modificam-se até o surgimento de um subgênero de particular relevância para a produção de conteúdo por parte dos jogadores: o MMORPG (Massive Multiplayer Online Roleplaying Games – Jogos de Interpretação On-line para Quantidade Massiva de Jogadores), que estudamos de forma detalhada em outra ocasião (SOARES; 2009). Eles consistem em jogos nos quais os jogadores formam, remotamente (através de seus dispositivos computacionais), grupos que compartilham um mesmo mundo. Além do compartilhamento de mundo, os MMORPGs possuem outras características que os distinguem: física própria, existência em tempo real e persistência – o mundo continua a existir em tempo-real mesmo após a desconexão do usuário (BARTLE, 2003; SOARES, 2009; FLEURY; SAKUDA; CORDEIRO, 2014).

e imaginação – o fato do manual de jogo não descrever a possibilidade de derrubar as paredes de um labirinto, ao invés de percorrê-lo, não impossibilita tal curso de ação.

Nos jogos digitais, apesar de estrutura mais fechada que os RPGs tradicionais, também podemos observar o fenômeno. Como Juul (2005) coloca, “quando jogando um jogo, podem ocorrer eventos que o *designer* não previu”. Podemos citar como emblemático exemplo a origem da técnica do *rocket jumping*. Jogadores do FPS “Doom”¹⁰ perceberam que, de acordo com a física do jogo, explosões empurram os personagens, mandando-os para longe delas. Com base nisso, não demorou muito para alguns jogadores começarem a usar os lança-mísseis portáteis, carregados pelos personagens, não apenas como armas, mas também como “máquinas de salto”: ao subir em um ponto alto de um mapa do jogo e atirar em uma parede próxima, a explosão mandaria o personagem para longe a uma grande velocidade, metafórica e literalmente “saltando as paredes do labirinto”, permitindo *trapacear jogando com as próprias condições dadas pelo jogo*. A prática ganhou o nome de *rocket jumping*, refinou-se nos jogos do gênero que acrescentaram a possibilidade de mirar (e atirar) para cima e para baixo (pois tornavam possível atirar diretamente no chão, propelindo o personagem para cima e eliminando a necessidade de se buscar um ponto alto do mapa adequado) e, de um imprevisto com cara de trapaça, tornou-se parte integrante, e esperada, de vários FPS. Em Quake III é possível perceber NPCs usando a técnica; em Team Fortress 2 o *rocket jumping* é descrito pelo jogo como habilidade de uma das classes de personagem.

Os exemplos acima nos conduzem à situação de considerarmos, à guisa de referência, três momentos referenciais na história dos jogos digitais:

- a) 1958 e a criação do Tennis for Two por William Higinbotham no Laboratório Nacional de Brookhaven¹¹;
- b) 1962 e a criação de Spacewar por Steve Russel no Instituto de Tecnologia de Massachusetts¹²;
- c) 1978 e a criação de MUD¹³ por Roy Trubshaw e Richard Bartle na Universidade de Essex¹⁴.

¹⁰ Lançado pela “id Software” para PCs (MS-DOS) em 1993, foi posteriormente portado para mais de uma dezena de plataformas diferentes. Embora não tenha sido o primeiro jogo de seu gênero (FPS, do inglês *first person shooter*, ou “jogo de tiro em primeira pessoa) foi um dos jogos chave do gênero, ajudando grandemente em sua popularização.

¹¹ Cf. Harrison Jr. (1964) e Kent (2001).

¹² Cf. Kent (2001).

¹³ Originalmente apenas “MUD”, quando o termo significava “*Multi-User Dungeon*”, ou “Masmorra Multi-Usuário”. Era um jogo multiplayer com interface textual e mundo persistente, foi o primeiro mundo virtual. Posteriormente o termo se expandiu, deixou de ser apenas um jogo e passou a representar um gênero de jogos: “*Multi-User Domain*”, ou “Domínio Multi-Usuário”: mundos virtuais textuais derivados de MUD¹ e com as mesmas características básicas dele, porém em cenários diferenciados.

¹⁴ Cf. Kent (2001).

Todos constituem eventos seminais para a história dos jogos digitais, e cada um deles é fruto de alguma apropriação, de alguma transgressão.

Tennis for Two foi desenvolvido por um físico ex-integrante do Projeto Manhattan, em um laboratório de energia nuclear construído sobre instalações que previamente haviam abrigado uma base militar. O Laboratório abria, uma vez por ano, para visitação por estudantes e público em geral, em um esforço do governo americano de demonstrar a importância do desenvolvimento científico, o “Visitor’s Day”. *Tennis for Two* foi desenvolvido para ser exibido em uma dessas ocasiões; seu criador declarou que sua idéia era que “poderia animar o lugar ter um jogo que as pessoas pudessem jogar, e que poderia passar a mensagem de que nossos esforços científicos tinham relevância para a sociedade” (BROOKHAVEN, [entre 1993 e 2008]). Mais do que isso, é significativo que, para exibir o jogo (que “rodava” em um computador analógico), foi utilizado um osciloscópio – tipo de aparelho cujo objetivo original é averiguar as variações do potencial elétrico em um dado sistema.

Já com relação ao *Spacewar*, Steve Russel fazia parte do Tech Model Railroad Club (TMRC), uma organização estudantil do MIT que:

[...] atraía estudantes que gostavam de construir sistemas e ver como as coisas funcionavam. Esses não eram estudantes de faculdade típicos. Muitos deles eram baixos e a maioria não era atlética. Alguns usavam óculos com lentes grossas. No final da década de 1950 e no começo da de 1960, anos antes da invenção da calculadora de bolso, esses eram os garotos que carregavam réguas de cálculo (KENT, 2001, tradução nossa)¹⁵.

Mais que isso, o TMRC é, em grande parte, responsável pelo florescimento da cultura e ética *hacker*, assim como pela popularização do termo. “*Hack*” era uma gíria comum no campus do MIT, significando elaboradas peças e trotes dos alunos. Exemplos de notórios “*hacks*” no MIT são: esconder a porta do escritório do reitor com um quadro de avisos falso ou decorar o “Grande Domo” da universidade como o robô R2-D2 dos filmes *Star Wars*. Os membros TMRC, porém, usavam *hack* com outro significado: uma solução engenhosa, inteligente, para um problema. Logo a gíria encontrou uma aplicação freqüente para descrever o resultado de soluções de programação. A ética *hacker* do TMRC envolvia também outros aspectos, como a lógica de que os códigos não eram propriedade de um indivíduo, mas livres para colaboração e participação coletiva, assim o sentimento de que “a informação deve ser livre”. E foi dentro desse *mindset* que Russell desenvolveu o *Spacewar*, com a colaboração de diversos colegas.

MUDI, com sua jogabilidade multiplayer on-line para até 32 jogadores, teve seu desenvolvimento possível devido, em grande parte, ao projeto EPSS, que conectava a Universidade de Essex à Arpanet. A universidade contava também com modems que possibilitavam a co-

15 “[...] appealed to students who liked to build systems and see how things worked. These were not typical college students. Many of them were short and most were unathletic. Some wore thick glasses. In the late 1950s and early 1960s, years before the invention of the pocket calculator, these were the kids who carried a slide ruler”.

nexão com algumas BBSs locais, porém, apenas durante as madrugadas, quando os escassos recursos de conexão da Universidade não estivessem sendo usados para outros fins considerados mais “produtivos”.

Com esses três casos queremos dizer que os jogos digitais, os *games*, já nascem como uma cultura transgressora, que se apropria da tecnologia, código, instituições e circunstâncias para fins próprios, que possui, desde seu surgimento, um caráter *underground*, de contracultura. Como Lemos identifica, essa imprevisibilidade, esse *desvio* de estão incutidos na lógica da apropriação.

A apropriação é [...], ao mesmo tempo, forma de utilização, aprendizagem e domínio técnico, mas também relação uma forma de desvio (*deviance*) em relação às instruções de uso, um espaço completado pelo usuário na lacuna não programada pelo produtor/inventor, ou mesmo pelas finalidades previstas inicialmente pelas instituições (LEMOS, 2004).

Fenômenos de apropriação, é claro, vão muito além dos jogos. Certeau (1986) muito bem identifica como o homem comum, através da poética, das artes do fazer, de táticas sub-reptícias e da criatividade, altera os códigos sociais, reconfigura as funções dos objetos e apropria-se do espaço e do discurso. Identifica também que essas astúcias deixam de ser mecanismos apenas de pequenos grupos e se tornam difundidas e entremeadas na sociedade.

A apropriação da maneira como identificada por Certeau, possui uma característica básica: é produto de uma marginalidade – ainda que uma “marginalidade de massa”.

A figura atual de uma marginalidade não é mais a de pequenos grupos, mas uma marginalidade de massa; atividade cultural dos não produtores de cultura, uma atividade não assinada, não legível, mas simbolizada, e que é a única possível a todos aqueles que no entanto pagam, comprando-os, os produtos-espetáculos onde se soletra uma economia produtivista. Ela se universaliza. Essa marginalidade se tornou a maioria silenciosa (CERTEAU, 2006).

Essa apropriação seria, assim, fruto da cultura submetida à lógica da economia da escassez: sem acesso aos meios de produção e distribuição, resta ao homem comum a astúcia, a apropriação (inclusive, como tática de resistência). Removidos os filtros impostos pela escassez, a apropriação transforma-se, expande-se.

Os computadores pessoais, bem como *tablets*, *smartphones* e também os consoles da 8ª geração, têm o potencial de transformar qualquer usuário em produtor, essas tecnologias democratizam os meios de produção. A internet, o armazenamento digital e as ferramentas de nuvem possibilitam que as criações desses novos produtores possam ser distribuídas de maneira imediata e persistente, e reduzem de forma significativa os custos das logísticas de distribuição anteriores, pois dispensam grandes torres particulares e especializadas de *broadcast*, bem como armazéns, espaços de prateleira e redes de transporte como caminhões, trens e navios. Sistemas de recomendação inteligente, curadoria on-line, distribuição viral,

motores de busca, filtros de conteúdo e a inteligência coletiva de milhões de usuários atuam fazendo a conexão entre o conteúdo produzido de forma descentralizada e seu público.

A esses três aspectos (a democratização dos meios de produção, a democratização dos meios de distribuição e as ferramentas de conexão entre oferta e demanda) Anderson (2006) chama de “as três forças da cauda longa”, e elas atuam como modificadoras da relação de nossa sociedade com a apropriação.

On-line e dotados de meios produtivos, os fãs possuem alcance e potencial produtivo vastamente superior aos das comunidades observadas por Certeau (2006). Apropriação deixa de ser questão de uma forma peculiar de se usar um texto, por exemplo, e torna-se a criação de um novo texto com notas do original. E se, em grande parte, a apropriação dos fãs ainda é uma disputa entre os interesses conflitantes de público e produtores, as forças da cauda longa funcionam de maneira a atenuar as diferenças de poder (e a distância) entre ambos.

É válido, aqui, lembrar a observação de Jenkins (1992) de que nem toda leitura e apropriação de leitura configuram resistência, e que, em termos de consumo cultural, costuma haver alguma identificação do público fã com a obra. Somada à visão de Anderson (2006) de que, sob a lógica da cauda longa, “há tantos produtos de nicho, que coletivamente eles compõem um mercado que rivaliza os hits” (tradução nossa)¹⁶, não surpreende que haja uma tendência, da indústria, de não só aceitar parte da produção dos jogadores, como também, em alguns momentos, facilitá-la e incentivá-la.

MOTIVOS E CARACTERÍSTICAS

Wertheim (2001), ao estudar os MUDs, declarou que eram “domínios surpreendentes de exploração psicossocial”, perspectiva corroborada por outros estudiosos como Young (1994) e Turkle (1984; 1995). A questão, entretanto, ultrapassa os limites dos MUDs, conforme observado em trabalhos anteriores:

Os jogos digitais podem funcionar como simulações especulativas de outros mundos, de nossas realidades e possibilidades sociais. São ferramentas de exploração do eu, de nossa sociedade, sociabilidade e dos laços que formamos. Estando conectados à nossa cultura contemporânea, podemos, através deles, aprender mais sobre o homem em si, bem como seu tempo (SOARES; PETRY L., 2014).

Afinal, o jogo digital é produto nosso e de nossa cultura (MANNOVICH, 2001) e, “como tudo que produzimos, é manifestação de nós mesmos, nossas ideias, pontos de vista políticos, experiências das quais estejamos conscientemente cientes ou não” (PETRY A.; PETRY L., 2012, tradução nossa)¹⁷.

16 “there are so many niche products that collectively they can comprise a market rivaling the hits”.

17 everything we produce is a manifestation of ourselves, our ideas, political views, experiences of which we are consciously aware or not”.

Enquanto que o conteúdo gerado por fãs pode não ser novidade, como bem observaram Jenkins (1992; 2006a; 2006b) e Taylor (2006), e as forças identificadas por Anderson (2006) ajudam a explicar as motivações técnicas que condicionam sua expansão em termos de quantidade, disponibilidade e facilidade, as motivações para o envolvimento dos jogadores com a produção de conteúdo relacionado aos jogos podem ser tão diversas quanto os jogadores em si, dentre elas acreditamos que existem alguns aspectos de relevância – o primeiro dos quais, tópico “a)”, tratamos de maneira mais aprofundada em trabalho anterior (SOARES; PETRY L., 2016), com os outros quatro para receber tratamento similar em trabalhos futuros:

- a) A ligação emocional e mental entre o jogador e os jogos digitais e seus mundos, vista sob a perspectiva do objeto evocativo de Turkle (1984; 2007);
- b) o fazer, o processo de *poiésis*, como atividade prazerosa e de autoaperfeiçoamento, assim como a lógica do faça-você-mesmo (DIY¹⁸) presentes na cultura *maker* (HATCH; 2013; BLIKSTEIN; WORSLEY, 2016) e na figura do artesão, conforme descrita por Sennet (2008);
- c) a ânsia de conseguir destaque entre os pares, envolvendo o princípio agonístico de Huizinga (1938) e os *bragging rights*¹⁹ de Bartle (2003);
- d) a criação colaborativa, a geração de conteúdo em prol da comunidade, como podemos observar em Rheingold (1993) e Jenkins (1992; 2006b);
- e) a profissionalização do jogador, com o advento dos *eSports*²⁰ e *streamers* (KAYTOUE et al, 2012), bem como demais formas de produção visando remuneração, como já observado por Castronova (2005).

Vale destacar também que a própria produção dos jogadores é múltipla, resulta em tipos de conteúdos distintos, onde o “conteúdo direto” é apenas o mais óbvio, pois concerne o desenvolvimento de material interno ao jogo, como modificações ao software e novas fases. Esse tipo de conteúdo podemos ver em *Team Fortress 2* (para PC), onde itens desenvolvidos pelos jogadores tornam-se parte integral do jogo; em *Super Mario Maker* (para Wii U), cujo cerne do jogo consiste em fornecer aos jogadores ferramentas para construção de fases e também jogar aquelas construídas pelos outros membros da comunidade; em *Counter-Strike* ou *DOTA* (ambos para PC), onde os próprios jogos nasceram como criações das comunidades, antes de se tornarem, por si só, em jogos distintos.

18 De “do-it-yourself”, falaremos mais sobre o assunto posteriormente.

19 “Direito de contar vantagem”, falaremos mais sobre o assunto posteriormente.

20 Esportes eletrônicos. Os *eSports* consistem de eventos competitivos de certos jogos digitais. Assim como os esportes tradicionais, podem ser disputados individualmente ou em equipe, a depender da natureza do jogo em questão. Os *eSports* geraram uma *cena* ao redor, com comunidades atreladas e um ecossistema de fãs, torcedores, comentaristas, juízes e mesmo patrocinadores.

Outro grande tipo de conteúdo é o das externalidades midiáticas, que ao contrário do conteúdo direto, não são embutidas na própria mídia do jogo, mas sim mídias a ele vinculadas. Como exemplo deste tipo de conteúdo podemos citar os jornais de mundos virtuais, como EVE TV e City Scoop, que tratavam, respectivamente, dos jogos EVE Online e City of Heroes e foram mais detalhadamente investigados por Soares (2009). Dentre uma profusão de outras externalidades midiáticas, podemos também mencionar quando a comunidade envolvida ao redor do fenômeno Twitch Plays Pokémon²¹ decidiu criar um álbum musical em ode ao “Deus Helix” ou os vídeos de *let’s play*, onde um jogador grava (ou faz *streaming* de) sua experiência de *gameplay* em vídeo e a distribui em canais como YouTube ou Twitch.

Há também formas mais indiretas de atuação da comunidade de jogadores, mas com influência perceptível na indústria dos jogos, por exemplo o financiamento coletivo de jogos; a criação de uma religião em torno do Twitch Plays Pokémon ou mesmo a atuação das comunidades em betas abertos²².

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após três gerações mostrando variações mínimas do mesmo controle na linha Playstation, o controle Dual Shock 4 do console caseiro de 8ª geração da Sony, vem carregado de simbolismo com seu botão de *share*, dedicado ao compartilhamento de vídeo pelos jogadores. Devemos tomar tal simbolismo sob a luz das declarações de Gabe Newell (co-fundador e diretor da Valve. Cf. nota 5) que, em momentos distintos de 2012, se mostram de particular relevância para o tema:

[...] o que nós [da Valve] estamos interessados é em agrupar uma plataforma onde as ações das pessoas criem valor para as outras pessoas quando elas jogam [...] então a linha entre o jogador e o criador de conteúdo é enevada (DURYEE, 2012, tradução nossa)²³.

A direção que estamos seguindo agora, não apenas a Valve, mas todo mundo... uma coisa que vocês podem não saber é que a comunidade gera cerca de 10 vezes mais conteúdo para TF2 [Team Fortress 2] que a Valve. Mesmo que isso tudo ainda esteja em um nível bem primitivo, minha expectativa é de que todos os jogos serão basicamente sobre criar uma base onde a comunidade de participantes construa sobre (CHIAPPINI, 2012, tradução nossa)²⁴.

21 Para um maior detalhamento do fenômeno, Cf. Amaro e Freitas (2015).

22 Por “beta aberto” referimo-nos à prática de disponibilizar que os jogadores participem, sem restrições de acesso, dos testes de um jogo (“em beta).

23 “[...] what we [from Valve] are interested in is bringing together a platform where people’s actions create value for other people when they play [...] so the line between content player and creator is really fuzzy.

24 “The direction we’re heading in now, not just Valve, but everybody... one thing you guys may not know is that the community generates about 10 times as much content for TF2 as Valve does. Even though that’s all in pretty primitive stage still, my expectation is that all games will basically be about creating a framework for the community participants to build on top of it”.

As declarações de Newell se inserem no exato período de transição da 7ª para a 8ª geração de consoles²⁵, um momento onde também começa a se perceber diversas iniciativas no Steam voltadas à maior participação dos jogadores na produção de conteúdo para os jogos e também no próprio funcionamento da ferramenta. São, assim como o controle do Playstation 4, uma declaração da indústria em relação à importância do conteúdo produzido pelas comunidades de jogadores.

Essas relações não são, é claro, não são desprovidas de tensão. As disputas entre os desejos dos jogadores e dos criadores originais constituem terreno fértil para discussões sobre propriedade e mesmo reiterações da questão de “a quem pertence o jogo” (KOSTER, 2000; BARTLE, 2003; TAYLOR, 2002; LUDLOW; WALLACE, 2007). Porém, com a aproximação entre esses agentes, levam-nos a ponderar: o que acontece com as dinâmicas de apropriação em um contexto onde elas podem não apenas não serem mais imprevistas, serem autorizadas, como até mesmo desejadas?

É notório que os jogos digitais constituem fenômeno complexo, e acreditamos que, mais do que em qualquer outro momento de sua história, é de relevância observar as dinâmicas de interação entre os jogadores e a indústria dos *games*, a relação dos jogadores com o conteúdo original de jogo e aquele desenvolvido por fãs, as características do conteúdo produzido, e também como os jogos (bem como a própria cultura dos jogos) interagem com essas novas forças e possibilidades.

Por último, frisamos que esta investigação sobre o tema não se encerra aqui: este artigo não se pretende a compreender o tema em toda sua dimensão, mas sim destacar a relevância da questão; ele constitui parte de uma investigação em andamento que já rendeu frutos anteriores (SOARES, 2009; 2013; SOARES; PETRY, L, 2014; 2016) e que demanda aprofundamento futuro.

25 Sendo proferidas após o lançamento dos portáteis Nintendo 3DS e Playstation Vita e antecedendo os “consoles domésticos” Wii U, Playstation 4 e Xbox One.

REFERÊNCIAS

- AMARO, M.; FREITAS, C. Pokémon, gotta catch them all: comunidade, jogo e memória. In: *Anais do 10º Encontro Nacional de História da Mídia*, 3-5 jun. 2015. Porto Alegre. Disponível em: <<http://www.ufrgs.br/alcar/encontros-nacionais-1/encontros-nacionais/100-encontro-2015/historia-da-midia-digital/pokemon-gotta-catch-themall-comunidade-jogo-e-memoria>>. Acesso em: 18 mar. 2017
- ANDERSON, C. *A cauda longa: do mercado de massa para o mercado de nicho*. Rio de Janeiro: Elsevier, 2006.
- BARRIVIERA, A. *Poética de Aristóteles*: tradução e notas. 2006. Dissertação (Mestrado em Linguística) - Instituto de Estudos da Linguagem, Universidade Estadual de Campinas, Campinas.
- BARTLE, R. *Designing virtual worlds*. Berkeley: New Riders, 2003
- BLIKSTEIN, P. WORSLEY, M. Children are not hackers: building a culture of powerful ideas, deep learning, and equity in the Maker Movement. In: PEPPLER, K.; HALVERSON, E.; KAFAL, Y.B. (Ed.). *Makeology: makerspacers as learning environments*. Londres: Routledge, 2016.
- BROOKHAVEN, National Laboratory. *The first video game*. [entre 1993 e 2008]. Disponível em: <<http://www.bnl.gov/bnlweb/history/higinbotham.asp>>. Acesso em: 23 ago. 2016.
- CASTRONOVA, E. *Synthetic worlds: the business and culture of online games*. Chicago: University of Chicago, 2005.
- CERTEAU, M. *A invenção do cotidiano*. Petrópolis: Vozes, 1988.
- CHIAPPINI, D. Valve working on a new source engine. *Gamespot*, 11 nov. 2012. Disponível em: <<https://web.archive.org/web/20130107071532/http://www.gamespot.com/news/valve-working-on-new-source-engine-6399853>>. Acesso em: 29 set. 2016.
- DURYEE, T. Valve's Gabe Newell on the future of games, wearable computers, windows 8 and more. *All Things D*, 25 jul. 2012. Disponível em: <<https://web.archive.org/web/20131121223929/http://allthingsd.com/20120725/valves-gabe-newell-on-the-future-of-games-wearable-computers-windows-8-and-more>>. Acesso em: 26 set. 2016.
- HATCH, M. *The maker movement manifesto: rules for innovation in the new world of crafters, hackers, and tinkerers*. Nova York: McGraw-Hill, 2013.
- HARRISON JR; J.O. *Computer-aided information systems for gaming*. McLean: Research Analysis Corporation, 1964. Disponível em: <<http://www.dtic.mil/dtic/tr/fulltext/u2/623091.pdf>>. Acesso em: 30 set. 2016.
- HUIZINGA, J. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 1938 (impressão em 2007).
- JENKINS, H. *Textual poachers: television fans and participatory culture*. Nova York: Routledge, 1992.
- JENKINS, H. *Convergence culture: where old and new media collide*. Nova York: New York University Press, 2006a.
- JENKINS, H. *Fans, bloggers and gamers: exploring participatory culture*. Nova York: New York University, 2006b.
- JOHNSON, S. *Cultura da interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2001.

- JUUL, J. *Half-real: video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge: The MIT Press, 2005.
- KAYTOUE, M. et al. Watch me playing, i am a professional: a first study on video game live streaming. In: *Companion Proceedings of the 21st International Conference on World Wide Web*, 16-20 abr. 2012. Lyon. P. 1181-1188. Disponível em: <<http://dl.acm.org/citation.cfm?id=2188259>>. Acesso em: 15 nov. 2016.
- KENT, S. *The ultimate history of video games: from Pong to Pokémon – the story behind the craze that touched our lives and changed the world*. Nova York: Three Rivers Press, 2001.
- KOSTER, Raph. *Declaring the rights of players*. 2000. Disponível em: <<http://www.raphkoster.com/gaming/playerrights.shtml>>. Acesso em: 15 mar. 2017.
- LAUREL, B. *Computers as theatre*. Boston: Addison-Wesley, 1991.
- LEMONS, A. *Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea*. Porto Alegre: Sulina, 2004.
- LUDLOW, P.; WALLACE, M. *The Second Life Herald: the virtual tabloid that witnessed the dawn of the metaverse*. Cambridge: MIT Press, 2007.
- MANNOVICH, L. *The language of new media*. Cambridge: MIT Press, 2001.
- MURRAY, J. *Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Unesp, 2003.
- MURRAY, J. *Inventing de medium: principles of interaction design as a cultural practice*. Cambridge: The MIT Press, 2012.
- FLEURY, A.; SAKUDA, L.O; CORDEIRO, J.H.D. (Coord.). *1º Censo da indústria brasileira de jogos digitais, com vocabulário técnico sobre a IBJD*. São Paulo: BNDES, 2014.
- PETRY, A.S.; Petry, L. C. Possibilities of encounter between psychoanalysis and videogames: thinking with Freud and Lacan. In: *Proceedings of XII Brazilian Symposium on Computer Games and Digital Entertainment*, 2012, Brasília. Disponível em: <http://sbgames.org/sbgames2012/proceedings/papers/cultura/C_F2.pdf>. Acesso em: 19 mar. 2013.
- PETRY, L.C. Ontologia dos metaversos e games. In: CULLETON, A.; STRECK, L.L.; REIS, R.R. (Org.). *Festschrift: um tributo a Ernildo Stein*. São Leopoldo: UNISINOS, 2016. p. 271-291.
- RHEINGOLD, H. *The virtual community: homesteading on the electronic frontier*. Nova York: Perennial, 1993. Disponível em: <<http://www.rheingold.com/vc/book/>>. Acesso em: 14 nov. 2016. Acesso em: 18 nov. 2016.
- SOARES, N.V. *Mundos virtuais e externalidades midiáticas: as possibilidades de práticas do jornalismo nos jogos on-line*. 2009. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Centro de Artes e Comunicação, Universidade Federal de Pernambuco, Recife.
- SOARES, N.V. Institucionalizando a apropriação: produção participatória nos jogos digitais. In: *Anais do XII Seminário Internacional da Comunicação*, 5-7 nov. 2013. Porto Alegre. Disponível em: <https://www.academia.edu/8304068/Institucionalizando_a_apropriacao_producao_participatoria_nos_jogos_digitais_resumo_expandido_>. Acesso em: 14 mar. 2017.
- SOARES, N. V.; PETRY, L. The Last of Us e as Características Sócio-Culturais de seu Mundo. In: *Anais do VIII Simpósio Nacional da ABCiber*, 3-5 dez. 2014. São Paulo. Disponível em: <http://www.abciber.org.br/simposio2014/anais/GTs/nilson_valdevino_soares_197.pdf>. Acesso em: 19 mar. 2017.
- SOARES, N. V.; PETRY, L. Jogos Evocativos: o conceito de objeto evocativo de Turkle e os jogos digitais. In: *Anais do XXXIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação*, 5-9 set, 2016. São

Paulo. Disponível em: <<http://portalintercom.org.br/anais/nacional2016/resumos/RII-1216-1.pdf>>. Acesso em: 19 mar. 2017.

SENNET, R. *The craftsman*. Londres: Penguin Books, 2008.

TAYLOR, T.L. "Whose game is this anyway?": negotiating corporate ownership in a virtual world. In: Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference, 6-8 jun. 2002. Tampere. Disponível em: <<http://www.digra.org/digital-library/publications/whose-game-is-this-anyway-negotiating-corporate-ownership-in-a-virtual-world/>>. Acesso em: 19 mar. 2017.

TE, Z. Valve showing new virtual reality hardware at GDC: Steam gains 25 million new users in less than six months, now sits at 125 million. *Gamespot*, 26 fev. 2015. Disponível em: <<http://www.gamespot.com/articles/valve-showing-new-virtual-reality-hardware-at-gdc/1100-6425474/>>. Acesso em: 29 set. 2016.

TURKLE, S. *The second self: computers and the human spirit*. Nova York: Simon & Schuster, 1984.

TURKLE, S. *Life on the screen: identity in the age of the internet*. Nova York: Simon & Schuster, 1995.

WERTHEIM, Margaret. *Uma história do espaço: de Dante à internet*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2001.

YOUNG, J. R. *Textuality in cyberspace: MUDs and written experience*. 1994. Disponível em: <<http://eserver.org/cyber/young2.txt>>. Acesso em: 10 out. 2015.

Dinâmicas de consumo mediatizado a partir de um jogo: a formação de circuitos sobre Arma 3

Edu Jacques¹

¹ Graduado em Comunicação Social – Hab. em Jornalismo pela Ucpel. Mestre e Doutorando em Ciências da Comunicação pela Unisinos. Contato: edu.jacques@gmail.com.

RESUMO: A circulação que jogadores promovem a partir de um jogo será investigada com referência a *Arma 3*. Dois recortes investigativos são feitos nesta proposta: de avaliar a experiência comunicacional de jogo num contexto de trocas midiáticas, ou seja, em múltiplos circuitos construídos por agentes midiáticos; e de contemplar a circulação de *Arma 3* enquanto *para-game* (CARTER, GIBBS, HARROP, 2012), ou um consumo que se põe a circular, que entendemos ser um fenômeno associado à estabilização de um modo de ser com referência aos meios de comunicação nas relações sociais (mediatização). Para o propósito deste texto promoveremos inferências desde três circuitos formados a partir do jogo, que manifestam diferentes modelos interacionais, limitações e dinâmicas. São eles: um grupo do *Facebook*, uma plataforma de submissão de modificações (*Steam Workshop*) e o fórum mantido pelo estúdio Bohemia Interactive para os jogadores.

PALAVRAS-CHAVE: Mediatização; Circulação; Jogos digitais.

ABSTRACT: The circulation that players promote from a game will be scrutinized in reference to *Arma 3*. Two investigative movements are made in this proposal: the evaluation of the mediatic game experience in a context of mediated exchanges, that is, in multiple circuits constructed by media agents; and the understanding of the circulation of *Arma 3* as a *para-game* (CARTER, GIBBS, HARROP, 2012) process, or the way different models of consumption are exchanged, which we consider to be a phenomenon associated with the stabilization of an ethos based on of media values in face of social relations (Mediatization). For the purpose of this text we will develop inferences from three circuits formed in relation to the game. They are: a Facebook group, a platform for submitting modifications, Steam Workshop, and the forum maintained by Bohemia Interactive studio for the players.

KEYWORDS: Mediatization; Circulation; Games.

INTRODUÇÃO

As questões relativas aos jogos digitais têm assumido importância crescente com a expansão de sua indústria. O estabelecimento de relações sociais baseadas nesse segmento cultural ocasionou o interesse da academia, que tem visto surgir eventos e associações dedicadas às discussões sobre *games*. Este trabalho é parte constitutiva de uma pesquisa de doutorado em andamento sobre o tema de modificações de jogadores a partir de uma série de jogos de ação, *Arma*. Aqui, entretanto, dedicaremos o texto a investigar os mecanismos pelos quais jogadores estão pondo em circulação diversas práticas em torno da franquia e avaliaremos três circuitos que constituem um amplo dispositivo interacional elaborado sobre a experiência de seus jogos, especialmente a versão *Arma 3*. Esse eixo de investigação sobre processos circulatorios segue o adotado junto à linha de pesquisa 4 nas Ciências da Comunicação da Unisinos. Admitimos, então, um enfoque sobre os ambientes de difusão simbólica sobre o game, antes de uma incursão sobre processos identitários ou estritamente de significação.

Trataremos a seguir de uma concepção sobre continuidade do consumo, o que ocorre como continuação da experiência com o objeto midiático. As operações que decorrem de um interesse por fazer circular formas simbólicas a partir de um determinado produto dizem respeito a essa condição contemporânea suportada pelo avanço tecnológico e as redes digitais. Para tanto, discutiremos a noção de midiaticização, um modo de ser com referência aos meios de comunicação distinto de uma condição anterior, então caracterizada pela experiência dos meios massivos. Já o jogo digital é entendido como expressão de uma cadeia do entretenimento que soube incorporar as tecnologias ao seu âmbito. Mas mesmo suas dinâmicas sofrem alterações com a expansão da *internet* e a acentuação na troca de mensagens entre público e produtores. Pretendemos discutir assim uma leitura sobre a noção de *paragame*, ou as ações que estendem o alcance comunicacional do jogo para além do ato de busca dos objetivos definidos pelo *game*.

A atuação dos jogadores sobre os jogos preferidos pode assumir tons como os dos fãs sobre uma série televisiva ou literária. Contudo, algumas práticas desafiam a noção de culto e passam a transitar na reinvenção – esse é, por exemplo, o caso das modificações. Wirman (2008), a esse respeito, diz que muitas ações de jogadores dedicados estão em um nível instrumental, de apresentar guias de performance, organizar discussões de desempenho em fóruns, algo além da necessidade expressiva que corresponderia aos fãs *per se*. O material sobre o qual propomos uma investigação refere-se ao grupo *Arma 3 Brasil*, ao fórum oficial da série no site da desenvolvedora, *Bohemia Interactive Forum*, e ao serviço destinado à submissão de contribuições sobre o jogo numa plataforma *online*, o *Steam Workshop*. De modo geral, esses circuitos manifestam tanto vocação expressiva quanto instrumental (desempenho).

Nosso enfoque metodológico compreende, portanto, uma abordagem a partir de contribuições sobre o fluxo adiante no consumo comunicacional, com considerações a respeito do que é um jogo digital. As observações subsequentes fornecem elementos, tomando por

base a noção de circuitos² (BRAGA, 2012), para promovermos inferências sobre os sentidos de uma continuação do jogar e como isso se relaciona à ideia de *paragame*. Entendemos que elementos do pós-jogo expresso nos circuitos são resultantes de uma confluência de estratégias das instituições midiáticas e da realização de uma experiência midiaticizada levada a cabo por alguns jogadores, com o intuito de fazer o *game* circular.

A INDÚSTRIA DE GAMES E MODOS DE JOGAR

Devemos conceber o surgimento dos jogos digitais enquanto expressão cultural concomitante à modernidade tardia. A natureza binária desse fenômeno resulta na flexibilidade acionada a partir de códigos e, recentemente, no potencial de reproduzir a baixos custos suas cópias através das redes. Herança de práticas lúdicas que antecedem a cristalização de um mercado, esse segmento específico de jogos digitais tem em seus primórdios experiências espontâneas dentro de uma também incipiente cultura de computadores. Estudantes do Massachusetts Institute of Technology (MIT), na década de 1960, desenvolveram um dos primeiros protótipos de entretenimento digital enquanto brincavam com o *hardware* disponível (KENT, 2000). Na sequência surgiram tentativas de exploração comercial desse marco. Na medida em que foi conquistando seu público, a indústria de *games* cresceu e foi desenvolvendo suas estratégias de *marketing*, difusão, seus gêneros de jogos, seu corpo profissional e, naturalmente, condicionando e sendo condicionada por um público. Assim, estimativas indicam que em 2016 foram arrecadados mais de 99 bilhões de dólares no mundo (NEWZOO, 2016), em pouco mais de meio século de profissionalização. Com referência a 2014 (NEWZOO, 2014), por exemplo, o crescimento estimado foi de 22%.

Em que consiste nossa referência a jogo, portanto? A definição de Salen & Zimmerman (2004) dá conta de um sistema dotado de regras, com um objetivo definido, que pode ser quantitativamente avaliado. Por extensão, o jogar, designativo de uma ação, envolve colocar em execução um determinado jogo. Em verdade, alguns títulos comercializados recentemente fogem um pouco a essa delimitação porque são considerados simuladores, isto é, preveem a construção de mundos alternativos, mas não apresentam necessariamente a existência de um objetivo claro a ser alcançado. Nesse escopo incluímos *Garry's Mod* (2005), *Minecraft* (2009), *Kerbal Space Program* (2011), entre outros. De certo modo, a tecnologia por trás de *Arma* situa-se com fortes marcas de simulação realista, pois é usada como referência

2 O entendimento do conceito de circuito é importante porque o utilizaremos enquanto vetor de análise do material empírico. Assim, podemos defini-los, a partir de Braga (2012), como os canais simultaneamente de emissão e recepção mantidos de acordo com as expectativas de uso de seus participantes através de uma camada tecnológica posta em operação

em treinamentos militares através de *softwares* desenvolvidos pelo mesmo estúdio do jogo, Bohemia Interactive³.

Entretanto, propomos a problematização de outro aspecto descrito por Salen & Zimmerman (2004) a respeito do que ocorre fora da execução dos jogos, o *metagame*. Para os autores esse conceito exprime quatro relações: 1) o que um jogador leva para o jogo; 2) o que um jogador traz de um jogo; 3) o que ocorre entre os jogos e; 4) o que ocorre durante o jogo que não ele mesmo. De fato, o conceito é amplamente utilizado por diferentes comunidades de jogadores, assumindo sentidos variados. Carter, Gibbs e Harrop (2012) tratam distintos empregos do termo consonantes com práticas de grupos de pôquer, RPG, Starcraft. Essa variabilidade leva os autores a proporem uma categorização adicional, de *orthogame* (sobre correção no jogar) e *paragame* (o que é adjacente, paralelo). *Metagame* nessa abordagem corresponderia a um modo de jogar em evidência no interior de um coletivo, a adoção de estratégias com base na expectativa sobre o adversário, de ações baseadas num grupo espontâneo ou estabelecido de jogadores com referência à realização do objetivo de cada jogo (*orthogame*).

Por outro lado, *paragame* situa-se numa esfera de intencionalidade não diretamente relacionada a um modo de jogar consagrado. O *paragame* diz respeito tanto ao desejo de realizar tarefas não previstas, ou atingir conquistas paralelas do jogo, como utilizar códigos (cheats), elaborar guias, modificações ou formas alternativas de jogar. Retornando à problematização de Wirman (2008), essas ações remetem a desejos pessoais de expressão/identificação ou de desempenho.

Não por acaso Pearce (2009) aborda o que chama de *productive play*. Embora assinala não assumir um viés econômico, sua acepção de produção no interior de uma comunidade de jogadores assume três frentes: criação de novas atividades e rituais de jogo, sobreposição de referências de outros jogos e criação de novos modos de jogo (com auxílio de ferramentas ou não). A respeito da cultura formada em torno de um jogo que foi brevemente suspenso, a autora acompanhou a perpetuação de signos e práticas de um jogo (*Until Uru*, 2004) em outros *games*. Seu exemplo apresenta outra possível contribuição à ideia de *paragame*, a capacidade de migração de uma comunidade de sentido para outros jogos; além da utilização de ferramentas complementares, como Facebook e Youtube, faz-se circular discursos sobre o título apreciado em narrativas preexistentes.

Ao considerarmos as criações e atividades de jogadores na série *Arma*, a apreensão em torno de *paragame* demonstra potencial para uma incursão analítica num problema inerente a essa série e a outras existentes no mercado. Seu valor não reside unicamente na noção de *user-generated content*, ao passo que diz respeito igualmente a algo tão amplo como “formas auxiliares de jogar”. Ao mesmo tempo contida na experiência lúdica do jogo e apartada

3 O braço da empresa que desenvolve simulações, também chamadas de serious games, foi batizado como Bohemia Interactive Simulations. Países como EUA, Canadá, Reino Unido e Suécia estão entre os que utilizam os softwares de simulação em treinamentos. Disponível em: <<https://www.bisimulations.com/company>>. Último acesso 30 jan 2017.

de seu objetivo formal, as práticas de jogadores têm se apresentado como um fenômeno relevante para discussão sobre o alcance simbólico dos games e sua apropriação, além das estratégias da indústria de exploração desse nicho.

As estratégias comerciais sobre títulos lançados recorrem com frequência à formação de fóruns, concursos, campeonatos, ferramentas de incentivo às modificações (SOTAMAA, 2005, 2007). O investimento das desenvolvedoras parece se ancorar na tentativa de construção de comunidades de jogadores que, ao interagirem, dedicam mais de seu tempo aos produtos oferecidos (SCHELL, 2015). Esse amplo aparato que circunda os *games* diz respeito aos circuitos previstos nos quais ele poderá circular. É claro, porém, que outras plataformas de interação podem surgir espontaneamente por parte do público, como a criação de páginas no *Facebook* e enciclopédias baseadas no modelo *wiki*. Em casos extremos, a circulação que o público realiza sobre um jogo pode incluir operações ilegais, como a contratação de serviços para “subir de nível” (LEJACQ, 2015) ou trocar dinheiro real por moedas virtuais (STEINKUEHLER, 2006; YEE, 2006).

O MODO DE SER MEDIATIZADO

No campo da Comunicação tem-se notado um interesse por discutir e avaliar a condição dos meios na virada do milênio. Nos Estados Unidos, Jenkins (2006) adotou a denominação “cultura da convergência” para debater as condições de sobreposição entre diferentes meios, a participação dos públicos e novas formas de financiamento à indústria de conteúdo. Sua reflexão enfoca fenômenos ligados à cultura popular e sua íntima conexão com o mercado, como no cinema, em programas de televisão e na literatura. Não obstante, o eixo de análise proposto por pesquisadores europeus distingue sua abordagem por situar a transição aos atuais modelos de comunicação dentro de um panorama mais amplo quanto à historicidade e suas possíveis lógicas (LUNDBY, 2014). Parte desses trabalhos na Europa tentam operacionalizar o conceito de mediatização, o qual também desenvolvemos. Hjarvard (2014), por exemplo, explora as novas condições do brincar em meios digitais através das estratégias assumidas pela Lego para aumentar sua participação no mercado. De todo modo, para o pesquisador dinamarquês a mediatização é uma característica intrínseca da modernidade tardia, cuja circulação simbólica é baseada na oferta dos meios digitais e na flexibilização para os agentes transitarem entre produção e consumo dos produtos midiáticos.

Aqui pretendemos conciliar essa perspectiva que coloca a circulação como um aspecto notável da condição comunicativa contemporânea aos estudos desenvolvidos na Unisinos. A mediatização compreenderia o desenvolvimento do pensamento apontado por Eliseo Verón na década de 1990, a respeito da interposição entre instituições midiáticas, meios e público. Assim, temos uma leitura da circulação a partir de dispositivos midiáticos, seus códigos, expectativas, valores, postos em execução pelos agentes em associação (PERAYA, 1999; FERREIRA, 2007; BRAGA, 2011). A circunstância atual de diversos campos sociais sen-

do atravessados por princípios midiáticos leva a questionar a autonomia discursiva destes, previamente estável numa era de meios de comunicação de massa. Mas a discussão recente sobre a existência de uma lógica da mediatização aparenta ser apressada. Entendida frequentemente como um *metaconceito*, uma referência não-analítica (na ordem de conceitos como globalização, individualização etc), a mediatização necessariamente deveria ser apreendida como dotada de lógicas distintas, ativadas segundo as interações mantidas entre agentes, pertencentes ou não ao campo midiático (BRAGA, 2015). Entre tais lógicas, destacam-se por exemplo uma aceleração das trocas simbólicas, o intercâmbio entre produção e recepção e uma tendência a criarem-se circuitos sem a legitimação de instituições midiáticas.

A compreensão desse quadro atravessa o reconhecimento da invenção social sobre a camada tecnológica na qual operam os dispositivos acima descritos. Com relação à série *Arma*, os circuitos propostos para análise não seriam possíveis sem o estabelecimento da *internet* e da infraestrutura por trás da rede. O indicativo sobre o aspecto material que progride paralelamente à mediatização pode revelar assimetrias entre os diferentes graus de apropriação e circulação dos objetos midiáticos com base no país de origem. Ainda assim, tomamos como referência as democracias ocidentais, cujos valores de expressão configuram distinções do potencial midiático de países que possuem regimes fechados. Há uma dinâmica dupla em exercício, portanto, quando um jogador se põe a fazer circular sentidos quaisquer a partir de *Arma* ou outra série: primeiro, há interesse a ponto de fazer tal indivíduo dedicar seu tempo a elaborar algo com base no jogo; e, segundo, o acesso e domínio instrumental de ferramentas que possam difundir através de circuitos esses sentidos. Em termos gerais, a conjunção desses dois fenômenos abrange a característica do modo de ser na mediatização descrito por Faxina & Gomes (2016). É dizer, sustenta-se a hipótese de que a experiência junto aos objetos culturais tenha sido incorporada a um modo de utilizar os meios de comunicação para proferir avaliações, debater, criticar, recriar. Se entendemos o conceito de *para game* como um tipo de apropriação sobre o jogo, quanto suas formas de jogar ou manifestações com referência a ele, admitimos que este segundo aspecto passa por uma radicalização com o processo de mediatização. As discussões que derivam de sua narrativa se expandem em circuitos variados.

Em síntese, a existência de um dispositivo midiático amplo corresponde ao conjunto de ambientes de interação baseados em *Arma*. Cada qual das ferramentas utilizadas – seja fórum, wiki, grupo do Facebook – estamos denominando aqui como circuito, os canais nos quais as interações entre jogadores têm efeito.

ARMA 3, A CIRCULAÇÃO DA FRANQUIA

Entender a circulação dentro de um quadro contextual de mudanças tecnológicas e apropriações sociais a partir das ferramentas surgidas nas últimas décadas envolve nos debruçarmos sobre avaliações de ordem empírica. Assim, no universo dos jogos digitais encontram-

-se ações similares às executadas por fãs, como apontado anteriormente. Promoveremos inferências desde três canais de circulação que dizem respeito à série *Arma*, mas mais especificamente ao último *game* lançado, *Arma 3*. Essa escolha sustenta-se teórico-metodologicamente no conceito de *circuito* discutido e epistemologicamente (a respeito da Comunicação) no movimento de compreender a difusão que públicos proferem desde uma narrativa de mercado. Introduzimos então a origem da série e sua dimensão contextual no universo dos jogos.

A empresa desenvolvedora de *Arma*, Bohemia Interactive, foi fundada em 1999 na República Tcheca. Voltado ao mercado de jogos de ação com destaque ao realismo das simulações, o primeiro título da série foi lançado em 2001, *Operation Flashpoint: Cold War Crisis* (posteriormente rebatizado de *Arma: Cold War Assault*). Foram lançadas outras versões em 2006 e 2009. E, em 2013, começou a ser comercializado *Arma 3*, último expoente da franquia até o momento. Desde o primeiro jogo a empresa abriu ao público que o adquirisse a possibilidade de modificar seu conteúdo através de pacotes de edição de *software*. A realização de concursos para modificadores estimulou a consolidação das práticas e até mesmo um certo nível de profissionalização dos jogadores na criação de jogos. Somado ao sucesso no realismo das simulações militares oferecidas pelos títulos, um público voltado a *Arma* se estabeleceu.

A popularização da série⁴ criou condições para a formação de circuitos agenciados pela própria desenvolvedora, Bohemia Interactive, ou pelos jogadores. Pretendemos explorar três deles neste trabalho. Todos relativos a *Arma 3* (Figura 1). O primeiro corresponde a instrumentalização da rede de socialização *Facebook* por jogadores brasileiros. A observação se dará sobre as interações mantidas em um grupo chamado *Arma 3 – Brasil*. O segundo é o espaço de submissão das modificações criadas por jogadores na plataforma *Steam*, um serviço intermediário entre a desenvolvedora e os consumidores. E o último é o fórum mantido pela Bohemia Interactive para discussões, envio de modificações, recrutamento de jogadores para esquadrões. Das descrições a seguir passaremos a fazer considerações.

Facebook: Arma 3 – Brasil

A presença de um circuito formado por jogadores brasileiros é relevante para pensarmos a posição do jogo no cenário nacional. Há outros grupos lusófonos que se destinam a *Arma 3* dentro do *Facebook*, contudo optamos pelo que possui o maior número de participantes, 7499 ao todo. Há uma postagem fixa que dá as boas-vindas aos participantes e indica a que serve o grupo:

Sejam Bem vindos a comunidade feita por jogadores Brasileiros de Arma. Este é um espaço feito para você tirar suas duvidas, divulgar informações, curiosidades, noticias e edi-

4 Para utilizar-nos de critérios ilustrativos, *Arma 3* era o 9º jogo com maior número de jogadores simultâneos na principal plataforma de jogos, a *Steam*, com 33 mil pessoas ativas, no dia 30 de novembro de 2016. Disponível em: <<http://steamcharts.com/top>>. Último acesso 30 nov 2016.



FIGURA 1: Captura de tela de *Arma 3*.

ções de missões. A comunidade foi feita para troca de informações entre os usuários, criando assim uma interatividade contínua entre players, servidores e clans/grupos⁵.

Como os demais grupos da rede de socialização, os membros podem postar novos conteúdos, comentar, compartilhar, enviar arquivos. E as intervenções são variadas, há desde propagandas para hospedagem de servidores privados para o *game* (grupos de jogadores podem criar servidores, abertos ou fechados), a postagens de vídeos, de dúvidas sobre o funcionamento do jogo enquanto *software*, a seleções para novos “recrutados” (Figura 2).

Arma 3 – Brasil possui dezenas de postagens por dia e, à diferença dos demais circuitos analisados, mantém-se em um ambiente não especializado, o *Facebook*. Na rede de socialização a discussão sobre o jogo pode ser acessada por jogadores casuais, desde que descubram o grupo através de contatos ou ferramentas de busca. Outra característica é a regionalização do circuito. Ao direcionar as interações para falantes de português, o grupo favorece interações a um público que possivelmente não conseguiria se expressar em circuitos internacionais, cujo idioma é o inglês. Além disso, questões de conexão (latência) e fuso horário dos jogadores que desejam se associar podem ser mais facilmente resolvidas com esse corte regional de participantes.

Steam e Steam Workshop

A *Steam* é uma plataforma de venda, *download*, discussão e compartilhamento de materiais relacionados a jogos do seu catálogo. Logo, ela terceiriza a função de distribuição em nome da desenvolvedora Bohemia Interactive. *Arma 3* está listado no serviço e faz parte igualmente do sistema *Steam Workshop*, destinado ao compartilhamento de modificações de jogos. O título está entre os mais populares em número de criações de usuários, sendo em dezembro de 2016 o 14º jogo com maior acervo, acima de 29 mil envios⁶.

As criações submetidas no *Workshop* devem ser classificadas entre 41 categorias predispostas pelos desenvolvedores de *Bohemia Interactive* na plataforma. Porém, os jogadores que produzem modificações sobre *Arma* necessitam baixar o pacote de criação para os usuários, que consiste numa série de *softwares* para modelagem e escrita de comandos para o jogo. Ao utilizar os programas de edição, os jogadores concordam com seus termos de uso e a cessão parcial de direitos à empresa do jogo original.

Quanto aos materiais enviados, eles ficam dispostos como itens em páginas do *Workshop*. Sua organização prevê a apresentação através de fotos e vídeos, tamanho do arquivo, data de publicação, autor, comentários, avaliação. O jogador interessado em baixar esse conteúdo “assina” a página e o programa *Steam* descarrega os arquivos automaticamente, desde que *Arma 3* esteja instalado.

5 Como se trata de um grupo público, as informações podem ser consultadas pelo Facebook. Disponível em: <<https://www.facebook.com/groups/560255204034606/>>. Último acesso: 30 nov 2016.

6 De acordo com dados do dia 3 de dezembro de 2016. Disponível em: <<http://steamcommunity.com/workshop/>>.



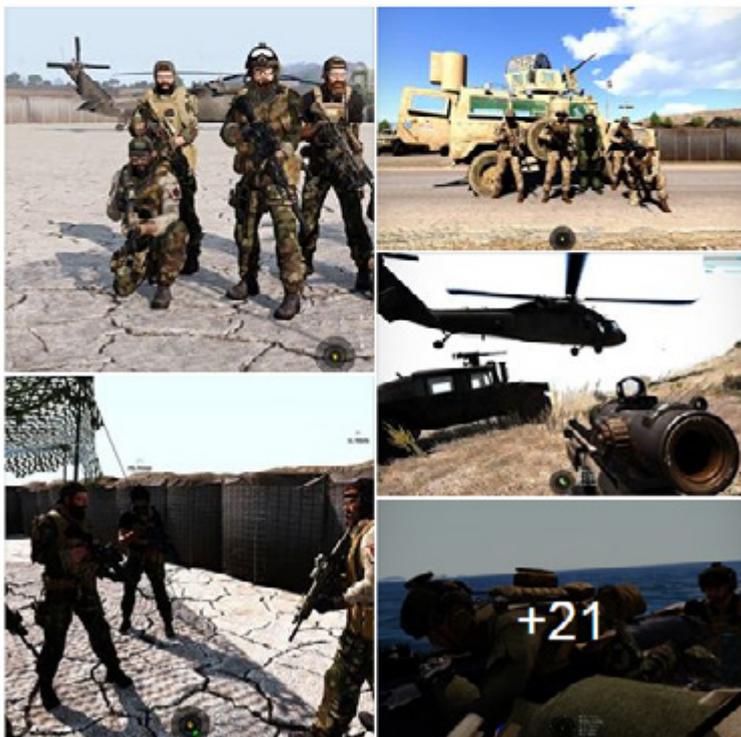
Fábio França with Yeshua Ha-levi and 10 others.

October 28

U.S.M.C - MilSim Brasil - RECRUTAMENTO ABERTO

Você, que curte simulação tática militar e fazer bons amigos, venha ingressar no clã! Mais que um grupo, uma família

- ▶ Temos TeamSpeak e servidores próprios 24hs online.
- ▶ Varias áreas de atuação, como: Aérea, Cavalaria, Artilharia, Infantaria, etc.
- ▶ Áreas de atuação especializadas, como: Sniper, Médico de Combate, Piloto de asa fixa/rotativa, Operações Especiais, Mergulhador de Combate, etc.
- ▶ Oferecemos para os ingressantes um curso básico, para aprenderem a operar taticamente, utilizando técnicas de progressão em terreno hostil, comunicação, localização, primeiros socorros em campo de batalha, etc.
- ▶ Utilizamos pacotes de mods com equipamentos, armas, veículos, acessórios, etc, reais utilizados por diversas forças armadas existentes para aumentar o realismo da simulação e fornecer uma imersão mais agradável!
- ▶ Totalmente gratuito! Estamos interessados apenas em disseminar a Simulação Militar entre amantes do gênero e criar amizades neste meio.
- ▶ Interessados favor responder a esse post que passaremos o TeamSpeak por privado.



Like Comment Share

27

FIGURA 2: Postagem convocatória para grupo de simulação militar em Arma 3.

Um exemplo de criação elaborada por modificadores brasileiros é o mapa Rio de Janeiro B.O.P.E. (Figura 3), criado pelos usuários fabianoza e Sigwar em fevereiro de 2016. A modificação inclui uma missão representando uma favela no Rio de Janeiro, na qual dois grupos, de policiais e traficantes, devem se enfrentar. O material possui atualmente mais de três mil inscritos.

Multiplayer pvp, bandidos tem que controlar os complexos (Entrada da favela, Complexo do Alemão, Vila Cruzeiro e Complexo da Penha) onde o B.O.P.E tem que como missão pegar o controle dos mesmos complexos e colocar os bandidos para correr⁷.

Outros exemplos submetidos à plataforma envolvem pacotes de otimização de comandos do *game*, novos mapas e armas, uniformes de forças armadas de diferentes países e alguns modos de jogo que fogem um pouco à proposta original, como conflitos com zumbis. Certas modificações foram elaboradas por mais de uma pessoa e exigem um trabalho minucioso de pesquisa e execução, para o qual alguns criadores-amadores chegam a solicitar doações da comunidade⁸.

Bohemia Interactive Forum

O fórum pertencente à Bohemia Interactive é o único circuito mantido pelos próprios desenvolvedores para a comunidade. Por contemplar todos os jogos da empresa, há diversos segmentos, de acordo com a série e título em questão, além de em cada uma dessas áreas haver subdivisões sobre discussão, criações de usuários, relatos de problemas com o *software*, entre outros. No circuito estão cadastrados mais de 40 mil membros, responsáveis por um total de 3 milhões de tópicos criados.

Ao todo, há quatro grandes divisões no fórum, *Bohemia Interactive Discussion*, *BI Military Games Forums*, *Other BI Games Forums* e *Offtopic*. As discussões sobre *Arma 3* ficam no ramo dos *games* militares. Uma percepção relevante para a pesquisa, acerca do conceito de *paragame* ou continuidade da recepção, pode ser avaliada no espaço de interação para esquadrões e jogadores que buscam socializar com outros (Figura 4). Os recrutamentos, assim como no grupo de *Arma 3* brasileiro, correspondem a uma tentativa de obter uma experiência aprofundada do *game*. Os chamados descrevem o funcionamento dos esquadrões (simulação ou diversão), o idioma utilizado e ocasionalmente restringem idade e fuso horário para os candidatos.

Não obstante, outros tipos de debate surgem em trechos distintos do fórum. Na parte de discussões “gerais” sobre *Arma 3* há uma variedade de postagens. Alguns tópicos fixados preveem a submissão de *fanart* e “fotografias” tiradas na execução do jogo. Em contrapar-

7 Disponível em: <<http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=629076651>>. Último acesso em: 30 jan. 2017.

8 Uma dessas solicitações pode ser observada em: <<https://www.patreon.com/mbrdmn>>. Último acesso: 30 jan. 2017.



FIGURA 3: Postagem de modificação incluindo cenário do Rio de Janeiro em *Arma 3*.

tida, em “perguntas e respostas” há reflexões sobre as condições de jogar a série, como a postada por *Francois_L* no dia 16 de novembro de 2016 (Figura 5). Como um jogador que se considera mais velho que os demais, o usuário questiona sobre a experiência que poderá obter com o *game*.

CONSIDERAÇÕES

O processo de circulação de *Arma 3*, que corresponde aos encaminhamentos de seus jogadores, assume diferentes aspectos de acordo com o circuito explorado. A ideia de *paragame* ou o que podemos entender parcialmente como uma modalidade de consumo continuado realiza-se, pois, conforme o ambiente em que ocorrem as interações entre o público. É notório que todos os canais descritos acima contemplem modelos de comunicação estabilizados e de mercado. Isto é, apesar de se tratarem de circuitos utilizados pela comunidade, o controle sobre as trocas pertence a agentes midiáticos com interesse comercial. O *Facebook* corresponde a uma companhia de grande porte e com um número de usuário na escala dos milhões; a *Steam* é um serviço de distribuição que permanece como referência nas transações de jogos; e o fórum de Bohemia Interactive é uma experiência bem-sucedida diante do público desde 2002. O uso, portanto, que diversos jogadores engendram parte de uma referência comunicacional definida sob interesses econômicos ou de organizações com essa finalidade. Mesmo a disposição de um fórum⁹, recurso utilizado por diferentes grupos na *internet*, é instrumentalizada por uma desenvolvedora de jogos. Assim, a camada tecnológica tanto garante a existência dos circuitos digitais quanto posiciona-se como elo (ou gerenciamento) entre as ações dos jogadores e as trocas comerciais.

É importante observar a percepção que a indústria faz sobre a eficiência das estratégias de *metagame* e *paragame*. Bohemia Interactive mantém a mesma proposta de incentivar a criação de jogadores há mais de uma década, e a expansão de circuitos alternativos em torno dessas práticas converge para seu propósito de contemplar o público e agregar valor ao seu produto, a série *Arma*. O fórum é, possivelmente, apenas um ambiente de centralização da comunidade, que assume novas frentes de ação pela *internet* – e possivelmente à margem de algumas tentativas de controle que vierem a ser feitas. Bohemia Interactive faz conhecer, assim, que valoriza o aspecto que não diz respeito necessariamente à execução do jogo, mas que enriquece sua proposta, o *paragame*. O fazer a partir do *game* é reforçado e faz parte da experiência de jogar, o que constitui um modo de ser do entretenimento midiático (FAXINA & GOMES, 2016). Apesar disso, é perfeitamente possível que jogadores de *Arma* usufruam do *game* sem jamais ingressar em quaisquer circuitos alternativos, optando por uma experiência já contida na proposta do jogo originalmente (*orthogame*).

9 Os fóruns digitais ou message boards correspondem a um modelo interativo em aprimoramento há mais de 20 anos. Os modelos atuais podem ser gratuitos ou pagos. O adotado pela Bohemia Interactive refere-se a uma licença paga da empresa Invision Board.

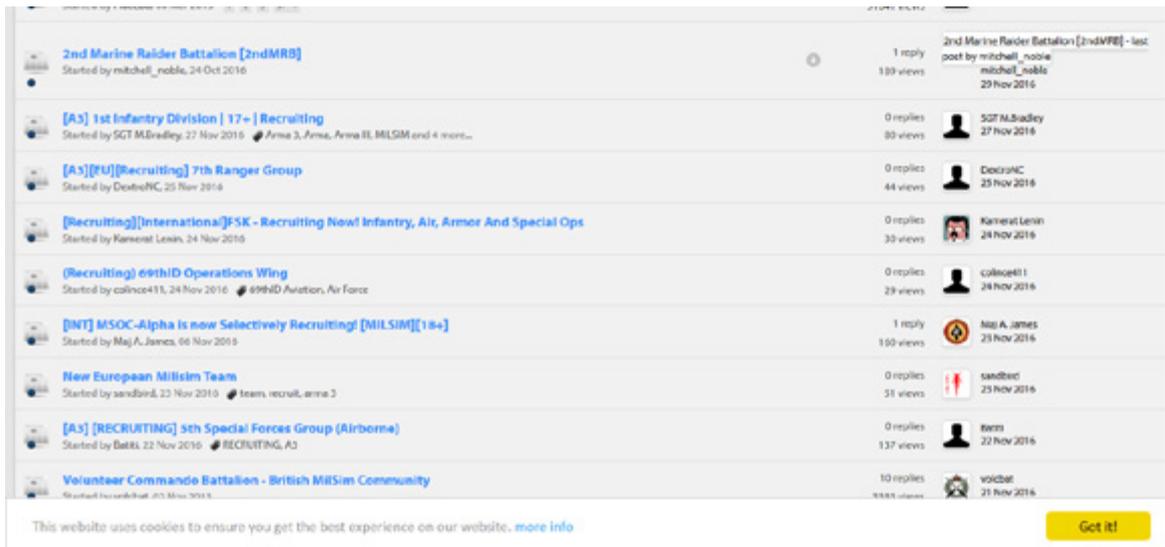


FIGURA 4: Imagem de fórum destinado a esquadrões e grupos de jogo em Arma 3.

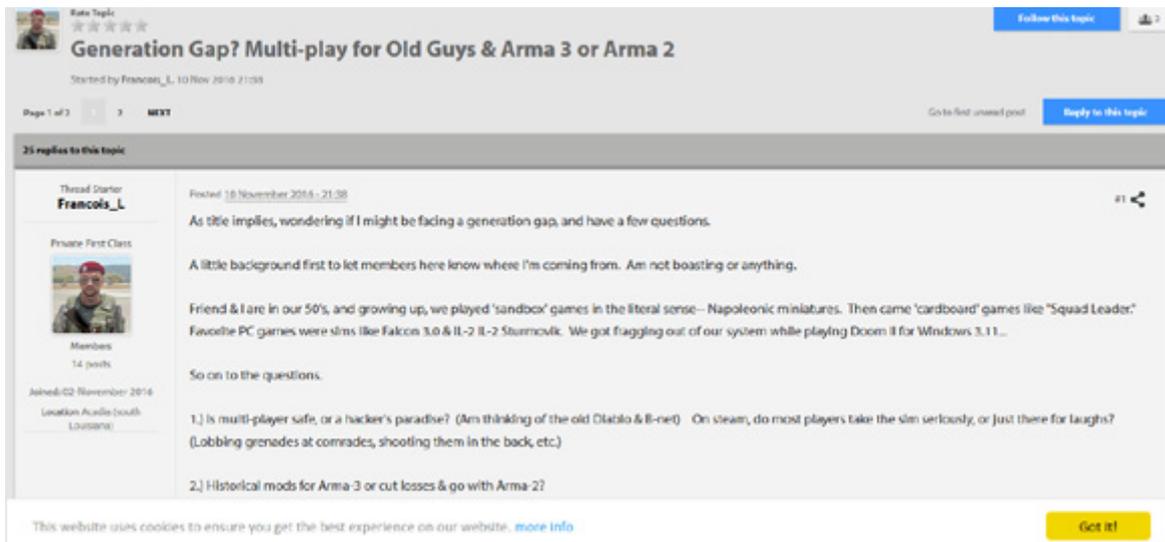


FIGURA 5: Exemplo de postagem sobre discussão da experiência do jogo, indagando sobre diferença de idade entre jogadores.

O incentivo à circulação fortalece a capacidade expressiva e de desempenho em torno de um jogo, mas no limite só consegue se promover se o jogo em questão apresenta qualidades suficientes para cativar o interesse do público. Por se tratar de uma simulação militar realista e o público ser capaz de produzir conteúdo relacionado ao seu próprio local de origem, como o cenário do Rio de Janeiro, os jogadores mantêm circuitos de interação contínua, mesmo após três anos do lançamento de *Arma 3*. Uma hipótese adicional pode se alimentar a partir das observações. É possível que se criem ambientes de interação privilegiada para certos tipos de jogadores de acordo com o universo a que pertencem. Modificadores ficarão mais interessados no fórum e no *Steam Workshop*; mas os jogadores que não detêm conhecimento de língua inglesa enfrentarão dificuldades para dialogar nesses dois circuitos e acabam por alimentar canais alternativos, como o caso do grupo no *Facebook*. As competências adquiridas na forma de lidar com os circuitos são assim parte necessária da reflexão sobre as dinâmicas de circulação de *Arma*. O domínio idiomático no caso dos diálogos e de programação e *design* no caso da criação de modificações para a série são requisitos para a difusão de materiais.

Quanto às trocas mantidas no interior de cada circuito elas variam qualitativamente. Por excelência, o fórum é o mais ativo em número de respostas e variedade de tópicos em debate, não só são criadas proporcionalmente várias postagens, mas o público responde e participa regularmente das propostas. No grupo *Arma 3 – Brasil* há uma convocação para diversas atividades, mas a taxa de postagens é a mais baixa entre os circuitos analisados e as respostas são igualmente reduzidas, havendo submissões sem qualquer interação por parte dos membros da rede de socialização. A sistematização de grupos no *Facebook* permite que usuários se cadastrem em diferentes coletivos, mas a pouca participação em suas atividades pode levá-las a serem raramente observadas (em função do algoritmo de relevância) na “página inicial” de cada conta, o principal mecanismo de interação nessa rede. Já no *Steam Workshop* o serviço opera essencialmente como repositório de criações dos jogadores, o que não impede que a funcionalidade de comentários e avaliações sejam utilizados por uma parcela de jogadores.

As intervenções do público ao organizar-se em torno de *Arma 3* promovem alguns pontos de contato com negociações comerciais. É possível observar, por exemplo, certos modificadores no *Steam Workshop* solicitando contribuições voluntárias. Além disso, as propagandas presentes no grupo brasileiro do jogo dão a entender a possibilidade de prestadoras de serviços tecnológicos – hospedagem de servidores, nesse caso – ampliarem seu escopo através da comunidade de jogadores. Esse mercado paralelo derruba a hipótese de que as ações dos jogadores não movimentam capital fora do domínio da desenvolvedora.

Afinal, parece haver um ponto de encontro em que tanto as empresas associadas à indústria de jogos se organizam para criar condições aos jogadores manterem circuitos de diálogo quanto os próprios jogadores demonstram vontade de experimentação em torno da ideia de *paragame*. Tomado, sobretudo, a partir da difusão de apropriações sobre o jogo

(formas de jogar, ou algo em nome de sua produção derivada), o termo discutido por Carter, Gibbs e Harrop (2012) oferta um eixo de investigação produtivo sobre a circulação midiática de um *game*. Essa profusão associada à midiatização é realizada por uma parcela de consumidores, que encontram na socialização um elemento intrínseco ao aspecto lúdico do jogar.

Alguns horizontes podem ser explorados como extensão das correntes investigações. As motivações inerentes aos participantes dos circuitos citados poderiam ser analisadas em função de entrevistas com seus participantes. Os interesses no caso de modificadores, inclusive de *Arma*, foram discutidos em algumas pesquisas anteriores (POSTIGO, 2007; SOTAMAA, 2010; POOR, 2014). Em princípio, a pluralidade de interesses será ainda mais diversa que os fins a que os circuitos aparentemente tentam realizar. Pelo lado das desenvolvedoras, o que chamamos de *paragame* parece obter apoio normalmente quando se concentra nos termos do *user-generated content*, mas o acompanhamento que as empresas fazem sobre as falas do público sobre os jogos podem auxiliar no êxito de algum jogo ou antecipar o surgimento de novos interesses. Portanto, pesquisas posteriores sobre a gestão de comunidades com bases em jogos demonstram ser relevantes no âmbito tratado.

REFERÊNCIAS

- BRAGA, José Luiz. Dispositivos interacionais. *XX Encontro da Compós*. Porto Alegre, p. 1-15, 2011.
- _____. Circuitos versus campos sociais. In JANOTTI JÚNIOR, Jedder; MATTOS, Maria Ângela; JACKS, Nilda. *Mediação & midiatização*. Salvador: EDUFBA; Brasília: Compós, 2012.
- _____. Lógicas da mídia, lógicas da midiatização? In: FAUSTO NETO, Antonio; ANSELMINO, Natalia Raimondo; GINDIN, Irene Lis (Org.). *Relatos de investigaciones sobre mediatizaciones*. Rosario: UNR, 2015.
- CARTER, Marcus; GIBBS, Martin; HARROP, Mitchell. Metagames, paragames and orthogames: A new vocabulary. In: *Proceedings of the international conference on the foundations of digital games*. ACM, 2012. p. 11-17.
- FAXINA, Elson; GOMES, Pedro Gilberto. *Midiatização: um novo modo de ser e viver em sociedade*. São Leopoldo: Unisinos, 2016.
- FERREIRA, Jairo. Midiatização: dispositivos, processos sociais e de comunicação. *Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação*. Brasília: E-compós, v. 10, 2007.
- HJARVARD, Stig. *A midiatização da cultura e da sociedade*. São Leopoldo: Unisinos, 2014.
- JENKINS, Henry. *Convergence Culture*. New York: New York University Press, 2006.
- KENT, Steven. *The ultimate history of video games: from pong to Pokémon and beyond: the story behind the craze that touched our lives and changed the world*. New York: Three Rivers Press, 2001.

- LEJACQ, Yannick. Suspended League Of Legends Pro Admits He Leveled An Account For Money. Kotaku [online], 24 jul 2015. Disponível em: <<http://kotaku.com/suspended-league-of-legends-pro-admits-he-leveled-an-ac-1719963187>>. Último acesso: 30 nov 2016.
- LUNDBY, Knut (Org.). *Mediatization of communication*. Berlin: Walter de Gruyter GmbH, 2014.
- NEWZOO. Top 100 Countries Represent 99.8% of \$81.5Bn Global Games Market. 23 jun 2014. Disponível em: <<https://newzoo.com/insights/articles/top-100-countries-represent-99-6-81-5bn-global-games-market/>>. Último acesso: 30 nov 2016.
- _____. 2016 Global Games Market Report: an overview of trends and insights. 2016.
- PEARCE, Celia. Artemesia, *Communities of Play: Emergent Cultures in Multiplayer Games and Virtual Worlds*. MIT, 2009.
- PERAYA, Daniel. *Médiation et médiatisation: le campus virtuel*. CNRS Editions, 1999.
- POOR, Nathaniel. Computer game modders' motivations and sense of community: A mixed-methods approach. *New Media & Society*, v. 16, n. 8, p. 1249-1267-, 2014.
- POSTIGO, Hector. Of mods and modders chasing down the value of fan-based digital game modifications. *Games and Culture*, v. 2, n. 4, p. 300-313, 2007.
- SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. *Rules of play: game design fundamentals*. Cambridge: MIT Press, 2004.
- SHELL, Jesse. *The art game of design: a book of lenses*. Boca Raton: CRC, 2015.
- SOTAMAA, Olli. "Have Fun Working with Our Product!": Critical Perspectives On Computer Game Mod Competitions. In: *DiGRA Conference: Changing Views – Worlds in Play*, Vancouver, 2005.
- _____. On modder labour, commodification of play, and mod competitions. *First Monday*, v. 12, n. 9, 2007.
- _____. When the game is not enough: Motivations and practices among computer game modding culture. *Games and Culture*, v. 5, n. 3, p. 239-255, 2010.
- STEINKUEHLER, Constance. The mangle of play. *Games and Culture*, v. 1, n. 3, p. 199-213, 2006.
- WIRMAN, Hanna. I am not a fan, I just play a lot: If Power Gamers Aren't Fans, Who Are. In: *DiGRA Conference: situated play*, Tokyo, 2007.
- YEE, Nick. The labor of fun how video games blur the boundaries of work and play. *Games and Culture*, v. 1, n. 1, p. 68-71, 2006.

Palco das ilusões: a fantasia de *rock star* em *Guitar Hero Live*

Bruno Vasconcelos¹

¹ Graduado em Publicidade e Propaganda pela Universidade Federal do Ceará e mestre em Comunicação pela Universidade Federal de Pernambuco.

RESUMO: o artigo consiste em analisar como o game *Guitar Hero Live* tenta proporcionar aos jogadores a sensação de estar no palco de um grande show de rock. Nesta versão de 2015 da famosa franquia da *Activision*, o *joystick* em formato de guitarra ganhou algumas alterações, permitindo que os movimentos das mãos dos jogadores ficassem ainda mais similares aos dos músicos que dominam o instrumento. Outra inovação do game é o destaque para o vídeo, no qual a câmera do jogo passa a ser em primeira pessoa, buscando promover a percepção de estar em cima de um palco, além de tentar proporcionar uma interação com *roadies*, produtores e, principalmente, com companheiros de banda e público, que são interpretados por atores reais e atuam diretamente no *gameplay*. Para nossa análise, autores como Huizinga (2000) e Caillois (1990), McHaram (2003) e Murray (2003) são fundamentais para que possamos compreender como o game tenta envolver emocionalmente seus jogadores, ao diminuir a distância crítica entre a fantasia e a realidade, para criar a ilusão de que estão tocando um instrumento de verdade em um show ao vivo.

PALAVRAS-CHAVE: *Guitar Hero Live*; games; ilusão.

ABSTRACT: this article consists of analyzing how the game *Guitar Hero Live* tries to give players the feeling of being on the stage of a great rock concert. In 2015 version of Activision's famous franchise, the guitar-shaped joystick gained a few changes, allowing players' hands to move even more closely to those of the musicians who dominate the instrument. Another innovation of the game is the video, in which the game's camera becomes a first-person, to promote perception of being on a stage, as well as trying to provide an interaction with *roadies*, producers and, mainly, with *Bandmates* and audience, who are played by real actors whose affects directly the *gameplay*. For our analysis, authors such as Huizinga (2000) and Caillois (1990), McHaram (2003) and Murray (2003) are fundamental to understand how the game tries to emotionally involve its players by reducing the critical distance between fantasy and reality, to create the illusion that they are playing a real instrument in a live show.

KEYWORDS: *Guitar Hero Live*; games; ilusion.

A VOLTA AO PALCO PARA UM BIS

Poucos meses após o lançamento de *Guitar Hero: Warriors of Rock*— o décimo primeiro da série,² disponibilizado para o mercado em setembro de 2010 —, a *Activision*, detentora da famosa franquia de jogos musicais, decidiu encerrar sua produção.³ A empresa alegou que as baixas vendas do título, aliadas ao crescente desinteresse dos jogadores por games do gênero e aos altos custos para o seu desenvolvimento — que demandavam grandes investimentos para o licenciamento das músicas que faziam parte de sua trilha sonora, além dos custos para a produção dos *joysticks* especiais no formato de instrumentos musicais —, proporcionaram uma queda nos lucros e foram determinantes para sua descontinuidade.

No entanto, em abril de 2015, o mercado de games foi surpreendido pela notícia de que um novo título da série seria lançado.⁴ Além de retomar a franquia, o novo *Guitar Hero* promoveria a sua estreia nos consoles de última geração, como o *Playstation 4* e o *Xbox one*, que chegaram às lojas no fim de 2013 e passaram a se popularizar entre os jogadores. Era uma nova oportunidade de negócios para reavivar uma marca muito poderosa entre os fãs de jogos eletrônicos e no mundo do entretenimento, já que a franquia extrapolou o universo dos games, aparecendo em filmes de *Hollywood*, histórias em quadrinhos, animações e em quadros de programas de televisão.⁵

Guitar Hero Live foi lançado em outubro de 2015 e promoveu algumas mudanças importantes para tentar reconquistar o interesse do público, dentre as quais retomar o foco na guitarra, deixando de lado a bateria e o microfone⁶— que passaram a fazer parte da série em 2008 com *Guitar Hero: World Tour*. O instrumento que dá nome ao jogo voltou a ser o protagonista e o *design* dos botões do *joystick* foi alterado para diminuir a dificuldade para alguns jogadores, ao mesmo tempo em que tenta tornar o movimento das mãos mais próximo ao de guitarristas de verdade. O game também apresentou dois modos de jogo, o *Live* e o *GHTV*.

Neste modo, é obrigatória uma conexão de internet, que, por sua vez, permite acesso a um catálogo de mais de duzentos videoclipes, ampliando e muito a oferta das quarenta e quatro canções jogáveis contidas no game. A conexão em rede também possibilita que o ca-

2 Entre 2005 e 2010, foram lançados os seguintes títulos para a franquia: *Guitar Hero*, *Guitar Hero II*, *Guitar Hero III: Legends of Rock*, *Guitar Hero: World Tour* e *Guitar Hero 5*. A série também contou com versões especiais, além das que homenageavam algumas bandas clássicas do rock, como: *Guitar Hero Encore: Rock the 80's*, *Guitar Hero: Aerosmith*, *Guitar Hero: Metallica*, *Guitar Hero: Smash Hits* e *GuitarHero: Van Halen*.

3 Disponível em: <<http://link.estadao.com.br/noticias/geral,adeus-ao-guitar-hero,10000040575/>>. Acesso em: 20 jan. 2017.

4 Disponível em: <<http://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2015/04/activision-anuncia-novo-guitar-hero-apos-encerrar-serie-em-2011.html>>. Acesso em: 20 jan. 2017.

5 *Guitar Hero* apareceu em filmes como “Os Smurfs”, “A Órfã” e foi tema do desenho *South Park*, no episódio *Guitar Queer-o*. O jogo também apareceu no programa *Mais Você*, da apresentadora Ana Maria Braga, no quadro *Guitar Game*, e no programa *Caldeirão do Huck*, ambos da Rede Globo de televisão. Os personagens da Turma da Mônica, do desenhista Maurício de Souza, jogam uma paródia do *game*, o *Guitarrero*, numa edição de 2009 da revista do *Cebolinha*.

6 O game dá suporte para a utilização de microfones, assim como nas edições anteriores. No entanto, a jogabilidade com vocais é coadjuvante neste título.

tálogo de clipes seja modificado periodicamente, o que pode prolongar a atração do jogador pelo game — que poderia se cansar de jogar sempre as mesmas músicas.

O modo *GHTV* se assemelha a uma transmissão de televisão, na qual videoclipes das mais diversas bandas são exibidos em tempo real em dois canais, o *GHI* e o *GH2*. Ao escolher um dos videoclipes dos canais, o jogador poderá “tocar” a música a partir do ponto em que está sendo exibido — não necessariamente será do início da canção. A programação dos canais é disponibilizada em *streaming* pelo servidor da *Activision*, o que permite que jogadores dos locais mais diversos possam jogar as mesmas canções, ao mesmo tempo.

No *GHTV*, inicialmente, o jogador não pode escolher a música que pretende para jogar, ou seja, deverá optar entre os videoclipes que estão sendo exibidas naquele momento. Após ganhar pontos, é que ele poderá trocá-los por créditos que permitem tocar a música desejada, sem ter de esperar que seu videoclipe seja exibido na programação dos canais. Entretanto, caso queira, poderá desembolsar seu dinheiro para comprar os créditos do jogo e otimizar sua diversão, sem perder tanto tempo jogando para acumular pontuação.

Já o modo *Live* traz algumas modificações importantes e que podem afetar diretamente a experiência do jogador. Dentre elas, um melhor desenvolvimento do vídeo, que passa a ter uma câmera em primeira pessoa, além da utilização de atores em substituição aos avatares de animação tridimensional das edições anteriores e alguns ajustes nos botões do *joystick*, para tornar a experiência mais próxima do real. Neste artigo, analisaremos como que tais modificações apresentadas em *Guitar Hero Live* contribuem para o envolvimento emocional de seus jogadores, ao buscar diminuir a distância crítica entre a fantasia e a realidade, incrementando a ilusão de que são *rock stars* quando estão num palco, em um show ao vivo.

ASCENSÃO E QUEDA DE UM HERÓI

Lançado no fim de 2005, pela desenvolvedora *Harmonix Music System*, em parceria com a produtora de periféricos para videogame *RedOctane*, o *Guitar Hero* chegou ao mercado com uma proposta nada original: uma guitarra de plástico em miniatura como *joystick*, na qual haviam botões coloridos que deveriam ser pressionados em determinados momentos, para acompanhar as canções que eram tocadas durante o jogo. A falta de originalidade da proposta consistia em o conceito ser o mesmo de um game lançado pela *Konami*, em 1998, para os arcades japoneses, o *Guitar Freaks*.

Apesar de muito semelhantes, alguns fatores podem ser explicitados para que possamos compreender por que, mesmo sendo lançado sete anos antes, *Guitar Freaks* não ter feito o mesmo sucesso comercial que o seu sucessor. Ambos os jogos fazem parte de um gênero de games conhecidos como *rhythm-action*, no qual as músicas — as quais normalmente nos

videogames ficam em segundo plano⁷— são elevadas à condição de protagonistas e passam a estar diretamente envolvidas na ação dos jogadores, ou seja, com o *gameplay*.⁸

De acordo com Dovey e Kennedy (2006, p.07), o *gameplay* refere-se ao processo que surge da relação que é estabelecida entre o jogador e o *game*, por meio de uma mecânica que permite a interação entre ambos, tais como as fases, os sistemas de pontuação, os comandos, o tempo dos eventos e das ações, as interações com os personagens não jogáveis, além do *joystick*. Para Rouse: “Um *gameplay* de um jogo é o grau e a natureza da interatividade que o jogo inclui, como o jogador é capaz de interagir com o mundo do jogo e como este mundo do jogo reage às escolhas que o jogador realiza (*apud* SATO; CARDOSO, 2016, p. 03).

No gênero *rhythm-action*, a trilha sonora é determinante para o *gameplay*, no qual o desafio é pressionar os botões no momento exato de alguns trechos das canções para somar pontos e passar de fases. Portanto, são as músicas que ditam o andamento do jogo, orientando o jogador sobre o ritmo do acionamento dos botões, para que cumpra os objetivos.

Por ser intrínseca ao *gameplay*, a escolha das canções pode ser determinante para a popularidade de um jogo de *rhythm-action*. Assim, o sucesso de *Guitar Freaks*— por mais que tenha sido exportado para outros países e tenha sido lançado posteriormente em versões para consoles, como os *Playstation 1* e *2*— se manteve restrito ao território nipônico e um importante fator que pode ter contribuído para isso foi a escolha de uma trilha sonora original, com pouco apelo massivo, e que não foi muito além dos fãs da cultura pop japonesa.

De forma diferente, o *Guitar Hero* tornou-se uma das franquias mais lucrativas de todos os tempos.⁹ Um dos motivos fundamentais do seu êxito comercial foi a lista de canções que compunha o game. Grandes artistas da história do rock, como *Joan Jett*, *Ramones*, *Metallica* e *Black Sabbath*, cederam suas músicas, o que atraiu pessoas que não necessariamente eram fãs de videogames para a franquia, mas que gostavam de sua trilha sonora e da oportunidade de jogá-las. Isto também deu indícios de que a trilha, aliada aos *joysticks* com *designs* diferenciados — como pistolas, volantes e, nos games em questão, guitarras — podia ser determinante para a experiência dos jogadores.

Sobre os *joysticks*, o game da *Activision*¹⁰ também apresentou alguns recursos que o diferenciaram de *Guitar Freaks* e que podem ter colaborado para a sua popularidade, principal-

7 Nos games, é mais comum que a música atue como uma trilha sonora que acompanha a ação dos personagens.

8 “O termo *gameplay* normalmente é traduzido por jogabilidade, um termo que ainda não se encontra em nenhum dicionário de língua portuguesa. Mesmo assim, em sites e revistas especializadas, o termo é frequentemente utilizado. Muitos dos sites e revistas especializadas em games se valem do termo sem dar uma definição exata, como que partindo do pressuposto de se tratar de um termo corriqueiro” (VANNUCHI, 2010, p. 114).

9 Disponível em: <<http://ovicio.com.br/os-jogos-mais-lucrativos-da-actual-geracao/>>. Acesso em: 09 fev. 2012.

10 Em 2007, a *RedOctane* foi adquirida pela *Activision*, que, a partir de então, passou a ter os direitos da franquia, iniciando essa parceria com o lançamento de *Guitar Hero III: Legends of Rock*. Já a *Harmonix* foi adquirida pela *MTV Games* e passou a produzir o game que se tornou o principal concorrente da franquia de jogos de guitarra: o *Rock Band*. Este ia além da guitarra e apresentava um simulador de bateria e um microfone de *Karaoke*, trabalhando mais o conceito de uma banda do que um guitarrista de destaque. Como dissemos anteriormente, a partir do lançamento de *Guitar Hero: World Tour*, em 2008, a *Activision* também passou a disponibilizar os mesmos simuladores de instrumentos que o seu concorrente.

mente nos consoles. Enquanto a guitarra do jogo da *Konami* possuía três botões e consistia em emular o modelo *Explorer*, a produtora de *Guitar Hero* fez uma parceria com a *Gibson*, famosa marca de guitarras, e seu *joystick* se apropriou do modelo SG — famoso por ser utilizado por grandes guitarristas da história do rock, como Angus Young, da banda *AC/DC*, e Tommy Iommi, do *Black Sabbath*. Segundo Millard (2004, p.150), utilizar o mesmo instrumento que estrelas da música é importante para se tornar parecido com elas, pois isto pode trazer autenticidade ao guitarrista. Apesar de ser um *joystick*, podemos dizer que, de certa maneira, por utilizar tal modelo identificado com grandes guitarristas, *Guitar Hero* tenta trazer um pouco desta autenticidade ao jogador, agregando mais um diferencial ao *gameplay*, possibilitando ainda mais recursos para que incorpore a fantasia de ser um *rock star*.

Além disso, o controlador endossado pela *Gibson* vinha com dois botões a mais, o que obrigava os jogadores a movimentar não apenas os dedos, como no jogo japonês, mas também as mãos e o braço, o que proporcionava mais realismo e teatralidade à performance dos jogadores. Outro trunfo que contribuiu para essa fantasia de *rock star* dos jogadores foi o modo de ativação do *Star Power*,¹¹ um recurso que apresentou uma relação direta com a proposta do game. Como observou Miller (2009, p. 402), o *Star Power* convidava os jogadores a levantar das cadeiras e sofás para jogá-lo. Um sensor foi embutido nos *joysticks*/guitarras e, para ativá-lo e aumentar a pontuação, o jogador deveria “erguer o braço da guitarra naquela clássica posição de rock de arena da década de 1970” (MILLER, 2010, p. 132).

A *Activision* também foi cuidadosa para que os gráficos do game sempre remetesse ao título. Desde a sua abertura, o jogo parecia querer deixar evidente ao jogador que o seu conteúdo era sobre rock. Podíamos perceber isso ao ver uma guitarra *Les Paul*,¹² modelo que leva o nome do inventor do instrumento, e uma mão que remetia a ser a de um roqueiro, com pulseiras e anéis de caveira; até a trilha, quando ouvíamos acordes e notas típicas de tal instrumento.

Toda a ambientação do game se apropriou de elementos do universo desse gênero musical, passando a ideia de que o “Herói da Guitarra” é inerente ao rock, que, por sua vez, reivindica tal instrumento como seu símbolo: “historicamente (...) o *rock* tem sido intimamente associado com a guitarra elétrica em termos de seu som, gestos, *performance* (os fãs, muitas vezes imitam, em ‘airguitar’, os gestos exagerados de artistas do *rock*) e iconografia” (THÉBERGE, 2001, p. 13).

Nesse sentido, a ambientação roqueira dos gráficos se estendia ao jogo em si. Diferente de muitos games de *rhythm-action*, como *Beatmania* (1997), *Drum Mania* (1999) *FreQuency* (2001) e *Amplitude* (2003), nos quais as animações do vídeo se limitavam a exibir as indicações dos botões que deveriam ser pressionados, em *Guitar Hero*, personagens e elementos cenográficos remetiam à história de muitas bandas e artistas do gênero. Os avatares foram

11 *Guitar Freaks* já apresentava uma proposta semelhante.

12 De acordo com Millard (2004), “Les Paul tem sido creditado como o inventor da guitarra em livros, vídeos e comerciais de televisão” (p.43).



FIGURA 1: Guitarra/controlador do *Guitar Hero* e Guitarra/controlador do *GuitarFreaks*

Fonte: reprodução dos originais.
Disponíveis em: <<http://jogatina.files.wordpress.com/2006/10/guitarhero-gitar.jpg>>. Acesso em: 21 jan. 2017; <http://www.blogcdn.com/www.joystiq.com/media/2006/07/konami_guitarhero.jpg>. Acesso em: 21 jan. 2017.



FIGURA 2: Eddie Van Halen em pose do rock de arena e ativação do *star power*

concebidos representando diversos subgêneros do *rock*, como o *punk*, a gótica, a alternativa e o metaleiro. Eram eles que conduziam o jogador ao longo das fases e, assim, possibilitavam a este liberar mais músicas para jogar, já que, inicialmente, apenas dez ficam disponíveis. Tal recurso incentivava as pessoas a se aventurarem na narrativa que se baseava na história real de diversos músicos do rock. O percurso percorrido pelo avatar se baseava no que Millard (2004, p. 144) e Frith (*apud* SHUKER, 2001, p. 111) chamaram de ética do *rock'n'roll*¹³ e “*The Rock*”,¹⁴ respectivamente, ou seja, as provações que muitos roqueiros enfrentam ao longo de sua carreira, como tocar em clubes pequenos sem receber cachês, antes de chegar ao estrelato.

O jogo se iniciava em palcos de pequenos bares, com poucas pessoas assistindo ao show, e, à medida do progresso do jogador, se estendia, pouco a pouco, até os grandes palcos — com grandes recursos cenográficos e pirotécnicos, em estádios e festivais, tocando para milhares de pessoas. É importante dizer que a dificuldade de “tocar” as músicas ia aumentando a cada fase avançada, sendo representadas por palcos e públicos maiores.

Com o sucesso da série, a *Activision* ampliou a franquia, abrangendo outros gêneros musicais, numa tentativa de alcançar o público que gostava de jogar com instrumentos, mas que não necessariamente era fã de rock. *Band Hero* e *DJ Hero* chegaram às lojas no fim de 2009 e, enquanto o primeiro privilegiava canções do universo pop de artistas como *Spice Girls*, *Village People*, *Lily Allen* e *Jackson Five*, o segundo trazia em sua trilha artistas do *hip-hop* e da música eletrônica, como *Eminem*, *Daft Punk*, *Cypress Hill* e *Afrika Bambaataa*. *DJ Hero* também tentou dar uma inovação nesse tipo de game, inserindo um novo tipo de controlador que simulava uma *pick-up* de um *Disc Jockey*.

A estrutura do jogo — desde os *joysticks* e sua forma de jogar, ao percurso dos personagens entre os mais diversos palcos — recebeu poucas inovações entre 2005 e 2011. Nesse período, uma enxurrada¹⁵ de títulos da própria franquia e de seus concorrentes inundou as lojas e saturaram o mercado. Apesar de a indústria fonográfica ser capaz de alimentar os jogos periodicamente — com seus grandes sucessos que chegam às rádios, aos programas de

13 Para o autor, a ética do *rock'n'roll* é um sacrifício que os músicos devem fazer, ao resistirem por anos recebendo baixos cachês e percorrerem milhares de quilômetros para a divulgação do seu trabalho e, dessa forma, alcançar o estrelato e as recompensas do seu esforço.

14 De acordo com Frith (*apud* SHUKER, 2001, p. 111), “*The Rock*” é um processo que envolve a carreira dos músicos de rock, no qual seu trajeto se estrutura como uma pirâmide. Os músicos começam seu trabalho, no que seria a base, em um nível local, tocando em pequenos locais. A partir daí, eles seguem em direção ao topo, atravessando vários níveis da pirâmide, que vão do reconhecimento local ao regional, passando a fazer shows fora da sua cidade natal, à realização de gravações em pequenas gravadoras. O nível seguinte é alcançado quando conseguem assinar contrato com uma grande gravadora e a ganhar exposição na mídia, com músicas de sucesso no rádio e apresentações pelo país. O topo é atingido quando conquistam o *status* de *superstars*, no qual suas músicas tornam-se sucessos pelos mais diversos locais do planeta, assim como suas turnês.

15 A franquia *Rock Band*, no mesmo período, disponibilizou no mercado cerca de quatorze títulos, entre sua saga principal, com *Rock Band 1*, 2 e 3; especiais como os das bandas *Beatles*, *Green Day* e *AC/DC*; além do *spin-off* *Lego Rock Band*, voltado para o público infantil, e *tracks-packs*, as que privilegiavam gêneros específicos como *Country*, *Metal* e *Classic Rock*. O período também contou com o lançamento de outros jogos similares, como o *Rock Revolution* e *Ultimate Band* — exclusivo do *Nintendo Wii* —, ambos lançados em 2008.

televisão, ao *Youtube* e demais plataformas digitais — o *gameplay* deixou de fascinar os jogadores, que, gradativamente, foram perdendo o interesse pela grande fantasia que esses jogos proporcionavam: sentirem-se *rock stars*, mesmo sem saber tocar instrumentos musicais.

A BRINCADEIRA DE SER OUTRO

A ideia de proporcionar a um indivíduo a experiência de outra realidade está presente desde os primeiros games, quando estes se tornaram populares ainda na década de 1970. Para estimular o fascínio de habitar novos universos, muitas desenvolvedoras de jogos investiram grandes somas na produção dos mais diversos periféricos na tentativa de oferecer aos jogadores a oportunidade de vivenciar, de uma maneira próxima ao real, possibilidades diferentes das suas atividades cotidianas. Assim, a elaboração de artefatos, como pistolas, manches, cabines, volantes e guitarras de plástico, tinham como objetivo materializar muitas das narrativas fantásticas que alimentavam o imaginário desses indivíduos, como as que eram transmitidas por cinema, literatura, programas de televisão e histórias em quadrinhos — ou mesmo de profissões mais distantes da realidade de muitos, como pilotos de corrida ou atletas praticantes de tiro esportivo. Essas narrativas foram apropriadas pela crescente indústria do videogame para a criação dos seus mais diversos títulos.

Além do desenvolvimento dos periféricos para que os jogadores pudessem incorporar suas fantasias, o aperfeiçoamento dos recursos audiovisuais também foi fundamental nesse sentido. Os avanços das tecnologias gráficas e sonoras permitiram mais realismo aos jogos, contribuindo para a diluição das fronteiras existentes entre a percepção dos jogadores e os mundos virtuais. Diferentemente dos desenhos poligonais e dos sons de “bleeps”, que dominaram as primeiras décadas dos jogos eletrônicos, as últimas gerações de consoles, lançados depois dos anos 2000, têm permitido a exibição de imagens em alta resolução, capazes de reproduzir texturas, cores, sombras e luz com maior fidelidade, tornando seus personagens mais próximos da realidade humana, assim como têm possibilitado que dragões, alienígenas e monstros mitológicos se tornem críveis graças a sua reprodução fotorrealista. Da mesma forma, os aspectos sonoros permitem que o jogador possa perceber com clareza desde ruídos mínimos, como pingos de chuva, às explosões, proporcionando-o uma maior sensação de presença nesse mundo virtual, ou seja, como se estivesse inserido no ambiente que é representado pelo game.

Mesmo com o aperfeiçoamento desses recursos tecnológicos, que viabilizaram à indústria dos jogos eletrônicos aproximar os jogadores dos produtos que, com o pressionar de alguns botões, podem promover sensações próximas do real de forma quase instantânea — como tocar instrumentos musicais ou pilotar aviões e carros —, autores como Huizinga (2000) e Caillois (1990), que realizaram seus estudos muito antes do desenvolvimento dos jogos eletrônicos, mostram-nos que experimentar novas identidades, diferentes das ativida-

des cotidianas não é exclusividade dos games, sendo essa uma das principais características dos jogos em si.

De acordo com Huizinga (2000), imaginar-se habitando novos mundos e desempenhando novos papéis é uma atividade que evidencia a busca do indivíduo pelo prazer e pela diversão, e isso pode se apresentar na rotina por meio de diversos tipos de jogos e brincadeiras. Para o autor, essa busca por atividades lúdicas é o que se entende por jogo, uma prática que, naturalmente, faz com que as responsabilidades do dia a dia, momentaneamente, cedam lugar às aspirações dos sujeitos, tendo como características ser “exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, (...) acompanhada de tensão e de alegria, e de uma consciência de ser diferente da ‘vida cotidiana’” (HUIZINGA, 2000, p. 33).

Para o autor, por mais que as atividades lúdicas perpassem toda a vida do indivíduo, desde o seu nascimento, é na infância que elas são mais espontâneas e mais comuns. Exemplos disso são as brincadeiras cotidianas, nas quais as crianças podem imaginar um mundo de “faz de conta” no qual, por um momento do dia, caixas de papelão são castelos, carros ou aviões e que cabos de vassouras podem se tornar espadas ou cavalos.

Apesar de serem mais facilmente observadas entre as crianças, as atividades lúdicas dos adultos — como as de incorporação de novos personagens em novos mundos — também se manifestam, mesmo, que para que ocorram, sejam necessárias ocasiões muito especiais. Exemplo disso é quando saem de férias:

Seja por meio do exercício de atividades ancestralmente vitais (pesca, caça, colheita) reencontrado por forma lúdica, seja pela participação nos novos jogos (esportes de praia, esqui aquático, pesca submarina). A vida de férias se torna uma grande brincadeira: brinca-se de ser camponês, montanhês, pescador, lenhador, de lutar, correr, nadar... (MORIN, 1981, p. 72 e 73).

O período longe das obrigações rotineiras é especial e distinto da vida ordinária, pode ser breve e efêmero, além de acontecer sob condições específicas num determinado espaço, seja material ou imaginário: “A arena, a mesa de jogo, o círculo mágico, o templo, o palco, a tela (...) têm todos a forma e a função de terrenos de jogo (...). Todos eles são mundos temporários dentro do mundo habitual, dedicados à prática de uma atividade especial” (HUIZINGA, 2000, p.11).

Huizinga (2000) ainda pontua que o jogo possui um determinado limite de tempo, e que mais de um indivíduo pode participar. Tudo irá depender da circunstância e do tipo de jogo que se joga. É importante dizer que cada jogo possui suas próprias regras e, quando elas são desrespeitadas, podem implicar a derrocada da brincadeira, ou seja, desse mundo especial.

Para o autor, o momento no qual o indivíduo assume personagens que diferem das características e personalidade das que normalmente utiliza no cotidiano é o ápice da ativi-

dade lúdica, o que evidencia a natureza extraordinária do jogo: “o indivíduo disfarçado ou mascarado desempenha um papel como se fosse outra pessoa, ou melhor, é outra pessoa” (*Idem*, p.13). Assim como disse Sato (2009),

valores, preferências e vontades do indivíduo se modificam quando estão inseridos no ambiente de jogo. O sujeito representa seu papel no jogo de acordo com o que julga o mais adequado para isso, contrariando, em determinados momentos ou situações, suas atitudes e postura assumida na vida real. Com isso, podemos notar que o jogo, em seu caráter lúdico, possibilita a exploração de novos limites, percepções e desejos. E, contemplado com o fator de livre escolha e arbítrio, o indivíduo se envereda por experiências novas (p.41).

Assim como Huizinga, a quem seguiu os pensamentos e concepções para formatar seus estudos, Caillois (1990) também compreende o jogo como uma instância à parte da vida cotidiana. Para este, a palavra “jogo” evoca a ideia de risco, facilidade e habilidades que trazem consigo uma atmosfera de entretenimento e descontração, que rivalizam com a seriedade da rotina, mas que, ao mesmo tempo, não trazem prejuízos para esta. Além disso, o autor define jogo como uma atividade voluntária, ou seja, só se participa se quiser, quando quiser e pelo período que desejar. Esta atividade também é delimitada no tempo e no espaço, isto é, não possui relações diretas com a vida real, e incerta, no qual o seu resultado não pode ser previsto.

Caillois (IDEM) também apresenta outras características que são fundamentais para definição os jogos: são reconhecidos como uma atividade improdutiva, que não geram bens e nem mercadorias, apesar de, em algumas ocasiões, estes poderem ser repassados de um indivíduo a outro; podem ser regidos por regras que não necessariamente são as da vida cotidiana, mas que restringem as ações dos jogadores; e também podem ser fictícios¹⁶, como um faz de conta, uma nova realidade que pode ser experienciada.

O autor também propôs uma classificação para os mais diversos tipos de jogo: *agôn*, que diz respeito à disputa entre concorrentes, ou seja, há um embate entre antagonistas em condições de igualdade; *alea*, que abrange os chamados “jogos de azar”, nos quais “se trata mais de vencer o destino do que um adversário” (CAILLOIS, 1990, p.37); *ilinx*, os jogos de desorientação que causam um atordoamento físico e psíquico, uma vertigem momentânea nos indivíduos; e o *mimicry*, que são os jogos nos quais há a interpretação de personagens imaginários, ou seja, aqui os participantes aceitam desempenhar novos papéis, acreditando ou fazendo os outros acreditarem que, no momento do jogo, são pessoas diferentes: “Esquece, disfarça, despoja-se temporariamente da sua personalidade para fingir uma outra” (*Idem*, p. 39 e 40).

16 Para o autor, os jogos nos quais desempenhamos um papel, sejam de pessoas ou coisas, não há regras, em termos fixos ou rígidos. Tais jogos apresentam uma relação paradoxal com as regras: “o sentimento do *como se* substitui a regra e desempenha exactamente (sic) a mesma função. Em si mesma a regra cria uma ficção” (CAILLOIS, 1990, p.28).

De acordo com Caillois, os jogos da categoria *mimicry* supõem a aceitação temporária de uma ilusão — termo que quer dizer “entrada em jogo”, ou seja, *in-lusio*—, ou de um universo imaginário. Os jogos de *mimicry* abrangem toda diversão nas quais participamos mascarados ou travestidos, como as peças de teatro e os grandes eventos esportivos, como jogos de futebol e tênis, que são exhibições nas quais os participantes utilizam trajes, contam com aberturas solenes, além de uma liturgia apropriada, que acabam funcionando como uma dramatização na qual o público fica envolto em expectativas que podem ir da exaltação à ilusão no fim das disputas. Ainda segundo o autor, nesses eventos há uma identificação do público com os protagonistas, o que pode gerar uma situação de perda momentânea da personalidade entre a audiência: “(...) semelhante àquela que faz com que o leitor se reconheça no herói do romance e o espectador no herói do filme” (*Idem*, p. 42).

Para o autor (*Idem*, p. 43), a *mimicry* se constitui como uma categoria especial dos jogos, pois apresenta quase todas as suas características: liberdade, convenção, suspensão da realidade cotidiana, e delimitação do espaço e do tempo. Excetua-se apenas em um aspecto: não se submete continuamente a regras imperativas e precisas.

A regra do jogo é uma só: para o actor consiste em fascinar o espectador, evitando que um erro o conduza à reclusa da ilusão; para o espectador, consiste em se prestar à ilusão sem recusar a priori o cenário, a máscara e o artifício em que o convidam a acreditar, durante um dado tempo, como um real mais real do que o real (CAILLOIS, 1990, p. 43).

No entanto, tal percepção do autor não se aplica ao universo dos videogames, pois como apontou Vannucchi (2010, p. 102), nestes jogos as regras atuam regulando o mundo do jogo e as ações do jogador, sendo determinantes para a experiência deste. Dessa forma, o jogador participa da ficção desempenhando um papel para cumprir um objetivo específico, de acordo com a proposta de cada título. Assim, nos videogames, as regras são importantes e fundamentais para delimitar e conduzir o papel a ser exercido pelo jogador em cada narrativa interativa, reforçando a ilusão dessa nova realidade temporária que “nos permite mergulhar em outros universos, nos liberando temporariamente das tensões e dos afazeres diários.” (IDEM).

Por mais que tenham sido propostas muito antes do sucesso comercial dos jogos eletrônicos, as concepções de Huizinga e Caillois sobre as relações dos indivíduos com os jogos demonstram que esse desejo por vivenciar outras realidades — que proporcionem experiências diferentes das impostas pela vida ordinária — fazem parte da natureza humana que se constituem numa constante busca pelo prazer. Nesse sentido, a partir do pensamento dos autores supracitados, podemos compreender em parte o fascínio causado pelos videogames, principalmente pelo *Guitar Hero Live*, que é o objeto deste artigo.



FIGURA 3: A nova guitarra de *Guitar Hero Live!*

Fonte: <<http://aquinaoemarte.blogspot.com.br/2015/06/a-volta-de-guitar-hero-gh-live.html>>. Acesso em: 23 jan. 2017.



FIGURA 4: As cinco notas coloridas da franquia até 2011
Fonte: <<http://criticalhits.com.br/novo-guitar-hero-esta-para-ser-anunciado-neste-ano/>>. Acesso em: 23 jan. 2017.



FIGURA 5: Nova apresentação das notas em *GH Live!*

Fonte: <<http://www.techtudo.com.br/review/guitar-hero-live.html>>. Acesso em: 23 jan. 2017.

GUITAR HERO LIVE: O PALCO DAS ILUSÕES

Como foi dito anteriormente, *Guitar Hero Live* apresentou algumas novidades significativas em relação aos seus antecessores, numa tentativa de voltar a ser uma franquia de prestígio no mundo dos games, e de também reconquistar os jogadores para a brincadeira de ser um *rock'n'roll star* que encanta multidões com suas habilidades com instrumentos musicais. Dessa forma, manteve como obrigatória¹⁷ a necessidade de usar o *joystick* em formato de guitarra para que se jogue o game, o que implica que, indispensavelmente, o jogador terá de interpretar um personagem para “entrar no jogo”, pois como afirmou Vannucchi:

Nos videogames, a arena do jogo compreende mais do que o espaço da tela visualizado pelo jogador e abrange todo o sistema de mundo no qual o jogo se desenrola. Este sistema de mundo, em geral, apresenta diversas informações ao jogador, algumas relevantes para o desenvolvimento do jogo em si, outras responsáveis pela ambientação do jogo. Os elementos responsáveis pela ambientação são importantes para o estabelecimento do senso de faz de conta, que torna as ações significativas dentro do ambiente de jogo, uma vez que coloca o jogador “dentro do jogo”. (2010, p. 174 e 175)

Para tentar aproximar ainda mais o movimento dos dedos dos jogadores do gesto de guitarristas e incrementar a brincadeira, a *Activision* decidiu inovar no *design* do controlador/guitarra. Para isso, substituiu os cinco botões coloridos (verde, vermelho, amarelo, azul e laranja) por duas fileiras (inferior e superior) de três botões, que são representados, cada qual, nas cores preta e branca. Essa mudança, apesar de deixar o braço e a mão do jogador mais imóveis, como era no *Guitar Freaks*, permite que seus dedos deslizem de cima abaixo como se estivessem pressionando as cordas de uma guitarra, num movimento típico dos “heróis” do instrumento no seu momento de destaque nas músicas: os solos. Tal alteração também passou a exigir dos dedos dos jogadores uma configuração que lembra as mãos de um guitarrista quando forma um acorde. Essa modificação no arranjo dos botões parece simples, no entanto pode estimular ainda mais a fantasia dos indivíduos, evidenciando que o jogo possui atributos da categoria *mimicry*, proposta por Caillois.

Manteve-se o modo de jogo típico da franquia — e dos games de *rhythm-action* que simulam instrumentos musicais —, ou seja, pressionar os botões do controlador/guitarra no momento exato em que as “notas” aparecem na tela. No entanto, assim como as cores dos botões que foram alteradas no *joystick*, suas indicações no vídeo tiveram de passar por mudanças, saindo de notações coloridas para apresentações em branco e preto.

Devido à velocidade e às diferentes combinações com que aparecem no vídeo — branca e preta; branca, branca e preta; preta, branca e preta — *Guitar Hero Live* tende a provocar um atordoamento na percepção do jogador, que precisa manter-se atento às imagens e ter

17 As primeiras edições da franquia permitiam que os jogadores utilizassem o joystick dos consoles para jogar.

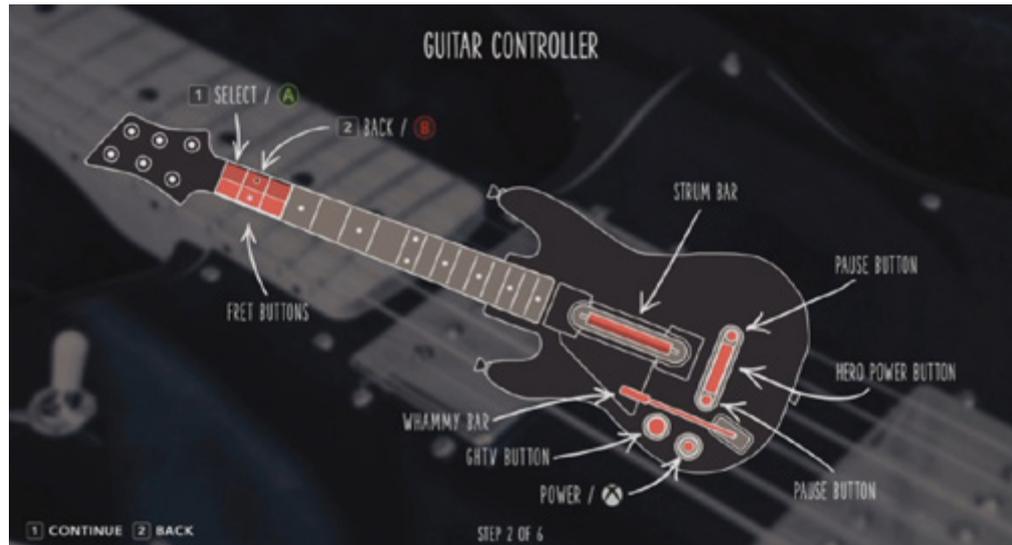


FIGURA 6: Identificação das partes do joystick de *GuitarHeroLive*

agilidade nos dedos para pressionar os botões correspondentes com exatidão, para pontuar e avançar no jogo.

O game ainda pode ter seu nível de dificuldade elevado caso jogador tente ativar o *Star Power* — nesta edição, passou a ser chamado de *Hero Power* — para alcançar uma pontuação extra. Ao levantar o braço¹⁸ do controlador/guitarra, tal como a performance exibicionista dos guitarristas do *rock* de arena, o jogador acaba adotando um posicionamento corporal que dificulta ainda mais o acerto das notas, pois essa postura contribui para elevar a sua desorientação.

Consideramos que essa característica de desorientação de *Guitar Hero Live* acaba reforçando o seu atributo *mimicry*. Muito disso se deve ao movimento das mãos, para pressionar a *strum bar* e a *whammy bar*, e a destreza nos dedos para o acerto das notas que remetem à agilidade dos personagens homenageados pelo título do game, pois, como afirma Waksman: “O *guitar hero* é um mestre do seu instrumento, possuindo a técnica necessária para tocar passagens musicais fora do alcance para outros músicos” (1999, p.240). D

A semelhança da performance entre jogadores e guitarristas fica ainda maior quanto mais difícil for o nível de jogo. No game, há cinco graus de dificuldade: *basic*, *casual*, *regular*, *advanced* e *expert*. Ao escolher os níveis mais avançados, como o *advanced* e o *expert*, a quantidade de notas que surgirá na tela será maior, assim como sua velocidade, o que fará com que elas sejam exibidas por um menor período de tempo. Para conseguir tocá-las, o jogador terá de ter a agilidade em ambas as mãos, assim como a habilidade para deslizar o seus dedos pelos seis botões com extrema precisão.

De acordo com Shultz (2008), em sua pesquisa sobre teoria musical nos jogos de *rhythm-action*, a indicação dos botões na tela de *Guitar Hero* tenta se aproximar das notações utilizadas nas partituras musicais. Dessa forma, quando o jogador possui a maestria para jogar no nível *expert*, o autor (*Idem*, p. 186 e 187) diz que, em algumas canções, a correspondência entre a partitura das músicas e as cores dos botões que aparecem na tela pode chegar a ser nota a nota, ou seja, cada botão ou combinação de botões corresponde a uma nota musical da canção na partitura, o que pode fazê-los se sentirem mais próximos dos verdadeiros *guitar heroes*.

Outro recurso que potencializa a característica *mimicry* de *Guitar Hero Live* em relação aos seus antecessores é o seu modo de exibição de vídeo. Como falamos anteriormente, para iniciar o percurso pelos palcos virtuais, o jogador deveria escolher um avatar que o representaria naquele ambiente. No entanto, o *joystick* não o controlava completamente.¹⁹ No máximo, podíamos ver as suas reações e as do público, que pode aplaudir e cantar junto ou vaiar, dependendo do desempenho do jogador durante as canções. O personagem parecia se

18 O *Hero Power* também pode ser ativado por um botão no corpo do controlador/guitarra, que pode ser utilizado pelos jogadores mais tímidos.

19 A única representação de resposta ao comando do jogador parecia ser através do *Star Power*, quando o avatar fazia malabarismos com a guitarra.

mostrar mais um elemento ilustrativo para conduzir a narrativa. Dessa forma, por mais que apresentasse um enredo, ambientes virtuais e personagens, como os membros da banda e do público, *Guitar Hero* não funcionava como os *games* mais tradicionais que possuem esses elementos, e que apresentam mais liberdade no controle do protagonista, como *Pitfall*, *God of War* ou *Super Mario Bros*.

O jogo nos fornecia palcos, alguns deles imensos, mas não podíamos explorá-los, tal como os ambientes dos jogos tradicionais com personagens controláveis, limitando o que, para Murray (2003), é um dos prazeres desses espaços virtuais, a navegação, ou seja, “a habilidade de se locomover pelas paisagens virtuais” (*Idem*, p. 129). Esta é decorrente do que ela chama de “agência”: “a capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver o resultado de nossas decisões e escolhas” (*Idem*, p. 127), que nos fazem sentir parte desse universo. De acordo com a autora, para que tenhamos uma real sensação de agência nos mundos virtuais, os controles devem ir além de uma mera atividade ou participação. As escolhas feitas pelo indivíduo em tal ambiente são determinantes para aquele universo: “(...) O mundo está sob nosso comando” (*Idem*, p. 128). De acordo com a autora, jogos de combate exemplificam a sensação agência:

O aspecto mais atraente desses jogos é o casamento perfeito entre o dispositivo de controle e a ação na tela. Um clique tangível no mouse ou no *joystick* resulta numa explosão. É necessário um mínimo esforço de imaginação para entrar num mundo como esse, porque a sensação de agência é muito direta (*Idem*, p. 133 e 134).

Em *Guitar Hero*, mesmo quando o jogador, por alguns instantes, parasse de pressionar os botões, o avatar continuaria seu movimento como se nada tivesse acontecido, demonstrando o limitado controle sobre o personagem. O espaço que ocupava na tela parecia mais uma forma de agradar às pessoas que assistiam a alguém jogar do que ao jogador, que permanecia focado às notas que surgiam no vídeo.

Assim, apenas assistíamos, por nossa visão periférica, aos personagens virtuais fazerem sua apresentação, como se assistíssemos a uma gravação de um show de uma banda qualquer, ou melhor, de nossa própria banda, mas que não tínhamos muitas possibilidades interferir, pois, nos palcos virtuais, não podíamos escolher para qual lado iríamos — se incitaríamos a plateia que fica ao nosso lado direito ou a do lado esquerdo, se gostaríamos de subir na bateria ou se cantaríamos junto com o vocalista. Tínhamos poucas opções para modificar esse ambiente, que é limitado a “tocar” e agradar o público ou, simplesmente, parar de pressionar os botões e sermos vaiados até o encerramento da *performance*.

No entanto, *Guitar Hero Live* apresentou mudanças que, se não resolvem esses problemas de navegação e de agência típicos das edições anteriores, podem proporcionar uma maior sensação de presença nesse mundo ao jogador. Para isso, uma primeira decisão que parece acertada foi substituir todas as animações tridimensionais por vídeos pré-gravados com atores reais. Dessa forma, passamos a ver o público e os companheiros de banda como

pessoas, e não avatares. Graças à alta resolução de vídeo possibilitada pelos atuais monitores de TV, em conjunto com os consoles mais modernos, podemos perceber as nuances de cada pessoa que contribui com sua imagem para compor o cenário do game. Isso vai dos detalhes do figurino às suas expressões faciais, o que favorece a criação de individualidades entre esses personagens, o que, por sua vez, pode atuar na redução da distância crítica entre o real e o virtual, permitindo que se estabeleça uma maior conexão entre o jogador e o game, fortalecendo a ilusão.

Outro aspecto que contribui ainda mais para essa percepção de habitar o universo do game é o ângulo de câmera pelo qual visualizamos esse ambiente. Até 2011, a franquia apresentava o jogo em terceira pessoa, o que fazia do jogador também um espectador, pois além da limitação de controle pelo jogador, na narrativa diegética, o avatar escolhido era o responsável pela atração do público, que o vaiava ou o aplaudia, nos erros e acertos da execução da canção, respectivamente. Já em *Guitar Hero Live*, a câmera é em primeira pessoa, alterando de forma significativa a percepção do jogador.

Para McMahan (2003, p. 67), a perspectiva em primeira pessoa nos games proporciona aos jogadores a sensação de que eles estão incorporados ao espaço do jogo. Ainda de acordo com autor, quanto melhor for a tecnologia de exibição — como a utilização de telas maiores e com maior capacidade de resolução de imagens e também a utilização de *surround-sound*—, mais real será a sensação produzida pelos ambientes virtuais. Para ele, isso é um indicativo da existência de uma tendência dos videogames serem reconhecidos como ambientes de realidade virtual.

Em *Guitar Hero Live*, todos os personagens atuam olhando diretamente para câmera. Não há mais uma narrativa para que seja construída uma trajetória de sucesso, de pequenos clubes aos grandes festivais. O game já começa com o jogador se preparando para entrar num grande palco, em que uma das primeiras cenas é a de um *roadie*²⁰ entregando a guitarra que vai ser usada no show. Aqui, a função do personagem é a de servir como um mediador para um tutorial de apresentação do *gameplay* do jogo. O *roadie* passa as instruções — que também aparecem na tela — para que o jogador se familiarize com o *joystick* e conheça algumas das diversas combinações de botões, que, se pressionadas no momento correto, farão com que o som da guitarra seja emitido durante a performance virtual.

Antes de finalizar os preparativos para a entrada no palco, o personagem/tutor alerta: se “tocar” mal, o público irá odiá-lo. Nas versões anteriores, quando o jogador errava muitas notas e não conseguia acompanhar a execução das músicas, vaias se iniciavam na plateia e, se durassem certo período, o show era interrompido, causando uma frustração na banda, que se mostrava insatisfeita com o jogador/guitarrista. Nessa última versão do jogo, no entanto, uma alteração foi feita quanto à insatisfação da plateia e do grupo musical. Por mais que o

20 É o responsável por auxiliar o músico num show. Entre as atividades de um *roadie* estão a de montar e afinar os instrumentos, equalizar o som dos amplificadores, preparar a estrutura do palco e trocar cordas que eventualmente quebram durante a performance.

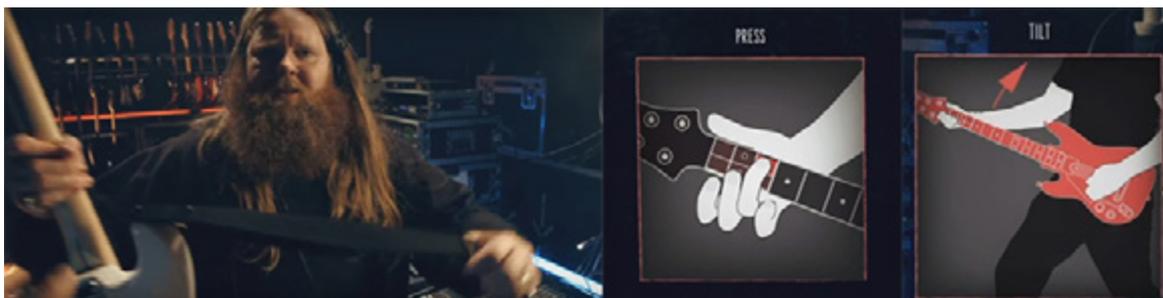


FIGURA 7: Tutorial do *gameplay* com o *roadie*

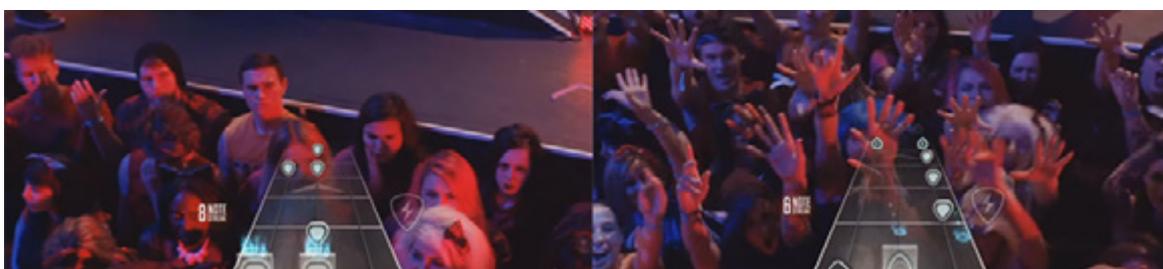


FIGURA 8: A oposição entre insatisfação e euforia do público durante a apresentação



FIGURA 9: Músico interage com a câmera, para produzir o efeito da perspectiva de primeira pessoa
Fonte: wikipédia.org

jogador não consiga pressionar os botões no momento exato, a apresentação continuará e ele deverá encarar o descontentamento dos personagens, que passarão a exigir uma melhor performance. Esse recurso permite que o envolvimento do jogador não seja interrompido de uma maneira abrupta, reforçando que enfrentar e tentar reverter a contrariedade da audiência e dos colegas de banda também faz parte da fantasia de ser um *rock star*.

Figura 8 – A oposição entre insatisfação e euforia do público durante a apresentação.

Apesar de mostrar avanços significativos em relação às edições anteriores, o game continua limitado quanto à navegação. Para disfarçar esse problema e manter a ilusão do jogador — de estar num palco, visualizando o público, banda, produtores, *roadies* e demais personagens envolvidos num show de rock — a *Activision* decidiu recorrer a uma câmera que captasse imagens na perspectiva de um performático guitarrista. Dessa forma, enquanto o jogador “toca”, a câmera faz movimentos como se o músico caminhasse pelo palco, explorando as diversas possibilidades que o espaço oferece, como aproximar-se do vocalista enquanto canta, subir na bateria, chegar muito próximo ao público e ficar lado a lado dos demais instrumentistas.

Assim, ao assumir o ponto de vista do personagem, *Guitar Hero Live*, mesmo limitado em seu agenciamento, pode provocar a sensação de que a tela é uma extensão do nosso ambiente e que de realmente podemos interferir nesse mundo virtual. Nesse sentido, os movimentos da câmera subjetiva— que parece percorrer livremente o palco — podem permitir que o jogador tenha a percepção de ser o real protagonista da ação e não uma representação sua, como anteriormente, já que essa perspectiva gráfica permite que não visualizemos avatares mediando o contato com os atores desse universo virtual.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Atuando como um tipo de game que combina a maior parte das características das categorias dos jogos propostas por Huizinga e Caillois, acreditamos que *Guitar Hero Live* consegue alcançar o objetivo de fazer com que o jogador enriqueça sua experiência de brincar de ser uma estrela do *rock*, algo que, antes mesmo da popularização dos videogames, já era feito por muitos no ar ou com vassouras.

Além de demandar movimentos típicos desses músicos por meio da utilização de um *joystick* num formato de guitarra, que exige destreza nos dedos para que acerte as notas e provoque uma excitação na plateia virtual, a perspectiva gráfica da câmera em primeira pessoa — popular em jogos do gênero *first-person shooter*, como *Call of Duty*, *Battlefield* e em simuladores de carros e aviões —, contribui ainda mais para estimular a percepção do jogador, fazendo com que ele se insira na fantasia de ser um herói da guitarra, responsável pelo encantamento e divertimento das pessoas.

Dessa forma, mesmo limitado em sua liberdade de navegação, que é uma característica de muitos dos jogos do gênero *rhythm-action*, o game, dentro de suas possibilidades tecnológicas, pode proporcionar às mais diversas pessoas a sensação única de ser um *rock star* quando estão em cima do palco, mesmo que elas não saibam tocar instrumentos, pois como vimos, essa é a principal características dos jogos: nos fazer experienciar realidades diferentes de nossa prática cotidiana.

Não foi objetivo deste trabalho esgotar todas as possibilidades de interpretação e análise sobre a fantasia de ser um *rock star* em *Guitar Hero Live*, mas apenas introduzir uma discussão que poderá ser aprofundada a partir desta contribuição.

REFERÊNCIAS

- CAILLOIS, R. *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*. Lisboa: Edições Cotovia, 1990.
- DEMERS, J. Dancing machines: 'Dance Dance Revolution', cybernetic dance, and musical taste. In: *Popular Music*. Volume 25/3. Cambridge University Press, 2006, p. 401-414.
- DOVEY, J.; KENNEDY, H.W. *Games cultures: computer games as new media*. Glasgow: Open University Press, 2006.
- HUIZINGA, J. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. 4ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.
- KENT, Steven. *The Ultimate History of Videogames*. New York: Three Rivers Press, 2001.
- McMAHAN, A. Immersion, Engagement, and Presence: A method for analyzing 3-D video games. In: WOLF, M. J. P.; BERNARD, P. *The Video Game Theory Reader*, New York: Routledge, 2003.
- MILLARD, A. (Org.). *The Electric Guitar: a history of American icon*. Washington: John Hopkins University Press, 2004.
- MILLER, K. Por que você não pega uma guitarra de verdade? Guitar Hero, Rock Band & Performance Virtual. In: SÁ, Simone (Org.). *Rumos da cultura da música: negócios, estéticas, linguagens e audibilidades*. Porto Alegre: Sulina, 2010.
- MILLER, K. Schizophonic Performance: Guitar Hero, Rock Band, and Virtual Virtuosity. *Journal of the Society for American Music* 3(4): 395-429, 2009.
- MORIN, E. *Cultura de massas no século XX: o espírito do tempo. I - neurose*. 5ª ed. Rio de Janeiro: Forense-Universitária, 1981.
- MURRAY, J.H. *Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.
- NOGUEIRA, Bruno. *Guitar Hero: novas práticas de consumo e cultura auditiva na música através dos videogames*. Contemporânea (UFBA. Online), 2009.
- SATO, A. K. O. Do mundo real ao mundo ficcional: a imersão no jogo. In: SANTAELLA, Lúcia; FEITOZA, Mirna (Orgs.). *Mapa do jogo. A diversidade cultural dos games*. 1ª ed. São Paulo: Cengage Learning, 2009, v. ---, p. 37-48.

SATO, A.K.O.; CARDOSO, M.V. *Além do gênero: uma possibilidade para a classificação de jogos*. In: VII SBGames - Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital, 2008, Belo Horizonte. VII SBGames - Symposium on Computer Games and Digital Entertainment. Belo Horizonte: Sociedade Brasileira de Computação - SBC, 2008. p. 54-63.

SHUKER, Roy. *Understanding Popular Music*. London: Taylor & Francis-Library, 2001.

SHULTZ, P. MusicTheory inMusicGames. In: COLLINS, Karen (Org.). *From Pac-Man to PopMusic: Interactive Audio in Games and New Media*, p. 177-188. Burlington, Vt.: Ashgate, 2008.

THÉBERGE, P. 'Plugged in': technology and popular music. In: FRITH, S.; STRAW, W.; STREET, J. (Orgs.). *The Cambridge companion to pop and rock*. Cambridge: Cambridge University Press, 2001.

VANNUCHI, H.. *A importância das regras e do gameplay no envolvimento do gameplay*. 2010. Tese (Doutorado em Comunicação), Universidade de São Paulo, USP, São Paulo.

WAKSMAN, S. *Instruments of desire: The Electric Guitar and the Shaping of musical Experience*. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1999.

A Construção do Horror e os Gêneros Narrativos no Jogo de RPG Call Of Cthulhu

Murilo Gabriel Berardo Bueno¹, Daniel Christino²
e José Maria Gonçalves da Silva Ribeiro³

- ¹ Doutorando em Performances Culturais pela Universidade Federal de Goiás, mestre em Comunicação pela Universidade Federal de Goiás (UFG), professor da PUC-GO, email: murilobuenomestre@gmail.com
- ² Professor Doutor e orientador, titular da Faculdade de Informação e Comunicação (UFG) e do programa de Mestrado e Doutorado em Performances Culturais da Faculdade de Ciências Sociais (UFG), email: dchristino@hotmail.com
- ³ Doutor em ciências Sociais – Antropologia - pela Universidade Aberta de Portugal, coordenador do grupo de Investigação em Antropologia Visual da Universidade Aberta, Prof. Visitante do programa de mestrado e doutorado em Cultura Visual da Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás, email: jsribeiro.49@gmail.com

RESUMO: O presente artigo se propõe a discutir o gênero de horror nos jogos de RPG a partir da investigação da construção do espaço e dos aspectos simbólicos e narrativos que provocam a imersão dos participantes e identificação com os personagens e histórias. A proposta parte de uma pesquisa bibliográfica e etnográfica com método de observação participante, cujo objeto de análise são as interações e construções narrativas de um jogo de RPG⁴ de mesa. A experiência, realizada em um grupo de pesquisa do doutorado com a periodicidade de uma vez por semana, durante o segundo semestre de 2016, oportunizou a investigação de como o gênero é construído a partir da interação dos jogadores e da criação de narrativas, bem como a observação das formas de construção do espaço virtual por meio da mediação dos sistemas escolhidos, especialmente *Call Of Cthulhu*, inspirado na obra de Howard Phillips Lovecraft.

PALAVRAS-CHAVE: etnografia; RPG; Lovecraft; Call of Cthulhu; jogos.

ABSTRACT: This article proposes to discuss the horror genre in RPG games through the investigation of the construction of space and the symbolic and narrative aspects that provoke the immersion of the participants and identification with the characters and stories. The proposal is based on a bibliographic and ethnographic research with participant observation method, whose object of analysis are the interactions and narrative constructions of a RPG game. The experience, occurred in a doctoral research group, once a week, during the second semester of 2016, provided an opportunity to investigate how gender is constructed by the interaction of players and the creation of narratives, as well as the observation of the virtual space construction through the mediation of the systems chosen, especially *Call of Cthulhu*, inspired in Lovecraft, written by Howard Phillips.

KEYWORDS: ethnography; RPG; Lovecraft; Call of Cthulhu; games.

4 RPG significa *role playing games* ou jogos de interpretação de papéis e consiste em uma modalidade de jogo em que os participantes encenam as atuações de seus personagens e constroem narrativas e histórias colaborativamente, com base em sistemas de regras definidos em livros e experienciados em tabuleiros (jogos de mesa) ou, nos jogos de videogame eletrônicos, a partir de uma programação. (MOTA, 1997. p.35).

A CONSTRUÇÃO DO HORROR NOS JOGOS DE RPG

Os Jogos de RPG, também denominados *Role-playing Games* ou jogos de interpretação de papéis e personagens, foram idealizados com o intuito de permitir que os participantes desenvolvessem narrativas transformando-as em jogos (MOTA, 1997. p.35). Segundo a autora a “ficção busca dar vida às ações que poderiam ter acontecido, ações, portanto, verossímeis” (p.35). Surgidos nos EUA na década de 70, a partir da criação do *The Fantasy Game*, renomeado em 1974 para *Dungeons & Dragons (D&D)*⁵, são constituídos por regras, assim como todos os jogos e tais diretrizes vêm expressas em livros construídos para nortear as ações dos participantes.

A maioria dos historiadores de jogos indicam 1974 como o ano crucial para a criação de RPGs, marcando a data de lançamento do primeiro sistema de jogo coerente, *Dungeons & Dragons (D & D)*. A ascensão na popularidade de D & D conduziu a uma explosão de estilos diferentes de *Role-playing games*, incluindo mesa, *Live Action Role-playing (LARP)* e jogos virtuais. Os RPGs refletem uma variedade de gêneros diferentes ao modo e ao ajuste, o mais notavelmente a fantasia, a ficção científica, e o horror⁶. (BOWMAN, 1995, p.11 – tradução livre).

O conjunto de regras existente nos gêneros de RPG é denominado sistema e varia de acordo com cada autor. Além disso, no desenrolar das atuações, os integrantes do grupo jogam dados para testar atributos de força e habilidade, validando ou não suas escolhas. Tanto as escolhas dos personagens acerca dos caminhos e decisões a serem tomadas, quanto os atributos previamente definidos na composição de seu personagem funcionam como fatores decisivos para o êxito nas tarefas determinadas. Se um personagem, por exemplo, tiver muita força e pouca inteligência, se sairá melhor nos combates do que nas missões que exigem raciocínio lógico. Tais habilidades são definidas pelo participante que, a partir de uma quantidade de pontos dados pelo sistema (descritos no livro que contém as regras do jogo) irá escolher as habilidades, deficiências e características físicas e psicológicas, distribuindo assim essa pontuação de acordo com o perfil desejado.

Outro aspecto importante nos jogos de RPG são as histórias, pois alguns sistemas possuem uma maior jogabilidade, reforçada por uma série de recompensas, enquanto outros têm um caráter mais narrativo, com maior predominância de histórias, e exigem ampla criação dos fatos, tornando-se assim mais longos.

5 Mais informações em: <http://m.brasilescola.uol.com.br/curiosidades/rpg.htm> Acesso em: 22/01/2017.

6 Most gaming historians indicate 1974 as the pivotal year for the inception of RPGs, marking the release date of the first coherent game system, *Dungeons & Dragons (D&D)*. The rise in popularity of D&D led to an explosion of different styles of role-playing games, including tabletop, *Live Action Role-playing (LARP)*, and virtual gaming. RPGs reflect a variety of different genres with regard to mood and setting, most notably fantasy, science fiction, and horror. (BOWMAN, 1995, p.11)

Primeiramente, o jogo de interpretação de papéis deve estabelecer um senso de comunidade através de uma experiência ritualizada, compartilhando o “contar de histórias” entre vários jogadores. Os RPGs devem envolver também alguma forma de sistema de jogo, que fornece o quadro para a promulgação de cenários específicos e a resolução de problemas dentro deles. Finalmente, para que um jogo seja considerado “Role-playing”, os jogadores devem, em algum nível, alterar seu sentido primário de identidade e desenvolver um eu alternativo através de um processo conhecido como alteração de identidade. (BOWMAN, 1995, p.11-12 – tradução livre)⁷.

Geralmente guiadas por mestres, as narrativas não são fechadas e, principalmente nos jogos de RPG chamados popularmente de “jogo de mesa”, não há muitas limitações no desenvolvimento das histórias e da própria estrutura narrativa, como ocorre nos jogos de RPG eletrônicos que estão sujeitos aos limites da programação. Por esse motivo, no jogo de “mesa” as possibilidades criativas são bem maiores que no formato para videogame. A construção das histórias é coletiva e qualquer ação e escolha de um integrante altera todo o grupo e o desenvolvimento da trama.

O mestre da mesa geralmente se guia por um livro ou sistema de regras, de acordo com o gênero escolhido e o conjunto de diretrizes do autor do jogo. As histórias assemelham-se a teatros interpretados e a imersão dependerá da identificação com as situações e com os *avatares* criados. As referências que dão origem às temáticas se originam na literatura, bem como em filmes e séries. É importante que cada indivíduo tenha vivência e arcabouço cultural dos gêneros e temáticas presentes para que consiga usar a criatividade a seu favor. Alguns grupos, com o intuito de motivar a imaginação coletiva e a integração, se caracterizam com roupas, maquiagens, objetos de cena e até escolhem locais apropriados para adentrar a tonalidade afetiva da história, como cemitérios, parques, fazendas, dentre outros. Há várias formas de se jogar RPG, no entanto, os chamados sistemas de mesa, apelidados assim pelo fato de que esse aparato geralmente serve de apoio para livros e lançamento de dados, usam mais a imaginação e os diálogos como matéria prima.

Na presente pesquisa, foi escolhido o sistema de concepção de personagens denominado GURPS⁸ por possuir uma forma mais fácil de criação. No entanto, a base para a jogabilidade foi o *Call of Cthullu*, do autor H.P. Lovecraft. Embora tenha ocorrido no laboratório da Universidade e tenhamos jogado sentados em torno de uma grande mesa, houve a carac-

7 First, a role-playing game should establish some sense of community through a ritualized, shared storytelling experience amongst multiple players. RPGs also should involve some form of game system, which provides the framework for the enactment of specific scenarios and the solving of problems within them. Finally, for a game to be considered “role-playing,” the players must, on some level, alter their primary sense of identity and develop an alternate Self through a process known as identity alteration. (BOWMAN, 1995, p.11-12).

8 De acordo com o site Projeto GURPS, o termo significa Sistema Genérico e Universal de Interpretação de papéis e consiste em um sistema de RPG elaborado para ser aplicado a qualquer contexto histórico ou ficcional. Desenvolvido por Steven Jackson em 1986, rendeu várias publicações e edições, possuindo atualmente cerca de 400 títulos publicados. As obras trazem sistemas situados em diferentes espaços e temporalidades, como a vida interplanetária, histórias de ficção científica, terror, dentre outros. Mais informações em: www.projetogurps.com.br Acesso em: 22/01/2017.

terização de alguns integrantes, como o padre, que usou batina, crucifixo e atuou com uma bíblia nas mãos. Alguns envelopes com segredos, símbolos e enigmas do jogo foram distribuídos pelo mestre no primeiro encontro, com o intuito de instigar o grupo e fazer com que cada participante possuísse um segredo individual que só seria compartilhado em momento oportuno, conforme será descrito adiante no detalhamento da etnografia.

Outro ponto relevante é a questão do gênero no RPG. Geralmente os mais presentes são os de fantasia medieval que apresentam batalhas épicas e paisagens características desses ambientes. É possível encontrar também jogos com outros gêneros relevantes, como aventura e terror. Este artigo propõe identificar as formas de construção narrativa do horror, terror e possíveis subgêneros dentro do RPG. Como há uma apropriação de elementos da literatura, do cinema e outros produtos culturais na construção do horror em jogos de rpg, faz-se necessário fazer um panorama do estilo e suas influências até que se chegue a obra de Lovecraft, objeto de estudo do artigo.

Noel Carroll (2004) afirma que:

Seguindo o exemplo de muitos comentaristas sobre o horror, presumo que o horror é, antes de tudo, um gênero moderno que começa a aparecer no século XVIII. A fonte imediata do gênero de horror foi o romance gótico inglês, o Schauer-roman alemão e o roman noir francês⁹. (Edição kindle, posição 137 – tradução do autor).

Há um consenso de que os romances góticos consolidaram o horror, especialmente a obra *O Castelo de Otranto*, de Horácio Walpole, em 1765, considerado como um precursor do estilo. De acordo com Carroll (2004) dentre os diversos subgêneros do romance gótico, destaca-se o sobrenatural, que contribuiu sobremaneira para o desenvolvimento do gênero de horror. Sua principal característica é a presença de seres e forças não naturais que se materializam e interferem na realidade dos personagens (Edição Kindle, posição 151). A literatura de horror se expandiu entre 1820 e 1870, embora tenha sido abafada a partir do surgimento dos romances realistas. No entanto, o gênero continuou existindo e, segundo Carroll, a história de Frankstein, por exemplo, era de grande popularidade na década de 1820 e sofreu várias adaptações. Posteriormente, o gênero continuou sendo recriado e alguns autores se tornaram consagrados na construção de histórias de fantasmas no decorrer do século.

Em contraste com o segmento, os romances de horror ingleses surgidos após a primeira guerra tinham como característica uma construção realista e psicológica. No entanto, o lado cósmico do horror se consolidou e sobreviveu nos Estados Unidos graças a Howard Phillips Lovecraft (1890-1937), escritor famoso por ter incorporado o sobrenatural e criado sua própria estética na literatura. Os romances de Lovecraft influenciaram produções de filmes,

9 Following the lead of many commentators on horror, i will presume that horror is, first and foremost, a modern genre one that begins to appear in eighteenth century. The immediate source of the horror genre was the English Gothic novel, the German Schauer-roman, and French roman noir. (CARROL, 1990, Edição kindle, posição 137).

como os do cinema expressionista no período entre guerras e posteriormente teve influência sobre o cinema *noir* e outras produções cinematográficas, após a II Guerra Mundial.

A partir do horror, surgem outros gêneros correlatos, como o terror e o suspense. Tanto o horror quanto o terror estão ligados ao medo. A diferença é que o terror é menos racional e tem como característica provocar um pavor no indivíduo que faz com que sua alma se expanda e o faz perder o sentido de si mesmo. O terror propõe o pavor da dor e da morte. As temáticas utilizadas no terror são geralmente advindas da religiosidade (demônios, fantasmas, zumbis, dentre outros). O horror também provoca essa sensação de medo no indivíduo, mas de uma forma mais psicológica e interiorizada. O horror faz com que o espectador fique arrepiado e causa repugnância (CARROLL, 2004). O horror sugere que o indivíduo fique de “cabelo em pé”. Tal analogia significa que o indivíduo fica com sua estrutura psíquica e fisiológica alteradas. Enquanto o horror faz um movimento de interiorização dos sentimentos do indivíduo, que por vezes aniquilam suas faculdades, como por exemplo, no aparecimento de monstros grotescos, sujeira e elementos que causam repugnância; o terror tende a trazer elementos que desorientam o espectador e o confundem. O terror causa susto e pânico com ações que estão acontecendo ou irão ocorrer, enquanto o horror provoca um estado de choque ou repulsa no espectador, geralmente em situações já estabelecidas. Ambos os gêneros se misturam nos filmes e é difícil desvencilhar um do outro e encontrar um gênero puro. O suspense, segundo Carroll (2004) cria situações permeadas de expectativa, incerteza e angústia em decorrência da forma como as ocorrências podem se desenrolar, provocando medo do que irá acontecer e de qual será o desfecho das vivências apresentadas.

HORROR E IMAGINÁRIO NAS ARTES VISUAIS

O Horror, as representações de tonalidades afetivas e expressões do medo e suas derivações no imaginário humano perpassa a literatura, a pintura, o teatro, o cinema e se recria nos jogos de RPG tradicionais e eletrônicos. O imaginário judaico-cristão acerca do bem e do mal, bem como as representações do olhar e de figuras sagradas ou diabólicas, iniciam-se na percepção das sociedades acerca do universo e dos fenômenos naturais. Nesse contexto, o escuro é percebido como algo desconhecido, misterioso e por vezes ameaçador, e a luz se apresenta como uma revelação de algo sagrado.

Bertrand Lira (2013, p.68) discorre sobre as formas de representação dos elementos de luz e sombra e suas significações na construção do imaginário teológico. Para o autor, as formas imagéticas que se materializaram na arte religiosa em determinadas culturas têm como componente principal o discurso antitético da claridade em oposição a escuridão.

Ao longo da história é possível citar vários exemplos dessa relação com a percepção de luz e sombra. Filósofos como Platão (427-347 a.c.) e Descartes (1596-1650) comparam a luz do conhecimento às qualidades divinas. Nas representações pictóricas da arte medieval (especialmente entre os séculos V e X), como forma de se sobrepor ao paganismo tradicional,

a igreja católica utilizou em seu discurso teológico a representação de Deus isomorfa a luz do sol e os símbolos diátricos, ou seja, significantes do regime diurno da imagem. O uso desses símbolos propunha a representação da divindade e do ambiente celestial.

Na pintura barroca, artistas como Caravaggio (Michelangelo Merisi) e Rembrandt Van Rijn construíram atmosferas que exprimiam o sagrado e estruturavam seu discurso a partir de figuras de linguagem como as metáforas visuais presentes nas pinturas, compostas por esses aspectos contrastantes (LIRA, 2013, p. 104).

Na fotografia, o movimento pictorialista do início do século XX tentou atribuir à essa forma de representação *status* de arte. Para tanto, recursos de composição e iluminação foram trabalhados e ganharam linguagem e significado análogos à pintura. A luz com componentes atmosféricos e poder de representação além do verossímil, ganhou contorno na composição de fotografias que empregavam elementos como o contraluz, névoas, neblinas, além de luzes diretas e contrastadas a fim de trazer significações daquilo que muitas vezes não é imediatamente percebido e visto, mas sugerido pela imagem.

Na Europa houve um movimento denominado Expressionismo Alemão, que envolveu as artes plásticas, o teatro, a literatura e ganhou intensa representatividade no cinema durante o período entre guerras (a partir de 1918 até a consolidação do nazismo e da Segunda Guerra Mundial). Essas representações trouxeram uma nova forma de expressar a subjetividade humana (LAURA LOGUERCIO CÁNEPA, 2006, p.55).

No cinema, diretores como Fritz Lang e Friedrich Wilhelm Murnau dirigiram filmes com características expressivas em sua composição visual advindas do teatro, arquitetura e pintura, como por exemplo, a composição dos cenários geométricos e teatrais, muitas vezes inspirados nos quadros expressionistas, além de uma composição de luz que engendrava sentidos ligados ao inconsciente e ao sobrenatural. De acordo com Lira (2013) “O conjunto de filmes que compõem o denominado expressionismo alemão no cinema foi produzido no período que compreende o início da Primeira Guerra Mundial (1914) e os anos 1925-27” (p.156).

As temáticas pairavam em torno de temas sobrenaturais, fantasmagóricos, além de aspectos psicanalíticos como a loucura e o delírio, advindos constantemente da personalidade insegura e oscilante de seus personagens. Tais elementos revelam aspectos do imaginário desse período entre guerras, com uma Alemanha devastada e cheia de incertezas, o que refletiu na representação simbólica.

Com a ascensão do nazismo e da Segunda Guerra Mundial houve uma interrupção na produção de filmes alemães, pois o país direcionou seus esforços à produção de armas. Com isso a Indústria de Hollywood se consolidou ainda mais, tornando-se hegemônica. Vários realizadores alemães mudaram-se para os Estados Unidos e levaram seu estilo atuando como diretores e trazendo experimentações do expressionismo aos diretores de Hollywood. Esses elementos estéticos, como os intensos contrastes de luz e sombra, o espaço desconhecido construído por ambientes escuros da cena, a personalidade desequilibrada ou duvidosa

dos personagens, combinados com o estilo narrativo de Hollywood deram origem aos filmes *Noir*.

Luiz Nazario (1996) afirma que os filmes *Noir* possuem uma estética noturna, com uma arquitetura de luz expressiva, constituída por muitos contrastes de luz e sombra, elementos herdados do Cinema Expressionista Alemão.

Além desses aspectos mencionados acima, o cinema *noir* é composto por filmes de crime policial permeados de mistérios e de narrativas justapostas que abrem parênteses dentro da estrutura narrativa principal e criam um clima de suspense e dúvida no espectador, que ora desorienta, com falsas identificações do assassino ou responsável pelos crimes que são objeto de investigação principal da história e ora traz elementos que auxiliam o espectador a desvendar o mistério e identificar os responsáveis pelo problema central da trama.

Dentro do jogo de descobertas e solução dos crimes, a vida ocorrida geralmente em cidades noturnas possui como atores principais mulheres sedutoras e fatais (*femme fatale*), anti-heróis e representantes da ordem como policiais, delegados, juízes e toda sorte de mantenedores da moral social com personalidades e atitudes corrompidas. Tal estética foi influenciada também pela literatura, a partir dos romances de crime policial e pode ser encontrada em quadrinhos como *Sin City*, a Cidade do Pecado.

Nos jogos de RPG de livro ou para serem jogados em videogame, traços estéticos da construção de personagens do cinema foram mantidos e ampliados por meio de uma linguagem híbrida que combina elementos de diversas vertentes cinematográficas com a continuidade intensificada do jogo e o exagero de recursos narrativos e interpretativos. As histórias geralmente são situadas em ambientes altamente descritos por um texto que leva os participantes a perceberem cada detalhe da cena narrada pelo texto escrito (rpg de mesa) ou visual (jogo de videogame).

A construção do horror e terror nos jogos de RPG foi influenciada por alguns escritores, com destaque na obra de Lovecraft. Howard Phillips Lovecraft¹⁰ é considerado um ícone dos contos de terror. Nascido em Providence, EUA, em 1890, sempre teve afinidade com poesia e começou a escrever desde sua infância. Aos 27 anos iniciou suas produções no gênero do horror, embora tenha tido seu primeiro trabalho publicado apenas aos 33 anos de idade, na revista *Weird Tales*, onde trabalhava. Daí em diante publicou uma série de contos e livros do gênero que inspiraram, posteriormente, a elaboração do roteiro de filmes, jogos de RPG de mesa e eletrônicos, séries, dentre outros.

Seu trabalho, inspirado na mitologia grega, possui como características principais ambientes hostis e ameaçadores, sentimentos de indiferença, seres sobrenaturais, fantasmagóricos e personagens insanos que provocam o medo e a tônica de mistério das narrativas. Suas histórias são pautadas na ironia e no pessimismo. A atmosfera de horror é intensificada pela estilística de seus textos, geralmente narrados em primeira pessoa. O autor faleceu em 1937,

¹⁰ Pesquisado no site: <http://www.sitelovecraft.com/hplovecraft.php> Acesso em: 22/01/2017.



FIGURAS 1 E 2: Ser do universo Cthulhu e livro Call of Cthulhu

Fonte: <http://afewofdark.blogspot.com.br/2011/03/rpg-sobre-call-of-cthulhu-e-rastro-de.html?m=1>
Acesso em: 22/01/2017.

aos 36 anos de idade, e, principalmente após a sua morte, foi considerado um dos autores mais influentes do terror no século XX.

Call of Cthulhu, em português “Chamado de Cthulhu”, é um sistema de RPG de terror inspirado na obra *Mythos de Cthulhu*, do escritor H.P. Lovecraft. Nessa obra, Lovecraft criou um conjunto de seres perversos e poderosos, com enorme poder de destruição, oriundos de outras dimensões e galáxias, embora tenham coabitado a terra em tempos remotos e sido divinizados por comunidades antigas. Durante milhares de anos disputaram poder entre si e guerrearam, até que caíssem no esquecimento. Influenciados por uma poderosa força, buscaram refúgio em regiões inabitadas da Terra. Atualmente são movidos por forças estelares e aguardam o momento de se libertarem e retomar o domínio do planeta quando houver um alinhamento dos astros, dando fim à humanidade.

O jogo de RPG *Call of Cthulhu* permite aos jogadores a interação com esses personagens e interpretação de papéis desses seres e da humanidade participante, em narrativas que se recriam durante o desenrolar do jogo, de acordo com as sugestões da programação.

A interação com os estranhos seres de Cthulhu se dá em diversas ambientações, pois essas criaturas tenebrosas podem ser encontradas nas entranhas de passagens secretas escondidas em construções antigas, orfanatos e todo tipo de ambiente, como o apresentado no jogo pesquisado para o desenvolvimento do artigo. Assim, adentrar outra dimensão e ter acesso ao sobrenatural e a espaços que desorientam e aniquilam qualquer pessoa são características da proposta experimentada na mesa de RPG.

AS PERFORMANCES CULTURAIS NOS JOGOS DE RPG

Performances Culturais é uma corrente epistemológica em constante construção situada na fronteira de diversos estudos interdisciplinares. Abriga conhecimentos de antropologia, teatro, cultura, comportamento humano, representação, arte, linguagem e outras áreas. Relacionar esse campo em formação com estudos de tecnologia, comportamento e interatividade, assim como nos jogos de RPG, torna-se um desafio a medida em que se descobre aproximações, diferenças, adaptações e análises a serem feitas, a partir do arcabouço teórico dos estudos das performances e da antropologia para que se encontre pontos de interseção, bem como contradições e dissidências que permitam delimitar em que medida esses estudos se aproximam e quais os pontos de distanciamento com o universo do jogo.

Robson Carmargo (2013) faz uma revisão bibliográfica e investigação dos conceitos de performance a partir das teorias de Milton Singer (1972), teórico da Escola de Chicago que se propõe a identificar fronteiras entre os estudos das performances e outras esferas de investigação.

A definição de Performances Culturais iniciou-se por Singer (1955) juntamente com Redfield (1897-1958), conceito este que abarca uma pluralidade de significados, não podendo ser analisado apenas por seu objeto em si ou como um desdobramento de outras áreas, mas

como uma teoria situada na fronteira dos conceitos e processos, nas contradições e na experiência humana. (CAMARGO, 2013, p.2).

Performances culturais, para Camargo (2013), possui como objeto a análise as práticas culturais e suas significações, bem como a forma como essas manifestações simbólicas surgem, são transmitidas ou modificadas e em que medida os “produtos culturais” podem trazer informações acerca da sociedade e da cultura.

As Performances Culturais colocam em foco determinada produção cultural humana e, comparativamente, a partir dela, em contraste, procura entender as outras culturas com a qual dialoga, afirmativamente ou negativamente. As performances culturais a serem examinadas devem ser também entendidas como uma concretização da auto percepção e da auto projeção dos agentes desta cultura, do entendimento que estes fazem ou constroem de si mesmo, determinando e sendo por eles determinados. (CAMARGO, 2013, p.3)

Compreender esse jogo intrincado entre culturas hegemônicas e pequenas práticas e tradições populares, o fluxo dos processos globais e representações simbólicas, bem como seu meio de expressão a partir dos processos rituais, oportuniza relacionar os jogos de RPG com as performances da cultura.

Os jogos, de maneira geral, pressupõem a consolidação da socialização, entretenimento, disputas, delimitação de espaços de poder e posição social. Pode-se observar a presença desse tipo de manifestação cultural desde as sociedades gregas, egípcias e romanas, até a sociedade contemporânea^{II}.

Tanto os jogos, quanto as peças de teatro, danças rituais e jogos de videogame, principalmente os de estratégia, jogos de tiro (*shooter games*) e RPG, podem ser considerados produtos culturais que se encaixam nas definições de performance por levarem o indivíduo a um estado de experiência onde as sensações sinestésicas permitem o surgimento de múltiplas consciências e estados de espírito.

A identificação com personagens e os estados alterados da percepção são intitulados de momentos liminares, possíveis a partir da “caracterização, representação, imitação, transportação e transformação” (áreas liminais), (SCHECHNER, 2011, p.214). Tais estados só se dão em seres humanos, pois estes têm a característica singular de assumir e representar várias identidades, por vezes de forma simultânea e multifacetada.

Os jogos de RPG são produtos globais que recriam mitos e narrativas de diversas culturas como a japonesa, estadunidense, canadense e as tradições europeias. Reproduzem também gêneros dos jogos tradicionais, da literatura, dos gêneros clássicos das produções cinematográficas (terror, suspense, comédia, drama) e elaboram suas próprias modalidades de significação a partir dessas linguagens que os constituem.

A maioria dos jogos de RPG possui gêneros híbridos e versões de representação reconstruídas, como gueixas japonesas de olhos azuis ou com vestimentas diferentes dos quimo-

II Pesquisado em: <http://www.jogos.antigos.nom.br/artigos.asp#historia> Acesso: 30/06/2016.

nos habituais, entidades zumbis com características que modificam o mito proposto pela cultura vodu Haitiana e outros tipos de deslocamento semântico. Essas mudanças podem indicar não apenas o multiculturalismo e a tentativa de se contemplar vários públicos que receberão esses produtos, mas uma modificação na percepção dos povos e de suas identidades culturais individuais e coletivas.

Outro item que pode caracterizar o jogo como performance é a questão da interação. Nos jogos de RPG de mesa, assim como nos de videogame em formato *multiplayer*, há um diálogo entre os participantes, os personagens escolhidos para representá-los e o próprio jogo como uma consciência abstrata ou oráculo que define os modos de agir, permissões e proibições e durante todo o tempo se comunica com os participantes ao mostrar seu desempenho, pontuações e recompensas que estimulam a permanência nessa experiência e a continuidade do ato de jogar. No RPG de mesa o mestre, ancorado em um sistema pré-definido por um livro de regras, se encarrega de fornecer esse *feedback* e organizar as ações dos participantes.

No processo de interação do RPG de mesa, a questão da audiência pressuposta por Singer (1955) e Langer (2007), é fundamental. Desse modo, a interação ocorre entre múltiplos jogadores, consciências e as diretrizes do próprio sistema do jogo. Essa seria a interação da transformação do ser definida por Schechner, 2011, p.215, como uma fase onde há um estado de suspensão da consciência em que o indivíduo se afasta de si temporariamente e assume outra(s) consciência(s): não eu e não não eu.

A relação simbiótica entre corpos e identidades do jogador constitui outro elo de ligação entre performance e jogo, pois essa integração possibilita a interação em uma espécie de transe característico da imersão que os jogos de RPG produzem ao lançar estímulos narrativos e perceptivos, uma experiência sinestésica, análoga a intitulada por Langer nos processos rituais de multissensorial (2007, p.16).

Segundo a autora, no campo epistemológico das performances culturais é possível transcender a interpretação da significação desses elementos estéticos e verificar como essa confluência de sentidos suspende dicotomias de razão e emoção, mente e corpo e interliga percepções que coexistem e são ampliadas. No caso do jogo tal ligação se dá principalmente entre jogador e avatar, mundo real e virtual.

É possível relacionar as definições de Langer com autores da antropologia digital, como Daniel Miller e Heather A. Horst (2015) por suspenderem as diferenças entre o digital e o material, reconhecendo assim uma materialidade e realidade do mundo virtual. (p.92). De acordo com os autores, digital seria tudo que pode ser reduzido a código binário, como as programações, sites, jogos eletrônicos, dentre outros. No jogo de RPG guiado pelo livro, embora não haja o código binário proposto nesse conceito de digital, existe uma virtualidade das relações e na forma de se pensar essa experiência. Todavia, esse virtual não é menos real que a experiência cotidiana, pois da mesma forma que encena-se papéis nos jogos de RPG, faz-se o mesmo na vida ordinária considerada real. Além disso, do mesmo modo que se vi-

vem momentos liminares em performances teatrais e em jogos, na vida cotidiana essas experiências recriadas constituem algo tão real na vivência dos indivíduos que chegam a influenciar sua personalidade, estilos, percepções e maneiras de se comportar quando não estão em processos de liminaridade. No RPG a relação com os personagens pode ser considerada uma das máscaras adotadas para aquela performance, mas não é menos significativa ou material que outros momentos de sua existência. Da mesma forma as ações executadas no momento do jogo tornam-se o dia-a-dia, enquanto aquela experiência é vivida. A diferença está no fato de que na execução de papéis sociais, as máscaras muitas vezes são adotadas de forma espontânea, sem que o indivíduo pense sobre elas. No jogo, por outro lado, os papéis são pensados e ensaiados de forma mais cuidada, mas a vivência é análoga às que são consideradas “reais”.

É importante relacionar e comparar essa discussão com os conceitos de Erving Goffman (1993), de forma complementar, pois sua teoria permite relacionar os desdobramentos de situações cotidianas com os jogos e a maneira como os indivíduos em sociedade representam papéis e se relacionam perante as normas estabelecidas e a audiência das interações face a face. O autor faz um estudo acerca do comportamento humano e sua interação na vida diária a partir de uma análise comparativa com a representação teatral. O modo como os indivíduos se comportam em diversas situações, como por exemplo, no trabalho e nas relações pessoais, a maneira como se apresentam para os outros e os artifícios utilizados para controlar essa audiência a fim de criar uma imagem socialmente aceitável são pontos relevantes da discussão.

Há uma distinção entre a representação no palco e na vida real pelo fato de que no palco existe uma separação ou ensaio para a atuação. Na interação face a face do cotidiano, por mais que existam níveis de interpretação, de criação de fachadas e de máscaras que tornam possível a interação, o indivíduo, ao contrário do teatro, não faz um ensaio consciente, mas se apresenta pressupondo de que forma a audiência irá recebê-lo e como irá formar uma concepção sobre ele ao entrar em contato com sua forma de expressar.

“A máscara representa a concepção que formamos de nós próprios – o papel que nos esforçamos por viver – ela é o nosso eu mais verdadeiro com que gostaríamos de parecer” (GOFFMAN, 1993, p.32). Essa definição de máscara se encaixa no jogo, pois ao oferecer a possibilidade de montar um personagem com características específicas, o sistema confere ao participante maneiras de se expressar de acordo com as qualidades que mais lhe agradam. Muitas vezes essas identificações são fortes e intensificam o processo de viver de acordo com determinada ideia. Outro conceito apontado por GOFFMAN (1993) é a fachada, que consiste no “equipamento expressivo do tipo padronizado, empregue intencional ou inconscientemente pelo indivíduo durante o seu desempenho”. Divide-se em tipos: aparência (cargo, status, posição) e modo (função momentânea: arrogante, agressivo). Nos jogos, assume-se fachadas ao incorporar determinado temperamento dos personagens ou posições hierárquicas dentro da narrativa.

Goffman (1993, p.295) diz que a interpretação do “eu” não é biológico ou organicamente constituído e sim o resultado de múltiplas “cenas representadas” e o ponto principal desse

desempenho é a tentativa dos indivíduos de serem aceitos e bem compreendidos em sociedade. Da mesma maneira, nos jogos de RPG há uma estrutura social com regras a serem seguidas e comportamentos estabelecidos para que se obtenha êxito na experiência vivida. Alguns valores se assemelham com a vida social da maioria das sociedades ocidentais, porém alguns aspectos são subvertidos fazendo com que se crie novas regras.

O jogador utiliza de máscaras ao escolher os personagens com quem irá jogar e encena situações que geram respostas satisfatórias perante a audiência, que, no caso do RPG de mesa são os outros participantes. A fachada também é recriada nos jogos, que reproduzem hierarquias sociais e relações de poder, mas em alguns casos é subvertida de acordo com as regras sociais apresentadas.

Existem jogos em que o processo ocorre de forma inversa: ao invés de se adequar aos ditames da ordem e bons costumes, a missão do personagem é transgredi-los. Há vários subgêneros possíveis nos jogos de terror. Alguns se misturam com suspense e aventura e nesse caso a missão principal é descobrir o assassino e desvendar crimes de criminosos em série a partir da busca de pistas e perfis vitimológicos. Outros formatos do gênero priorizam a interação com monstros e seres sobrenaturais em ambientes amaldiçoados.

A CONSTRUÇÃO DO ESPAÇO IMAGINATIVO NO JOGO CALL OF CUTHULLU

O presente trabalho partiu de uma pesquisa etnográfica com o auxílio do aparato tecnológico, Plataforma Evernote¹², onde a minha colega de doutorado Raquel e eu criamos um diário de campo eletrônico compartilhado.

O método etnográfico consiste na prolongada estadia em um lugar particular, onde o investigador compartilha plenamente a vida de uma comunidade ou grupo social. No ciberespaço, não podemos armar nossa tenda em um canal de chat esperando recolher todos os aspectos de uma vida em comum, porque o que se recolhe nas telas são as interações entre pessoas que entram e saem do canal e estão, por sua vez, em contextos sociais diversos e em distintas conversações simultâneas. Nos chats, os participantes não passam a maior parte de sua vida conectados à rede.¹³ (ARDÈVAL, BERTRÁN, CALLÉN E PÉREZ, 2003, p.3 – tradução do autor).

12 Aplicativo online que permite a criação e compartilhamento de diários eletrônicos com a inserção de links, fotos, textos e diferentes tipos de nota.

13 El método etnográfico consiste en la estancia prolongada en un lugar concreto, dónde el investigador comparte plenamente la vida de una comunidad o grupo social. En el ciberespacio, no podemos plantar nuestra tienda en un canal de chat esperando recoger todos los aspectos de una vida en común, ya que lo que recoge la pantalla son interacciones entre personas que entran y salen del canal y están, a su vez, en contextos sociales diversos y en distintas conversaciones simultáneas. En los chats, los participantes no pasan la mayor parte de su vida conectados a la red. Por tanto, deberíamos seguir sus vida fuera de la pantalla? (ARDÈVAL, BERTRÁN, CALLÉN E PÉREZ, 2003, p.3).

Embora a pesquisa não esteja situada em comunidades ou jogos online, há um registro digital realizado a partir do caderno de campo compartilhado entre minha colega e eu, além de haverem outros espaços de socialização e troca de informações, como o grupo criado no whatsapp para confirmarmos os encontros e as comunicações via e-mail, onde o mestre socializa informações, figuras, mapas, referências e por onde enviamos dados como a história inicial dos personagens, dentre outros. Por esse motivo o método de etnografia escolhido pode ser considerado como multisituado, conforme explicitam os autores. De acordo com essa teoria, não é necessário que as etnografias se situem em espaços rígidos e isso não é uma característica apenas do espaço digital, pois com as intrincadas relações da sociedade contemporânea e globalizada, as fronteiras das comunidades e agrupamentos sociais foram diluídas e as atividades fragmentadas, fazendo com que os indivíduos participassem de múltiplas formas de socialização concomitantemente (ARDÈVAL, BERTRÁN, CALLÉN E PÉREZ, 2003, p.3).

Dessa forma, a mesa de RPG que constitui o corpus de análise proposto nesse artigo faz parte das atividades de um grupo de pesquisa chamado G.E.N.E. (grupo de estudo de narrativas de entretenimento), coordenado pelo prof. Dr. Daniel Christino, meu orientador de doutorado no Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Performances Culturais. A proposta de investigação ocorreu sob a orientação dos professores Dr. Daniel Christino e Dr. José Ribeiro e se deu da seguinte forma: criei um caderno de campo digital pelo aplicativo *Evernote* juntamente com a pesquisadora e estudante de doutorado Raquel de Paula Ribeiro, colega da disciplina ministrada pelo prof. Dr. José Ribeiro e também orientanda de doutorado do prof. Dr. Daniel Christino.

As notas de foram divididas em notas de observação (N.O.), notas de trabalho (N.T.) e notas pessoais (N.P.). Os encontros ocorreram semanalmente no *MediaLab*: laboratório de pesquisa tecnológica da Universidade Federal de Goiás (UFG). No dia 12 de setembro de 2016 começamos a pesquisa prévia a partir de referências enviadas pelo mestre da mesa, Marcus Maggioli. O mestre compartilhou livros de terror, obras do autor H.P. Lovecraft e outros autores que inspiraram a criação dos personagens. Na tentativa de ampliar o referencial criativo durante o jogo, pesquisei mapas e fotos de regiões onde as histórias de Lovecraft se passam.

No dia 03 de setembro iniciei a pesquisa de jogos eletrônicos de terror inspirados em Lovecraft, como por exemplo, o jogo *Layers of Fear*, que tem um cenário paranoico, ao mesmo tempo psicótico e sobrenatural, elementos característicos da obra Lovecraftiana que levam o espectador a espaços e estados de espírito cada vez mais aterrorizantes. A dualidade e mistério entre o sobrenatural e o delírio são características marcantes tanto das obras do autor quanto dos jogos pesquisados, fato que permite inferir que os jogos analisados e o escolhido como objeto de estudo constituem um terror que transita entre aspectos demoníacos, monstruosos e o desequilíbrio psicológico dos personagens, materializados em locações e na própria proposta narrativa que desorienta o espectador.

A leitura do livro “O Rei de Amarelo”, de Robert W. Chambers também auxiliou na identificação com o gênero. Alguns arquétipos foram pesquisados como referência de personalidade do personagem criado. Segundo as orientações do mestre, no jogo escolhido teríamos que trabalhar com crianças pertencentes a uma faixa etária entre 10 a 15 anos. A partir do dia 10/09 implementamos o sistema de diário e compartilhamento no Evernote. A primeira mesa de RPG ocorreu no dia 15 de setembro. Construímos os personagens a partir do sistema de GURPS, embora fôssemos jogar Call of Cthulhu. Organizamos as características iniciais dos personagens: nome, idade, características físicas, características psicológicas, forças, habilidades, fraquezas, cacoetes, dentre outros. A história, foi ambientada em um orfanato Estadunidense, coordenado por um padre. O mestre solicitou à cada participante um material para ser enviado por e-mail contendo uma descrição inicial que relacionasse a chegada de cada personagem ao orfanato. Meu personagem, Charlie, possui 10 anos e foi inspirado nas obras da artista plástica Loretta Lux¹⁴, por apresentar expressão apática e adulta, bem antagonista a sua idade. O texto de apresentação de Charlie propunha o seguinte: garoto ruivo, gordo, cabelo cacheado e olhos azuis. Após a traumática separação de seus pais, foi deixado na porta do orfanato onde mora e isso o tornou desconfiado e introspectivo. É antissocial, dissimulado e calado. Conversa com poucos e na maioria das vezes quando pode obter alguma vantagem. Em sua convivência com as crianças do orfanato possui constantes ataques de fúria. Uma de suas principais habilidades é a capacidade de se esconder. Desde que chegou ao local, aos 07 anos de idade, transita pelos porões, sótãos e conhece esconderijos e passagens secretas do local. É intuitivo e sabe quando tem que sair de cena para se livrar de situações ruins. Rouba livros da biblioteca e os lê escondido. É inteligente e seus gêneros prediletos são os contos de terror e aventura. Possui habilidade com faca e é um bom cozinheiro. Certo dia, conseguiu arrombar o cadeado da dispensa e, como adora comer, passou a furtar suprimentos e doces. Ama cozinhar de madrugada enquanto todos dormem.

Todos os participantes criaram textos como o descrito acima, compartilharam com o mestre via e-mail e com o grupo no segundo encontro presencial. No dia 27/09 o mestre Marcus Maggioli enviou um e-mail com a planta baixa do orfanato que serviria de base para a história.

No dia 06/10 nos encontramos para jogar. A medida que o mestre ia descrevendo as ambientações e dificuldades do jogo, cada participante interpretava os seus personagens e, quando decidia executar façanhas como lutar e avançar por espaços inusitados que possibilitariam a resolução de mistérios, encontrava obstáculos e fazia no jogo de dados seu teste de força e habilidade, a fim descobrir se realmente iria conseguir executar o objetivo pretendido. Pela observação percebi que a identificação ocorreu muito mais pelas descrições que criaram uma ambientação de mistério do que por estímulos imagéticos ou sonoros que poderiam nos levar a percepção dessa realidade ficcional, como ocorre no jogo de videogame. Por esse motivo, transitar pelos porões do orfanato em um dia em que o padre coordena

14 <http://www.escapeintolife.com/artist-watch/loretta-lux/> Acesso em: 22/01/2017.

nador do local determinou que deveríamos permanecer em nossos quartos, pelo fato de que iria receber visitas, e a cada momento em que tentamos investigar o que estava ocorrendo nos depararmos com passagens secretas, ossos humanos, símbolos egípcios e gregos, figuras canídeas monstruosas, sombras e toda sorte de elemento sobrenatural, oportunizaram a vivência de uma performance tão intensa que nos trouxe sentimentos de medo e curiosidade.

O terror e o horror nesse caso, não foram construídos por uma trilha amedrontadora, pela ruptura visual e sonora provocada pela presença de algum ser que aparecesse repentinamente, mas pela expectativa de continuar adentrando o universo misterioso e desconhecido, mesmo sabendo que poderíamos encontrar monstros e formas terríveis pela frente, ou retornar aos nossos aposentos, caso desistíssemos. Ao contrário do cinema ou do videogame, onde toda essa ambientação que provoca o medo é intensificada pelos aspectos sensoriais, por vezes mais intensos que os narrativos, no RPG de mesa a interação do grupo, a condução do mestre e a história detalhada e cheia de mistérios se sobrepõe a qualquer outro recurso aguçador da percepção. Imaginar os monstros e situações passa a ser tão real quanto enxergá-los.

Embora não estejam presentes visualmente, os aparatos visuais e sonoros que compõem a atmosfera do jogo se materializam a medida que a história avança e que adentramos os ambientes. As nuances de luz e sombra, o reflexo, a escuridão e as profundezas de ambientes cada vez mais gélidos constituem os signos que Lira (2013) designa como pertencentes ao regime noturno da imagem, simbolizadores do mal e das trevas. Esse sentimento misto de medo e repulsa que mescla sentimentos de paranoia, nojo, pavor e evoca emoções ruins, consiste no que Carroll (2004) intitula como terror e horror. Os agentes externos que nos causaram pavor, como o medo de visualizar monstros, de adentrar o desconhecido e do que poderia ocorrer de forma inesperada constituem o terror, que está ligado ao sentimento premonitório, paranoico e aterrorizante. O nojo de passar sobre um corredor repleto de cadáveres humanos e se deparar com um ser de várias cabeças de cão devorando o cérebro de uma pessoa, bem como atravessar um rio gelado e turvo cor de sangue com paredes rugosas e a textura de um estômago, em um local escuro, consistem no horror criado pelo sistema jogado. O sentimento de horror combina asco, repulsa e medo de situações que nós já nos deparamos, como o contato com os ossos e corpos gélidos, ao contrário do terror que possui caráter de expectativa e antecipação.

Call of Cthulhu é um jogo de horror clássico permeado de criaturas estranhas e ambientes cada vez mais envolventes e ameaçadores, repleto de caminhos sem volta. Esses são os ingredientes básicos que fizeram com que o gênero fosse reafirmado. A diferença se deu nos aspectos imersivos descritos anteriormente. Se imaginar como uma criança amedrontada e com habilidades de força e destreza limitadas também auxiliaram nessa ambientação, embora posteriormente tenhamos percebido que foi difícil dissociar nosso espírito adulto aventureiro e mergulhar inteiramente na personalidade de um infante.

Diversas sensações nortearam a experiência: inicialmente, os 06 participantes (mestre, 04 jogadores e 01 jogadora) estavam curiosos, querendo exibir e apresentar seus personagens e o espírito que dominava a mesa era de descontração. Com o crescimento da complexidade narrativa e o surgimento de elementos cada vez mais apavorantes e desafiadores, os sentimentos dominantes foram de medo, tensão, curiosidade, cautela, fascínio pelo desconhecido e aventura. Era possível perceber essas características em cada um dos participantes.

O espaço imaginativo se tornava um ambiente real de convivência não apenas pela descrição do texto, mas pelo engajamento coletivo que fez com que esse local deixasse de ser uma mera abstração e se tornasse um desafio presente. A cada passo eu anotava em um caderno os rumos tomados pela história a fim de me situar e cruzar esses dados com o diário de campo na realização da etnografia proposta.

No âmbito das performances culturais, é possível relacionar os estudos de Goffman (1993) acerca da máscara e fachada. Imergir nas situações experimentadas e viver um eu criado para executar a performance do jogo exigiu identificação e crença de que naquele momento esse personagem ocupava o lugar de nossa personalidade e fazia com que nossas reações fossem coordenadas em função daquilo que se espera de crianças de orfanatos, com as características criadas para tal fim. A fachada estava presente na nossa representação diante do grupo, pois o seu intuito, segundo Goffman (1993) é de controlar as reações da audiência e a imagem que ela tem de nós. Nossas relações com o padre coordenador do orfanato, por exemplo, consistem em uma fachada, pois deveríamos nos expressar de acordo com os ditames de respeito, educação e cordialidade exigidos pela situação. Outro aspecto que pode ser relacionado com as performances são as fases rituais, definidas por Shechner (2011) como estágios liminais. No RPG jogado tivemos momentos de preparação para o início do jogo e recebimento das instruções. Em seguida passamos pela fase de ensaio, quando começamos a aprender as regras que nos permitiram transitar pelo universo proposto. No ápice da experiência, já familiarizados com a história, vivemos a fase de transporte, onde entramos em um estágio análogo ao transe, muito comum tanto em rituais de comunidades tradicionais e religiosas, quanto nos jogos guiados por livros, tabuleiros e suporte digital. Nessa fase, definida por Schechner (2011) como liminóide, quando o autor analisa rituais de iniciação e passagem, o indivíduo entra em um estado de suspensão da consciência e deixa momentaneamente a sua identidade para assumir um outro “eu” e se depara com um processo de fluxo em que é ao mesmo tempo o outro que experimenta a situação e a sua identidade que observa o que ocorre. No jogo de RPG ficamos nesse estágio de estar entre o outro que atua momentaneamente e o próprio eu que observa a situação. Da mesma forma, o espaço imaginativo também é liminar, pois ao mesmo tempo que estivemos mergulhados em uma realidade paralela, aterrorizante, ameaçadora e instigante de Cthulhu, continuamos no espaço físico onde o jogo ocorria, embora todo o ritual de jogar os dados e encarar os objetos como algo que poderia mudar a nossa realidade dentro do jogo tenha trazido outro significado ao espaço físico da sala escolhida. Pode-se considerar, a partir dessas informações,

que essa experiência nos fez ficar na fronteira entre nossa percepção de local da universidade designado para desenvolvimento de projetos acadêmicos e a localização do jogo. Pudemos constatar que a realidade experimentada naquele momento não é menos real que nossas vidas cotidianas ou papéis tradicionais, porque mesmo as relações e desempenho de papéis da vida ordinária é composta por aspectos liminares e os grupos e situações da vida real são tão imaginados quanto os do jogo. A diferença é que o jogo exige preparos e ensaios conscientes, enquanto as relações cotidianas se dão de forma mais espontânea.

Continuamos jogando nas semanas subseqüentes de outubro até que as ocupações dos estudantes nos prédios da Universidade Federal de Goiás bloqueassem a continuidade das atividades. Na primeira semana de novembro, juntamente com o mestre Marcus Maggioli e a minha colega Raque, montamos um grupo paralelo e experimentamos outro sistema de jogo de RPG, intitulado Fiasco, que nos permitiu estabelecer algumas comparações com Call of Cthulhu. Fiasco é mais narrativista e dinâmico que Cthulhu na criação dos personagens e desenvolvimento das histórias, tanto que finalizamos o jogo no mesmo dia. Call of Cthulhu é mais descritivo, com informações complexas e desfechos que podem fazer com que o seu desenvolvimento perdure, dependendo das escolhas de cada jogador, durante vários meses.

Dia 22/11 finalizamos o jogo Call of Cthulhu, inspirado na obra de Lovecraft, porém com sistema adaptado de GURPS. As situações foram se desenvolvendo de forma que acabamos nos adentrando muito no contexto aventureiro da narrativa, sem nos dar conta de que poderíamos chegar em um fim prematuro por nos comportarmos de forma impulsiva: acabamos morrendo antes do esperado.

Após a finalização houve uma discussão com o nosso orientador de doutorado, prof. Dr. Daniel Christino, acerca dos motivos que nos levaram ao trágico e prematuro desfecho, em um sistema de RPG tão longo e complexo: o contexto da história, um orfanato antigo dos Estados Unidos comandado por um padre, onde nós, crianças singulares, cheias de manias, habilidades e fraquezas nos aventuramos em passagens secretas e caminhos misteriosos durante o desenrolar da trama.

No diálogo com o prof. Daniel, após o fechamento da mesa de RPG, chegamos a conclusão de que, mesmo tendo havido grande interação, o problema é que faltou habilidade para ingressarmos de fato no universo Lovecraftiano por meio da transportaçã liminar que o jogo exige.

Por se tratar de personagens crianças, deveríamos ter levado em consideração suas fragilidades e receios, ao invés de termos desbravado os porões e becos escuros do orfanato com tanta ousadia. Agimos mais com o espírito guerreiro comum a nós adultos do que com as características pueris exigidas pela situação. Na dualidade liminar de estar entre o nosso eu e o personagem escolhido, acabamos nos comportando como crianças com características muito adultas e pudemos comprovar que, por mais imersiva que seja a experiência, sempre colocaremos nossa estrutura emocional e nossos repertórios de comportamento no momento do jogo.

CONCLUSÃO

O ator de jogar Call of Cthulhu com o grupo GENE na Universidade Federal de Goiás permitiu que vivêssemos uma experiência etnográfica de pesquisa e que experimentássemos estágios alterados de consciência e fases sistemáticas, conhecidas anteriormente apenas nas descrições de autores da antropologia e das performances culturais e aplicadas a objetos como comunidades indígenas, rituais de passagem e transes religiosos. Aplicar essas teorias ao jogo de RPG e vivenciá-las foi de suma importância para compreender como se dá a experiência do jogo em um sistema de mesa, quais os sentimentos evocados e os artifícios usados pelos participantes para construção da atmosfera de horror e terror.

Foi possível perceber que Call of Cthulhu possui ingredientes básicos do horror e do terror tradicionais, como monstros, fantasmas, ambientes labirínticos e situações ao mesmo tempo envolventes e ameaçadoras. No entanto, o que chamou atenção foi a forma como a vivência e experimentação do jogo trouxeram a nós participantes situações imaginadas que se tornaram experiências reais, despertando sensações de medo de identificação. A configuração do espaço e do horror no jogo de RPG de mesa experimentado se deu de forma sui generis e oportunizou perceber as diferenças de experiência e formas de indução das sensações pretendidas com os métodos e modos de sentir do cinema e do videogame.

Assim, é possível afirmar que a descrição da história, a interação do mestre com o grupo, o espírito de equipe que promove um sentimento coletivo e intensifica a experiência são fatores preponderantes para o êxito e continuidade no jogo de RPG. O gênero de terror em Call of Cthulhu, embora se constitua a partir de formas consagradas na literatura e no cinema, possui mais possibilidades de desfecho e maior possibilidade de interpretação e criação, o que permite que os jogadores complementem as histórias e as expandam de forma muito mais flexível.

REFERÊNCIAS

ALBIERO, Diogo Rodrigues. *Narrativas híbridas e o Gênero Sandbox*. Revista de Comunicación Obra Digital, Catalunya, n.05, 2013.

ARDÈVOL, Elisenda; BERTRÁN, Marta; CALLÉN, Blanca; PÉREZ, Carmen. *Etnografía Virtualizada: la observación participante y la entrevista semiestructurada en línea*. Universitat de Catalunya: Revista Athenea Digital, 2003.

BOBANY, Arthur. *Videogame Arte*. Teresópolis: Novas Ideias, 2008.

BORDWELL, David. *Poetics of Cinema*. New York: Routledge, 2008.

BOWMAN, Sarah Line. *The Functions of Role-Playing Games: How Participants Create Community and Explore Identity*. North Carolina & London: McFarland & Company Publishers, 2010.

CAMARGO, Robson. *Milton Singer e as Performances Culturais: Um conceito interdisciplinar e uma metodologia de análise*. In: Karpa.at

- CÁNEPA, Laura Loguercio. *Expressionismo Alemão*. In: MASCARELLO, Fernando (Org). *História do Cinema Mundial*. Campinas: Papirus, 2006.
- CHAMBERS, Richard W. *O Rei de Amarelo*. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2014.
- CARROL, Noel. *The Philosophy of Horror or Paradoxes of the Heart*. New York & London: Routledge, 2004.
- GOFFMAN, Erving. *A representação do eu na vida cotidiana*. Petrópolis: Vozes, 2009.
- Imagens do jogo de RPG Call of Cthulhu*. Disponível em: <http://afewofdark.blogspot.com.br/2011/03/rpg-sobre-call-of-cthulhu-e-rastro-de.html?m=1> Acesso em: 22/01/2017.
- LANGDON, Esther Jean. *Performance e sua Diversidade como Paradigma Analítico: A Contribuição da Abordagem de Bauman e Briggs*. In: *Antropologia em primeira mão*. Florianópolis: UFSC, 1995.
- LIRA, Bertrand. *Luz e Sombra: Significações imaginárias na fotografia do cinema expressionista alemão*. João Pessoa: Editora da UFPB, 2013.
- LUX, Loretta. Disponível em: <http://www.escapeintolife.com/artist-watch/loretta-lux/> Acesso em: 22/01/2017.
- MACHADO, Arlindo. *O Sujeito na Tela: Modos de Enunciação no Cinema e no Ciberespaço*. São Paulo: Paulus, 2007.
- MILLER, Daniel; HORST, Heather A. *O digital e o humano: prospecto para uma antropologia digital*. Londres: Bloomsbury Publishing PLC, V2, N.3, 2015.
- MOTA, Sonia Maria Rodrigues. *Rollingplaying game: a ficção enquanto jogo*. Rio de Janeiro: Puc, 1997.
- NAZARIO, Luiz. *A animação americana*. BRUZZO, Cristina (org.). *Coletânea lições com cinema: animação, v.4*. São Paulo: FDE, Diretoria de Projetos Especiais, 1996.
- NAZARIO, Luiz. *As sombras móveis*. Belo Horizonte: Editora da UFMG/midia@rte, 1999.
- NAZARIO, Luiz. *O Expressionismo e o cinema*. In: GUINSBURG, J. (Org.). *O Expressionismo*. São Paulo: Editora Perspectiva S.A., 2002.
- NAZARIO, Luiz. *O Expressionismo no Brasil*. In: GUINSBURG, J. (Org.), *O Expressionismo*. São Paulo: Editora Perspectiva S.A., 2002.
- NUNES, Mônica Rebecca Ferrari. *Consumo musical nas culturas juvenis: Cosplay, mundo pop e memória*. Rio de Janeiro: Revista Contracampo, 2 Ed, 2012.
- PEREIRA, Vinicius Andrade. *Estendendo McLuhan: da Aldeia à Teia Global*. Porto Alegre: Sulina, 2011.
- Projeto GURPS*. Disponível em: www.projetogurps.com.br Acesso em: 22/01/2017.
- REIS, André. *A Luz no Cinema*. 2004. 209f. Dissertação (mestrado). Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Belas Artes. Belo Horizonte, 2004.
- RODRIGUES, Sônia. *Roleplaying Game e a pedagogia da Imaginação no Brasil*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2004.
- SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. *Rules of Play: Game design fundamentals*. Massachusetts, USA: The MIT Press, 2004.
- SCHECHNER, RICHARD, 2006. *What is performance?* In: *Performance Studies: an introduction*. New York & London: second edition, Routledge, p.28-51.

Site Brasil Escola. *RPG (Role-playing game)*. Disponível em: m.brasilescola.uol.com.br/curiosidades/rpg.htm Acesso em: 22/01/2017.

Site sobre jogos antigos. Disponível em: <http://www.jogos.antigos.nom.br/artigos.asp#historia> Acesso: 30/06/2016.

Site Lovecraft. Disponível em: <http://www.sitelovecraft.com/hplovecraft.php> Acesso em: 22/01/2017.

Manifestações de violência simbólica contra a mulher nos videogames: uma revisão bibliográfica

Gabriela Birnfeld Kurtz¹

¹ Doutoranda em Comunicação e Informação na Universidade Federal do Rio Grande do Sul (PPGCOM/UFRGS). Mestra em Comunicação Social na Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PPGCOM/PUCRS). Professora do curso de Publicidade e Propaganda na Faculdade de Comunicação Social da PUCRS (FAMECOS). E-mail: gabriela.kurtz@puers.br

RESUMO: O presente artigo tem como objetivo revisar e sistematizar a bibliografia acerca da violência contra a mulher nos videogames, buscando encontrar as manifestações de violência simbólica nesse meio. A fundamentação teórica perpassou os conceitos de gênero e violência de gênero, de forma a contextualizar esse tipo específico de agressão contra as mulheres. Abordou-se também o conceito de violência simbólica, aquela que se postula de forma mais sutil na sociedade: pela linguagem. Por meio da coleta de artigos, capítulos de livros, teses e dissertações em diversos repositórios, realizou-se um levantamento acerca do tema e os trabalhos foram categorizados em diferentes manifestações de violência simbólica. Os materiais analisados evidenciam uma consolidação dos estudos acerca da violência contra a mulher nos games e apontam caminhos para futuras pesquisas.

PALAVRAS-CHAVE: violência simbólica; mulher; games.

ABSTRACT: The present article has as objective to review and systematize the bibliography about violence against women in videogames, seeking to find symbolic violence manifestations within this medium. The theoretical foundation passed through the concepts of gender and gender violence to contextualize this specific type of aggression against women. It was also approached the concept of symbolic violence, the one that postulates in a subtle way in society, by language. Through the collection of articles, book chapters, thesis and dissertations in diverse repositories, it was made an enrollment about the topic and the works were categorized in different symbolic violence manifestations. The analyzed materials evidence the studies consolidation about violence against women in games and point ways to future researches.

KEYWORDS: symbolic violence; women; games.

INTRODUÇÃO

Por muito tempo, o mercado de games esteve em estase no que diz respeito ao direcionamento de seus produtos, focando no público masculino de forma exclusiva. Com o tempo, surgiu um movimento de jogos para garotas, cujos temas repetiam as práticas estereotipadas de gênero: cozinhar, vestir bonecas e se engajar em histórias românticas. Isso que foi duramente criticado por pesquisadores, sugerindo que seria mais uma forma de perpetuar o sistema de opressão de gênero (CASSEL, 1998). As discussões entre feminismo e videogames já se desenhavam nas pesquisas acadêmicas no final dos anos 90. Em 1997, Sharon Sherman escreveu o artigo “Perils of the Princess: Gender and Genre in Video Games”. O livro “From Barbie to Mortal Kombat”, organizado por Henry Jenkins e Justine Cassel em 1998, é outro exemplo. Nesse volume, artigos de vários pesquisadores tencionavam a relação entre as jogadoras, a indústria e a sociedade.

Recentemente, a discussão relacionada ao sexismo e games se popularizou com o caso Gamergate. Sua origem não é um consenso, mas um dos principais gatilhos foi o lançamento do jogo *Depression Quest*, desenvolvido por Zoe Quinn. Logo após sua estreia na plataforma de games Steam, Quinn passou a sofrer ataques misóginos. A situação se agravou em agosto de 2014, quando a desenvolvedora foi envolvida em uma polêmica com um jornalista do site especializado em games Kotaku. Segundo o ex-namorado da profissional, ela teria seduzido o jornalista para que escrevesse uma boa crítica para o jogo que ela desenvolveu (CHESS; SHAW, 2015). Além de reforçar a ideia de que as mulheres apenas conseguem sucesso no mundo profissional dominado pelos homens por meio da troca de favores sexuais, o caso acabou por evidenciar a cultura de ódio contra as mulheres que jogam e também resultou em denúncias acerca da baixa representatividade feminina tanto na indústria dos videogames quanto nos jogos em si², algo que contraria os índices de jogadoras no mundo, como poderá ser visto a seguir.

Conforme a Entertainment Software Association (2016)³, as mulheres estadunidenses constituem 41% do público consumidor neste nicho. Já em terras brasileiras, de acordo com a pesquisa *Game Brasil 2016*⁴, 52% dos jogadores são mulheres. Em comparação com pesquisas anteriores do mesmo instituto, houve um crescimento neste público se comparado com 2013 (41%) e 2015 (47,1%). Mesmo assim, tanto o mercado quanto os jogadores homens ainda mostram resistência a presença feminina neste nicho tradicionalmente masculino.

2 Ver matéria: “Gamergate e a guerra contra mulheres nos videogames”. Disponível em: <<http://epoca.globo.com/vida/noticia/2014/11/bgamergateb-e-guerra-contra-mulheres-nos-videogames.html>> Acesso em 17 jan 2017.

3 Disponível em: <<http://essentialfacts.theesa.com/Essential-Facts-2016.pdf>> Acesso em 17 jan. 2017.

4 Disponível em: <<https://www.pesquisagamebrasil.com.br/>> Acesso em 17 jan. 2017.

O tema violência contra a mulher nos videogames tem se tornado recorrente na mídia, evidenciando-se cada vez mais a insatisfação das jogadoras em relação a este ambiente⁵. Se faz necessário, então, investigar como o movimento acadêmico está configurado dentro dessa temática. O presente artigo tem por objetivo realizar uma revisão bibliográfica acerca das pesquisas relacionadas à violência contra a mulher nos games e relacionar com o conceito de violência simbólica (ŽIŽEK, 2008; BOURDIEU, 2005). Busca-se, então, categorizar as violências sofridas pelas mulheres que foram abordadas nos trabalhos acadêmicos em questão, demonstrando, assim, os diversos caminhos pelos quais a violência simbólica de gênero pode se perpetuar no cenário dos games no que foi pesquisado até agora. Neste artigo, a pesquisadora coletou artigos acadêmicos publicados em revistas, capítulos de livros, anais de congressos, teses e dissertações dentro do tema em quatro bases de busca⁶: Portal de Periódico da Capes⁷, Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações⁸, Academia.edu⁹ e Google Scholar¹⁰. Foram encontrados um total de 118 trabalhos entre os anos de 1997 e 2016.

A VIOLÊNCIA DE GÊNERO

Quando um termo amplamente difundido e discutido na sociedade como violência de gênero é tratado no meio acadêmico, é preciso fazer algumas delimitações. De acordo com Strey (2012), o conceito de violência de gênero tem ligação direta com a mulher e com as tensões que residem na própria existência do gênero como mecanismo de opressão, em que se pressupõe relações de poder onde, historicamente, há a prevalência do masculino. Louro (2008) lembra a famosa frase de Simone de Beauvoir em “O Segundo Sexo”: “Ninguém nasce mulher: torna-se mulher” (BEAUVOIR, 1967, p. 9). Louro pondera que ser homem ou mulher não é algo que é puramente dado pela biologia e, sim, é um processo cultural. Para a autora: “A construção do gênero e da sexualidade dá-se ao longo de toda a vida, continuamente, infundavelmente” (2008, p. 18). Por meio de incontáveis práticas e aprendizagens, tanto explícita quanto implicitamente, a construção do ser masculino e feminino é um processo sempre inacabado (LOURO, 2008). O argumento da autora tem como base pensar o gênero e sexualidade (este que não será tratado com detalhes aqui) como um processo que se aprende por muitas vias, constantemente.

5 Ver, por exemplo: “As mulheres que desafiam o machismo no universo dos games.” Disponível em: <<http://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2016/11/as-mulheres-que-desafiam-o-machismo-no-universo-dos-games.html>> “Pai faz apelo à comunidade de ‘Overwatch’ para sua filha jogar sem assédio.” Disponível em: Acesso em 25 jan. 2017. <<https://jogos.uol.com.br/ultimas-noticias/2017/01/17/pai-faz-apelo-a-comunidade-de-overwatch-para-sua-filha-jogar-sem-assedio.htm>> Acesso em 25 jan. 2017.

6 Dados coletados entre 02 jan. 2017. e 16 jan. 2017.

7 Disponível em: <<http://periodicos.capes.gov.br/>> Acesso em 17 jan. 2017.

8 Disponível em: <<http://bdtd.ibict.br/vufind/>> Acesso em 17 jan. 2017.

9 Disponível em: <<http://academia.edu/>> Acesso em 17 jan. 2017.

10 Disponível em: <<https://scholar.google.com.br/>> Acesso em 17 jan. 2017.

Se o gênero não é algo definido a priori, e sim, construído e em mutação, a própria definição de sexo biológico é também uma interpretação cultural, conforme aponta Butler (2010). O sexo “também é um meio discursivo/cultural pelo qual ‘a natureza sexuada’ ou ‘um sexo natural’ é produzido e estabelecido como ‘pré-discursivo’, anterior à cultura, uma superfície politicamente neutra sobre a qual age a cultura” (BUTLER, 2010, p. 25). Assim, sexo e gênero teriam sido separados sob a premissa de o primeiro obedecer à ordem biológica, das ciências, e gênero da ordem da cultura e identidade. Butler (2010) discorda desta separação, pois a própria definição de sexo é um discurso construído pelas ciências, com o objetivo de validar a opressão de gênero. Observa-se então que, na mesma medida em que o gênero é uma construção, como Louro (2008) explica, a ideia de sexo também é um substrato cultural indissociável. Isso porque, quando um ser do sexo feminino nasce, imediatamente lhe é designado o gênero e todas as implicações de ser mulher. Assumir-se-á que sexo e gênero são categorias diferentes, mas não se pode normatizar o sexo como uma categoria puramente das ciências como instância neutra. Ele define como os seres são biologicamente (se possuem pênis, vagina ou se estão em outras categorias, como o intersexo), enquanto o gênero é da instância das performances – mas ambos são construídos sob discursos que obedecem ao mesmo paradigma, não podendo ser pensados como independentes entre si. É importante salientar neste ponto que as discussões acerca do que define gênero e sexo não são consensuais dentro do feminismo, e a visão de Butler, bem como de outras teóricas alinhadas ao que atualmente se denomina como “teoria queer”, são apenas um ponto de vista neste complexo debate.

E onde são construídas essas implicações de feminilidade e masculinidade? Conforme Del Valle (1989), por conta da capacidade humana de manipular símbolos, os sistemas simbólicos são tanto condição quanto consequência da sociedade. A produção, interpretação, significação e leitura da realidade se faz de maneira unilateral e excludente – a partir do ponto de vista masculino. Dessa forma, é importante salientar que o gênero é uma significação cultural, reforçada pelas mais diversas instâncias, e a não-conformidade com o que é esperado para o gênero determinado resulta em pressões sociais e violência. Embora possa incidir tanto em homens quanto em mulheres, a violência de gênero é frequentemente atribuída àquela praticada por homens a mulheres. Isso porque leva-se em consideração que o sistema de gênero é patriarcal e, por consequência, incide no elo oprimido: o feminino.

O feminino pode se manifestar por meio estereótipos que se diferenciam em cada cultura. Mazzara (1999) define os estereótipos como parte da cultura de um grupo, sendo adquiridos e utilizados para uma apreensão da realidade por meio de simplificações de características de um povo. Conforme Lippmann (2008), quando um sistema de estereótipos se fixa, atentamos para os fatos que os apoiam e imediatamente excluimos os significados que o contradizem. De qualquer forma, não existe um significado universal para o que é ser mulher: ele é expresso pelo estereótipo firmado em cada cultura.

De fato, definir o que é ser mulher e o que é o feminino, até hoje, não é ponto pacífico entre teóricos e ativistas. Butler (2010) observa que há uma grande contradição nos movimentos feministas por conta disso. Enquanto se busca uma afirmação de identidade como mulher para a busca dos direitos na esfera política, essa definição se mostra cada vez mais paradoxal: se deseja quebrar o *modus operandi* patriarcal modificando o que é ser mulher na sociedade, mas, para isso, é preciso afirmar que existe uma categoria de feminino, e que precisa estar em conformidade com um modelo. Entretanto, conforme as demais autoras apresentaram, nossa sociedade ocidental opera na ordem simbólica em que o masculino é entidade superior (DEL VALLE, 1998), e a construção do masculino e feminino é um processo de aprendizagem e construção (LOURO, 2008). Apesar de o conceito de gênero ser complexo, é preciso realizar delimitações para traçar as fronteiras do presente estudo. A categoria mulher será entendida como aqueles indivíduos que foram designados ao nascer como pessoas do gênero feminino e também àquelas pessoas que se designaram mulheres a *posteriori* (nascidos do sexo masculino). Na sociedade ocidental, se espera que os indivíduos designados pelo gênero compatível a seu sexo comportem-se e se conformem às normas vigentes da cultura, que são reforçadas por diversas vias, como a igreja, a escola, a publicidade, o jornalismo, a produção de conhecimento científico e, no presente estudo, os games. Aos que não se conformam ao que é imposto, há a violência como forma de resistência da sociedade em aceitar que existam indivíduos insatisfeitos com o “lugar” ao qual foram designados na sociedade. As violências exercidas sobre essas mulheres (tanto nascidas do sexo feminino quanto transgênero) são, portanto, de diferentes naturezas e motivações, mas todas se reúnem a partir dessa pulsão sexista, que visa a manutenção da norma patriarcal.

De acordo com Strey (2004) a violência de gênero, então, manifesta-se principalmente sobre as mulheres e se materializa de formas diversas, como pelo meio físico (agressões contra o corpo da mulher e privações de liberdade), psicológico (ameaças, assédio verbal, intimidações, etc.), econômico (trabalho escravo, privação financeira) ou sexual. Como vimos, a violência de gênero pode se manifestar em diversas instâncias. A que interessa a este artigo é aquela que se encontra na ordem simbólica, ou seja, do discurso, que será discutida a seguir.

A VIOLÊNCIA SIMBÓLICA CONTRA A MULHER

A violência de gênero é uma das formas que o poder masculino afirma e reforça sua potência. As formas mais visíveis se materializam na violência física e sexual, enquanto aquelas formas menos detectáveis à primeira vista, como a psicológica e econômica, podem acabar sendo negligenciadas. Bourdieu (2005) pondera sobre a importância de estar atento para a forma de poder mais sutil: o poder simbólico.

No entanto, num estado de campo em que se vê o poder por toda a parte, como em outros tempos não se queria reconhecê-lo nas situações em que ele entrava pelos olhos dentro,

não é inútil lembrar que – sem nunca fazer dele, numa outra maneira de o dissolver, uma espécie de círculo cujo centro está em toda a parte e em parte alguma – é necessário saber descobri-lo onde ele se deixa ver menos, onde ele é mais completamente ignorado, portanto, reconhecido: o poder simbólico é, com efeito, esse poder invisível a qual só pode ser exercido com a cumplicidade daqueles que não querem saber que lhe estão sujeitos ou mesmo que o exercem (BOURDIEU, 2005, pp. 7-8)

O poder simbólico é, para efeito, aquele que, por não ser evidente, é legitimado. Tanto os sujeitos que exercem e aqueles que sofrem os efeitos desse tipo de poder contribuem para a perpetuação do mesmo. Bourdieu (2005) explica que as manifestações de poder na esfera simbólica ocorrem, então, por conta dos sistemas simbólicos. Dentre eles, o autor destaca que a língua é um dos mais relevantes. De fato, todo o poder simbólico é exercido por meio da violência simbólica, algo que Bourdieu (2002) reconhece existir nas relações de dominação masculina. Para o filósofo, tal violência é “suave, insensível, invisível a suas próprias vítimas, que se exerce essencialmente pelas vias puramente simbólicas da comunicação e do conhecimento” (BOURDIEU, 2002 p. 8). A própria imposição dos papéis de gênero, como visto anteriormente, se configura em uma forma muito sutil de violência. A conformidade com a feminilidade tem, muitas vezes, uma servidão aparentemente voluntária. Comportamentos de submissão muitas vezes são utilizados para culpar as próprias mulheres, sob o argumento que “gostam” do tratamento que lhes é dado. O fato é que o sistema de violência simbólica é tão eficiente, que faz parecer que a posição feminina como subalterna na sociedade seja uma escolha de responsabilidade das mulheres (BOURDIEU, 2002). Dessa maneira, é preciso reconhecer onde a violência está mais escondida, de forma a compreender o porquê de muitas ações femininas, como casar-se com um homem rico para sobreviverem, submeter-se a casamentos violentos, valorizar demasiadamente a beleza em detrimento da inteligência e outras tantas estratégias que as mulheres empregam no dia-a-dia que estão em conformidade com os estereótipos de gênero.

Outro teórico que trabalha com a noção de violência simbólica, mas de forma mais contemporânea é Žižek (2008). O autor faz a distinção entre a violência subjetiva, ou seja, aquela que é facilmente identificada, como ataques terroristas, conflitos internacionais, etc; e a violência simbólica: aquela que está inscrita na linguagem e em suas formas de discurso. Esta forma de violência vai muito além daquilo que é dito verbalmente ou escrito. Para Žižek (2008), um fato básico da linguagem é o fato de ela construir e impor um certo campo simbólico. Isso porque ela tem como principal modo de funcionamento a inscrição de significados: ou seja, ela simplifica algo, reduzindo-a a uma característica. A linguagem por sua natureza impõe um universo de significados que, por consequência, exclui tantos outros, assim como a construção de estereótipos, que foi abordada anteriormente.

A visão de Žižek (2008) assemelha-se àquela de Bourdieu (2005): a violência que encontramos mais evidente é apenas a ponta do iceberg, e é preciso se atentar para aquelas formas menos visíveis – no caso do autor, há o foco apenas na linguagem. Conforme aponta Žižek (2008), a violência simbólica auxilia na definição da cultura por meio da demonstração de

onde estão os limites simbólicos. Ainda aponta que a linguagem é o material bruto da violência, o meio e o ponto de origem. Por conta disso, a violência aplicada por meio da linguagem é uma das chaves para compreender o exercício do poder simbólico.

Assim, como foi observado por Del Valle (1998) anteriormente, os sistemas simbólicos são interpretados, significados e lidos de maneira unilateral e por meio da exclusão, sob a lógica masculina. A violência simbólica que é exercida por meio da linguagem é nada menos que a base da dominação, justamente por não se deixar revelar tão facilmente. Quando algo se encontra na exclusão da linguagem, ou seja, não está em definição como algo existente, está fora dos limites simbólicos e desafia a ordem pré-definida culturalmente. Nesse sentido, um conceito oriundo da semiótica se faz oportuno: o abjeto.

A ordem de uma linguagem é sempre da exclusão: a partir do momento em que se define um objeto, se exclui toda uma gama de significados potenciais. Kristeva (1982) pondera que, quando algo não é nem sujeito, nem objeto, se configura em um abjeto. O que o abjeto tem em comum com o objeto é apenas o fato de ser o oposto dele. Ao mesmo tempo que a abjeção é completamente descolada do objeto, é também a garantia de uma cultura: sabe-se que, ao chegar ao abjeto, há uma zona de exclusão, aquela que não se deve apreender. A partir do momento que o abjeto busca sua potência, seu significado no sistema, o significado de seu objeto tende a entrar em colapso, gerando conflito.

Historicamente, conforme aponta Irigaray (1985), o sexo feminino não é como aponta Beauvoir – que, em sua visão, é o Outro. Para a autora, as mulheres são do sexo que não tem significação nem como sujeito, nem como o Outro. Irigaray (1985) deixa isso claro ao demonstrar que a mulher não é ela em si mesma, e sim, uma *commodity*, marcada pela pertença ao pai, depois ao marido, ou aos demais adquirentes. A partir do momento em que as mulheres buscam um lugar como sujeito, para fora de sua abjeção, ocorre o colapso que Kristeva (1982) se refere, pois, na linguagem que opera por meio da exclusão, a mulher não tem significado em si a não ser o da negação do Eu (o Eu, no caso, seria o sexo masculino). A violência simbólica, com efeito, é essa que ocorre, no caso das mulheres, sob o pano de fundo das tradições, e da exclusão desses indivíduos como sujeitos em uma sociedade, com vontades, potências e ambições – qualquer significado diferente daquele inscrito nas tradições terá resistência para se tornar algo além do abjeto.

No âmbito dos games, tanto no mercado quanto em relação às jogadoras, é possível observar essa violência simbólica, conforme foi contextualizado na introdução. Neste meio tradicionalmente machista, o significado isolado de ser um *gamer* é ser um homem que joga videogames. O abjeto, nesse caso, seria a figura da mulher que busca se identificar como tal. A partir do momento que se deseja modificar o significado inscrito à palavra *gamer*, possibilitando a entrada feminina, há grande resistência, que se manifesta em retaliação. A violência simbólica de gênero nos games, portanto, é evidente principalmente na esfera da linguagem e das construções do que se espera de cada gênero. A abjeção se encontra em todas as formas externas à significação pré-estabelecida pelo poder simbólico. É, então, um reflexo da sociedade como um todo, e não um evento isolado.

Trabalhos de 1997 a 2016



FIGURA 1: Trabalhos de 1997 a 2016.

Trabalhos versus país de origem

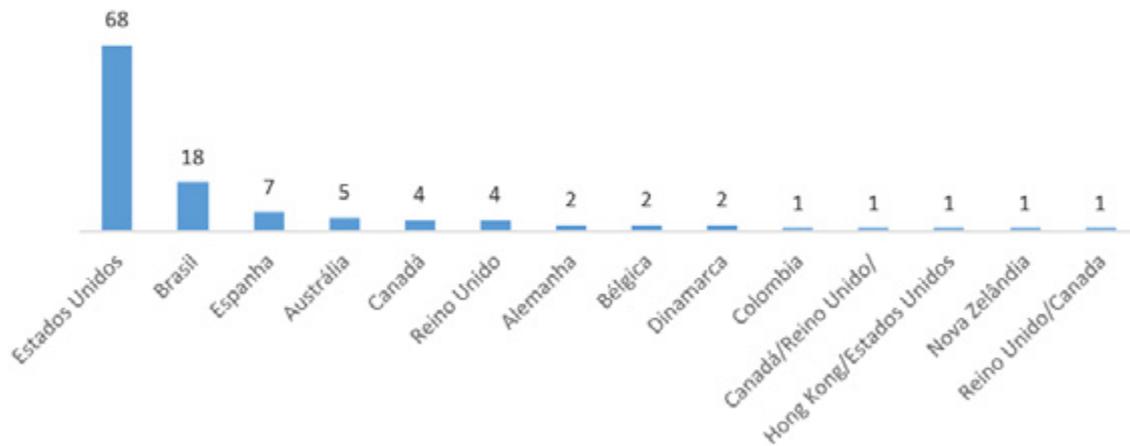


FIGURA 2: Trabalhos versus país de origem.

SISTEMATIZAÇÃO DA REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

Para evidenciar a relevância do tema e a recorrência da violência de gênero no âmbito dos games, foi realizado um levantamento de artigos acadêmicos publicados em revistas, livros, periódicos e anais de congressos, teses e dissertações em quatro importantes repositórios de trabalhos acadêmicos: Portal de Periódico da Capes¹¹, Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações¹², Academia.edu¹³ e Google Scholar¹⁴. O período da coleta de dados se deu entre os dias 2 e 16 de janeiro de 2017. Inicialmente, foram definidas combinações de palavras-chave que relacionam games, mulheres e violência, para balizar a busca¹⁵. Foi realizada a análise do título, resumo e palavras-chave, de forma a filtrar os primeiros resultados, mantendo apenas aqueles que possuíam relação com o tema estudado. Em caso de dúvidas ou ambiguidade, o artigo inteiro foi lido. Os termos escolhidos foram em português e em inglês, e se reconhece que este levantamento não leva à exaustão todas as produções, pois existe a possibilidade de trabalhos acadêmicos relacionados estarem em outras línguas, bem como haver outras produções presentes em repositórios que não foram consultados. Dessa forma, é crucial ter em mente que o presente levantamento confere apenas o universo dos repositórios buscados e se limita pelo idioma.

Ao todo, nesta pesquisa, foram encontrados 117 trabalhos, desde 1997 a 2016. Destes, 85 são artigos publicados em revistas e periódicos, 20 em anais de congressos, 8 em livros e 3 dissertações e 1 tese. O gráfico a seguir ilustra a distribuição dos títulos ao longo dos anos.

Ao realizar a coleta de dados, também foram registrados os países de origem dos materiais. Vale salientar que foi considerada a filiação do pesquisador à sua instituição como país de origem, e não a nacionalidade do autor ou o país da publicação. No gráfico a seguir, é possível verificar a proporção de trabalhos encontrados distribuídos entre os países de origem:

É importante salientar que, embora alguns desses artigos não tenham como foco principal a violência de gênero nos games, todos eles investigam a relação entre as mulheres e os jogos de alguma maneira. Todas as investigações são, inevitavelmente, permeadas pela violência simbólica, desde as investigações acerca do uso de videogames por meninas, quanto pelo design de personagens, por exemplo. Por ser um ambiente complexo, buscou-se categorizar de que forma a violência simbólica contra a mulher se evidencia nestas pesquisas. Por meio de uma análise temática do conteúdo destes trabalhos, foram levantadas 4 categorias

11 Disponível em: <<http://periodicos.capes.gov.br/>> Acesso em 17 jan. 2017.

12 Disponível em: <<http://bdtd.ibict.br/vufind/>> Acesso em 17 jan. 2017.

13 Disponível em: <<http://academia.edu/>> Acesso em 17 jan. 2017.

14 Disponível em: <<https://scholar.google.com.br/>> Acesso em 17 jan. 2017.

15 Lista de palavras-chave: “Mulher + violência + games”; “Mulher + violência + videogames”; “Mulher + violência + jogos”; “Gênero + violência + jogos”; “Gênero + violência + games”; “Feminismo + games”; “Feminismo + videogames”; “Feminismo + jogos”; “Gamergate”; “Assédio + videogames”; “Harassment + videogames”; “Harassment + games”; “Women + violence + videogames”; “Women + violence + games”; “Feminism + games”; “Feminism + videogames”.

que serão detalhadas a seguir: Discurso dos jogadores humanos in-game; Discurso na comunidade gamer; Discurso pré-concebido nos games; Discurso de outras esferas sociais.

Discurso dos jogadores humanos in-game

A primeira categoria é a do discurso dos jogadores humanos in-game. Os trabalhos analisados tem em comum a investigação das violências cometidas pelos jogadores durante partidas de jogos online. Foram categorizados 12 artigos relacionados à temática entre os anos de 2012 e 2016, refletindo supostamente o aumento das discussões sobre assédio e games iniciadas pelo caso Gamergate. As discussões ficam em torno principalmente da percepção das mulheres ao jogarem online: como se sentem e quais tipos de violência sofrem. A exemplo dos trabalhos de Fortim e Grandó (2013) e Brehm (2013), onde se busca, por meio de entrevistas, investigar a percepção das mulheres que se identificam como tal no jogo World of Warcraft (WoW). Na primeira pesquisa, foi constatado que, apesar de não serem frequentes as manifestações de agressividade contra jogadoras, 43% das entrevistadas relataram que suas falhas no jogo frequentemente são atribuídas ao seu gênero, e que não sentem que são tratadas como iguais em relação aos homens (FORTIM; GRANDÓ, 2013). Já na segunda, 63% das entrevistadas reportam que já sofreram algum tipo de sexismo durante o jogo, e 43% consideram que isso é um problema na comunidade de WoW. Assim, mesmo que, entre os jogadores de World of Warcraft a violência não seja explícita sempre, ela se encontra na categoria de violência simbólica, justamente pelo fato de as jogadoras não se sentirem como iguais – ainda há forte preconceito contra as mulheres, mesmo que velado.

Outra pesquisa interessante na qual a metodologia difere da maioria coletada é a de Kuznekoff e Rose (2012). Os acadêmicos investigam se há diferença nas relações dos jogadores ao escutarem uma voz masculina e uma feminina em seus times nas partidas online de Halo 3. Como resultado, foi constatado que a presença feminina resulta em 3 vezes mais comentários negativos, muitas vezes ligados a seu gênero¹⁶. Quando recebem comentários positivos, são pedidos de namoro ou elogios referentes à voz (KUZNEKOFF; ROSE, 2012). Assim, mesmo que pareça algo positivo receber um elogio durante o jogo, os comentários são diretamente ligados à condição de mulher da jogadora, e não a suas habilidades. Enquanto a violência discursiva mais evidente é a das ofensas e xingamentos, esta que visa diminuir a mulher a um objeto de prazer masculino, é igualmente problemática, pois pode contar com a cumplicidade dos oprimidos. Como não é um discurso explicitamente violento, o poder simbólico atua, como Bourdieu (2005) define, nas entrelinhas. O elogio à mulher durante as partidas pode acabar sendo minimizado como forma de violência, justamente por não “parecer” com a violência propriamente dita – é muito mais fácil constatar que o discurso é nocivo às mulheres quando se configura em xingamentos e ofensas.

16 Algumas frases de exemplo relatadas no artigo: “Shut up you whore”, “Fuck you, stupid slut” (KUZNEKOFF; ROSE, 2012, p. 551).

Algo em comum em todos os artigos é a presença do assédio sexual e ofensas dirigidas às mulheres durante as partidas. Essas palavras ofensivas na maioria das vezes tem ligação com o gênero, e não com as habilidades das jogadoras, como nos estudos Kuznekoff e Rose (2012). Os trabalhos analisados se concentram principalmente nos Estados Unidos (9), e o número em relação ao total (177) é baixo. Por conta disso, considera-se que o campo de estudo dos discursos humanos in-game ainda é pouco explorado e muito recente, sendo um relevante tema para os pesquisadores.

Discurso na comunidade gamer

A segunda diz respeito ao estudo da violência no discurso que é proferido na comunidade gamer. Ou seja, são análises de discussões em fóruns (MASSANARI, 2015; KURTZ, 2015), emissão de opiniões consideradas sexistas ou que contribuam para a visão machista nos games em artigos de sites e revistas especializadas (MACLEAN, 2016), postagens em mídias sociais e ataques orquestrados por jogadores a personalidades femininas que se inseriram no mundo gamer (TOMINKSON; HARPER, 2015). Assim como a primeira categoria apresentada, a maioria dos trabalhos se concentra entre os anos de 2014 e 2016. Há trabalhos entre 2009 e 2013, mas são escassos: apenas 4 dos 26 artigos classificados se distribuem nessas datas. Diferentemente da anterior, onde se pode supor que a discussão do Gamergate suscitou um aumento de trabalhos publicados, nesse caso, é possível afirmar que esse episódio motivou a maioria das pesquisas: 16 artigos analisam diretamente o caso e 3 abordam acontecimentos ligados ao Gamergate.

Um exemplo pungente é o artigo de Kidd e Turner (2016), onde os pesquisadores buscam compreender o evento do Gamergate por meio de métodos etnográficos. Tentam também explicar os motivos da hostilidade acerca das críticas feministas aos games. Este episódio, iniciado sob o pretexto de discutir a ética no jornalismo especializado dos games, na realidade trouxe à tona a violência e rejeição dos homens a mulheres que buscam criar jogos mais inclusivos, com mensagens feministas, ou até mesmo criticar a mídia atual. Um exemplo da violência que ocorreu por conta do Gamergate, foi o caso da crítica de mídia Anita Sarkeesian. Ela se tornou conhecida por apontar o machismo nos jogos em seus vídeos no canal Feminist Frequency no Youtube. Ao expor o fato de que muitos jogos tratam a mulher como objeto de decoração, de conquista, mas raramente como protagonistas, disparou um gatilho em um grupo de jogadores homens. Surgiram ameaças de estupro, de assassinato e, inclusive invasões à casa de Sarkeesian, promessas de ataques terroristas, e ameaças a familiares foram registradas no FBI (KIDD; TURNER, 2016). Logo, percebe-se que as motivações do Gamergate não eram relacionadas ao jornalismo, e sim, ao ódio contra as mulheres. O artigo de Kidd e Turner (2016) aponta que o Gamergate trouxe atenção da mídia mainstream para a cultura dos jogos, e ajudou a renovar a atenção das pessoas às disparidades de gênero no meio, apesar de não ter modificado de forma muito radical a relação entre homens e mulheres. O Gamergate também suscitou uma série de ataques à desenvolvedoras e mulheres

Numero de trabalhos versus ano de publicação

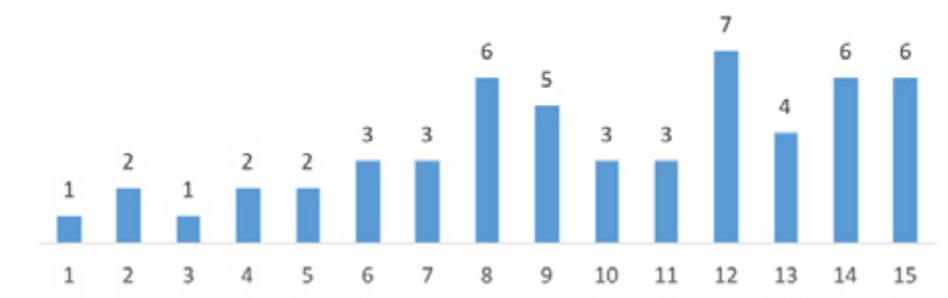


FIGURA 3: Número de trabalhos versus ano de publicação.

que buscavam criticar a cultura sexista em que estavam inseridas. Alguns artigos tratam desses episódios em particular, como o trabalho de Tominkson e Harper (2015), que analisam os ataques do jornalista Ryan Perez à celebridade e ícone da cultura *geek* Felicia Day¹⁷. Perez havia escrito uma série de *tweets*¹⁸ ofensivos à Day, que culminou em sua demissão do jornal que trabalhava. Os pesquisadores tencionaram em seu artigo as relações entre misoginia e o universo dos games e o precedente que se abriu com a punição do jornalista. A violência evidenciada nos artigos dessa categoria tem um ponto em comum: este tipo de violência simbólica, ultrapassa a esfera do game e passa a se tornar pública, mas o ponto de partida é sempre dentro da comunidade gamer. É importante salientar que a violência simbólica nem sempre é visível, e atua principalmente nas entrelinhas. Por conta disso, os ataques às mulheres são o estopim de discursos anteriores, de toda uma atmosfera que cobre o preconceito dentro da comunidade gamer, tanto de jornalistas quanto de jogadores. A exposição dos assédios sofridos pelas mulheres no Gamergate são um reflexo da vontade feminina de não ser mais um abjeto no meio, de encontrar sua significação dentro deste grupo.

Discurso pré-concebido nos games

A terceira diz respeito à violência presente nos estereótipos de gênero que são frequentemente reforçados pela própria construção dos jogos. Narrativas onde a mulher é um mero recurso decorativo, onde ela é inexistente, ou é representada de maneira extremamente sexualizada, entram nesta categoria de discurso pré-concebido nos games. Essa classificação é a que contém o maior número de trabalhos: são 54, distribuídos entre os anos de 1997 e 2016. Inicialmente há poucas investigações dentro da temática e, gradativamente, o montante aumenta, com um pico em 2008 e mantém uma média, como pode ser observado no gráfico a seguir.

A maioria dos trabalhos busca analisar o conteúdo de algum jogo (LAVIGNE, 2015) ou de vários (LYNCH et. al, 2016), no que tange as personagens femininas ou a narrativa. O que chama atenção é a quantidade de trabalhos específicos sobre a personagem Lara Croft, de Tomb Raider: são 6 ao todo. Um exemplo é o trabalho de Kennedy (2002), onde a autora busca investigar se a personagem é um modelo positivo para as meninas ou apenas um “colírio” para os olhos dos meninos. Sua conclusão é de que é impossível situar a personagem apenas como feminista ou como objetificada, e não ignora o potencial que a comunidade gamer feminina tem de reinterpretar esse texto dado. Logo, apesar de Lara Croft ser uma personagem sexualizada, pode ser vista de outras formas pelas jogadoras. O caráter complexo da representação feminina nos games também tem relação com a construção de gênero que é um constante aprendizado em mutação como, Louro (2008) explica anteriormente.

17 Ver “Does Felicia Day Matter At All? (Yes)”

Disponível em: <<http://www.forbes.com/sites/carolpinchefskey/2012/07/04/does-felicia-day-matter-at-all-yes/#4do6304d4ddd>> Acesso em 28 jan. 2016.

18 Denominação que se refere às postagens realizadas na mídia social Twitter.

As ressignificações que as jogadoras fazem são uma forma de resistência aos discursos pré-concebidos nos games, que, conforme foi visto no caso Gamergate e nos ataques à Anita Sarkeesian, são veementemente combatidos por grupos de homens que buscam manter seu status dominante.

Alguns trabalhos analisam diversos títulos lançados, como é o caso do trabalho de Lynch et. al. (2016). Este é o artigo com o maior *corpus* entre os que foram coletados: 571 jogos entre os anos de 1983 e 2014 que contam com personagens femininas jogáveis. Foi constatado que os gêneros de games tradicionalmente masculinos, como os de luta, tem mais personagens sexualizados. Jogos com classificação indicativa para adolescentes ou adultos possuíam mais sexualização do que os jogos sem classificação. E, apesar de haver um aumento em jogos com personagens femininas jogáveis, os games ainda as apresentam mais frequentemente em papéis secundários e sensuais (LYNCH et. al., 2016). Em muitos trabalhos apresentados nessa categoria, os resultados são semelhantes: as mulheres ainda são retratadas de forma desigual em relação aos personagens masculinos.

Alguns trabalhos apresentam uma análise da relação entre os conteúdos sexistas nos jogos e a violência contra a mulher. Dill (2009) realizou uma pesquisa com 160 estudantes de ambos os sexos buscando estabelecer uma relação entre hábitos de jogos, crenças sobre o estupro, atitudes negativas direcionadas às mulheres e personalidades agressivas. Dill (2009) conclui que há uma relação entre a exposição a jogos violentos, personalidades agressivas e o que a autora chama de *rape myth acceptance*¹⁹ e a atitudes negativas direcionadas às mulheres. Assim, a construção de jogos que desvalorizam a mulher e que contam com aspectos violentos configuram-se também em uma forma de violência simbólica. O discurso dos games passa a ser um reforço às normas de gênero predominantes, ao mesmo tempo que sua produção é influenciada por essas mesmas normas. É como uma retroalimentação. Os estudos relacionados à construção narrativa dos games e do papel feminino nos títulos são vastos, e não é um assunto novo. Os pesquisadores vem tencionando essa questão desde 1997 (segundo o levantamento deste artigo), e o número de investigações não diminuiu ao longo dos anos: isso demonstra indícios de uma consolidação desta área de estudos em particular.

Discurso de outras esferas sociais

A quarta e última classificação se refere à violência presente nos discursos que estão em outras esferas sociais que inibem ou impossibilitam a presença feminina no mundo dos games. Nessa categoria, não é possível afirmar especificamente de onde vem o discurso (nas anteriores poderiam vir dos jogadores, da comunidade gamer ou do jogo em si), com a origem da violência muito menos implícita que nos outros casos. É, portanto, a categoria mais abrangente e também aquela onde a violência está menos em evidência. Muitos dos traba-

19 Segundo a autora, *rape myth* se refere à ideia de que as mulheres gostam de ser forçadas a fazer sexo. *Rape myth acceptance* se refere à aceitação dessa mensagem, de que os homens que abusam e estupram são secretamente desejados pelas mulheres (DILL, 2008).

lhos não investigam a violência em si, mas as estruturas de poder simbólico sempre estão em pauta: se não se encontram nas perguntas de pesquisa, aparecem nos resultados. Foram classificados 25 trabalhos, entre 1999 e 2015, e não é possível notar grandes picos: apenas 1 a 3 encontrados por ano.

Um tópico recorrente se relaciona aos hábitos das mulheres em relação a jogos, como, por exemplo, o estudo de Royse et. al. (2007). Foram conduzidos três grupos focais e 15 entrevistas em profundidade com mulheres que jogam videogame. Com esta pesquisa, foram encontrados diferentes padrões de jogo relacionado à assiduidade. Denominadas como *power gamers*, as jogadoras assíduas demonstraram menos preocupação com os estereótipos de gênero. Já aquelas que jogam moderadamente, se encontram mais inseridas no que se poderia chamar de um padrão de gênero, conforme as autoras. As mulheres que não jogam demonstraram ter muitas críticas à cultura gamer e eram tradicionalmente mais femininas (ROYSE et. al, 2007). A presença das mulheres como jogadoras, então, se configura em uma ruptura entre os padrões de gênero pré-concebidos em nossa cultura.

Outro assunto relevante nessa classificação é o desenvolvimento de jogos e a participação feminina na indústria. O artigo de Harvey e Fisher (2014), por exemplo, analisa articulações pós-feministas por figuras femininas proeminentes na comunidade de games Norte-Americana, e explora os desafios e oportunidades que surgem na cultura e produção de jogos. As autoras expõem as tensões que ocorrem entre uma cultura conservadora de produção, o anti-feminismo e a participação feminina. A categoria anterior, de discurso pré-concebido nos games se relaciona com a baixa participação das mulheres na produção dos jogos. Um grupo de pessoas menos diversa produzindo games pode ocasionar em títulos com menor diversidade, conseqüentemente. As mulheres foram renegadas da área da tecnologia e, portanto, também dos games, e isso se deve ao constante reforço da cultura masculina em mantê-las em espaços de menor relevância social.

Esse tópico também aparece nesta categoria, com, por exemplo, o estudo de McNamee (1999). A autora examina as relações de poder e resistência em torno da posse e uso de computadores e videogames no espaço doméstico. Segundo McNamee (1999), um local que tradicionalmente era referido às mulheres – a casa -, passa a ter também um domínio masculino: o quarto e os objetos eletrônicos. Os meninos e adolescentes, então, passam a ter poder sobre estes espaços, excluindo as meninas (no caso do estudo de McNamee, irmãs) e, por consequência, reduz o interesse e o acesso delas a essa cultura. Conforme aponta outra pesquisa realizada entre adolescentes por Margolis e Fisher (2002), as meninas entrevistadas revelaram que os computadores da casa raramente eram adquiridos para elas – eram destinados a seus irmãos homens, e ficavam em seus quartos, onde elas não teriam acesso. Nesta mesma pesquisa, os pais admitiam considerar o computador um objeto de entretenimento masculino. As expectativas de gênero muitas vezes levam à baixa representatividade feminina nos games, como pôde ser ilustrado neste exemplo.

Não se pode deixar de citar as revisões bibliográficas realizadas sobre mulheres e games. Fortim (2008), por exemplo, realizou um breve levantamento sobre a questão de gênero nos videogames, com o objetivo de evidenciar as explicações na literatura sobre os motivos que levam as mulheres a gostar ou não de games. Este tipo de estudo, apesar de não focar em um único objeto, é crucial para o avanço das discussões sobre o tema, para que não se repitam os mesmos questionamentos e resultados. Assim, entre todos os trabalhos levantados nessa categoria há, em comum, a preocupação com a relação das mulheres e os jogos. O que eles demonstram, em sua maioria, é a influência do sexismo e dos estereótipos de gênero nos gostos das mulheres, e essa intervenção não parte de uma só fonte. Assim como Louro (2008) explica, o processo de construção de gênero se dá por muitas vias, e a baixa participação feminina no mundo dos games é um reflexo do reforço contínuo de diversas esferas sociais para a conformidade de gênero. Esse reforço muitas vezes não é evidente, e é preciso que as pesquisas sobre mulheres e games evidenciem a violência simbólica que ocorre. Mesmo que não seja a intenção dos trabalhos analisados explorar esse conceito teórico, é evidente a influência da violência que ocorre nas entrelinhas do discurso, seja por meio da dominação de espaços e objetos - como o quarto e os videogames na pesquisa de McNamee (1999) -, ou pela cultura conservadora de produção de games evidenciada por Harvey e Fisher (2004), por exemplo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por meio da sistematização da bibliografia encontrada sobre a violência contra a mulher nos games, foi possível obter um panorama do estado da arte da temática. Este tipo de levantamento é importante para que se avance nas discussões acerca das tensões entre o gênero e os videogames. Foram encontrados 177 trabalhos, entre artigos, capítulos de livros, teses e dissertações que abordam o tema de maneiras muito distintas. A classificação confeccionada para o presente trabalho buscou reunir as investigações e reflexões em blocos temáticos, de forma a detectar a quantidade de trabalhos que estão distribuídos em cada área e, assim, obter algumas considerações sobre.

Partiu-se então para quatro classificações, onde foram encontradas quantidades distintas de trabalhos: Discurso dos jogadores humanos in-game (12); Discurso na comunidade gamer (26); Discurso pré-concebido nos games (54); Discurso de outras esferas sociais (25). Pode-se notar que o campo de estudo das personagens femininas e seus papéis nas narrativas, bem como o reflexo que isso tem no comportamento de homens e mulheres conta com um número significativamente maior de investigações, evidenciando uma consolidação maior desta área de estudo. As duas primeiras categorias contam com poucos trabalhos, e a maioria após o episódio do Gamergate, o que demonstra o poder que um assunto pautado pela mídia tem sobre as pesquisas acadêmicas e propicia novos questionamentos.

Ainda assim, o discurso dos jogadores humanos in-game, que conta com o menor número de trabalhos, demonstra ser uma temática nova e com potencial para novas investigações.

Uma categorização como esta que foi proposta no presente artigo conta com suas vantagens e desvantagens. Um ponto positivo é a possibilidade de mapear os tipos diferentes de temáticas dentro de um campo abrangente: a violência contra as mulheres nos games. Foi possível verificar quais assuntos estão mais consolidados, e quais tem um campo frutífero para pesquisas futuras. Contudo, categorias podem limitar a análise dos trabalhos sob uma perspectiva mais complexa. Mesmo que os trabalhos se encaixassem em mais de uma classificação, havia sempre uma predominante que foi escolhida pela pesquisadora. Admite-se, então, que algumas pesquisas poderiam ter mais de uma temática, mas isso não se torna aparente na metodologia utilizada.

Ainda que muitos trabalhos não refletissem diretamente sobre o tema da violência simbólica, foi constatado que os discursos que foram investigados nas pesquisas se encaixam no conceito. Essa violência nem sempre é visível, e assume diversas formas. Os xingamentos às jogadoras durante os jogos online fazem parte daquela violência discursiva mais evidente, por exemplo. Já os elogios dirigidos às mulheres, fazendo com que sejam diminuídas a suas condições físicas, podem parecer inofensivos, mas escondem facetas de uma violência que tem por objetivo manter a dominação masculina no campo simbólico. A agressão é mais evidente também quando se investigam os ataques às mulheres relacionados ao Gamergate: são discursos de ameaças e xingamentos, muito mais fáceis de serem detectados que, por exemplo, notícias em portais de games que acabam por reforçar estereótipos de maneira sutil.

O poder da construção e manutenção dos estereótipos também foram assuntos investigados nos trabalhos. A forma como a indústria pensa seu público e constrói os games pode reforçar preconceitos e comportamentos violentos para com as mulheres. Lara Croft, uma das personagens mais investigadas, é um exemplo disso: por trás de sua personalidade empoderada, há o estereótipo de corpo voluptuoso e sexualizado, que serve de fonte de prazer para os jogadores masculinos e, ao mesmo tempo, pode contribuir para a noção de que uma mulher apenas tem seu valor se estiver dentro dos padrões de beleza pré-estabelecidos. Essa forma de violência de fato não é tão aparente: toda a construção do discurso do game parte para colaborar com as formas de dominação vigentes, sendo retroalimentada pelo discurso conservador. Assim, a violência simbólica contra a mulher nos games pode assumir formas diferentes, às vezes mais evidentes, ou completamente encobertas. O campo de estudos é relativamente novo, e conta com pesquisas sob diversos vieses, com muito potencial de continuidade.

REFERÊNCIAS

- BEAUVOIR, Simone de. *O segundo sexo: a experiência vivida*. 2ª ed. São Paulo: Difusão Européia do Livro, 1967.
- BOURDIEU, Pierre. *A Dominação Masculina*. 2 ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2002.
- _____. *O poder simbólico*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2005.
- BREHM, Audrey L. *Navigating the feminine in massively multiplayer online games: gender in World of Warcraft*. In: *Frontiers in Psychology*: Bethesda, v. 4, 2013. Disponível em: <<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3849516/>> Acesso em 28 jan. 2016.
- BUTLER, Judith. *Problemas de Gênero: feminismo e subversão da identidade*. 3 ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2010.
- CASSEL, Justine. *Storytelling as a Nexus of Change In the Relationship between Gender and Technology: A Feminist Approach to Software Design*. In: JENKINS, Henry; CASSEL, Justine. *From Barbie to Mortal Kombat*. Cambridge: The MIT Press, 1998.
- CHESS, Shira; SHAW, Adrienne. *A Conspiracy of Fishes, or, How We Learned to Stop Worrying About #GamerGate and Embrace Hegemonic Masculinity*. In: *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, Abingdon, n° 59, 2015. P. 208-220.
- DEL VALLE, Teresa. *El momento actual en la antropología de la mujer: Modelos y paradigmas. El sexo se hereda, se cambia y el género se construye*. In: *Actas de las VII Jornadas de Investigación Interdisciplinaria*. Madrid: Instituto Universitario de Estudios de la Mujer. Universidad Autónoma de Madrid, 1989.
- DILL, Karen E. *Violent Video Games, Rape Myth Acceptance, and Negative Attitudes toward Women*. In: STARK, Evan; BUZAWA, Eve S. *Violence against Women in Families and Relationships: Volume 4, The Media and Cultural Attitudes*. Praeger: Westport, 2009.
- FORTIM, Ivelise. *Mulheres e Games: uma revisão do tema*. In: *Proceedings of SBGames'08: Game & Culture Track*. Belo Horizonte, 2008. Disponível em: <<http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.655.148&rep=rep1&type=pdf#page=42>> Acesso em 29 jan. 2017.
- FORTIM, Ivelise; GRANDO, Carolina de M. *Attention whore! Perception of female players who identify themselves as women in the communities of MMOs*. In: *Proceedings of DiGRA 2013: DeFragging Game Studies*: Atlanta, 2013.
- HARVEY, Alison; FISHER, Stephanie. *"Everyone Can Make Games!": The post-feminist context of women in digital game production*. In: *Feminist Media Studies*: Abingdon, v.15, n° 4, 2015. P. 576-592.
- IRIGARAY, Luce. *This sex which is not one*. Ithaca: Cornell University Press, 1985.
- JENKINS, Henry; CASSEL, Justine. *From Barbie to Mortal Kombat*. Cambridge: The MIT Press, 1998.
- KENNEDY, Helen W. *Lara Croft: Feminist Icon or Cyberbimbo? On the Limits of Textual Analysis*. In: *Game Studies*, v. 2, n° 2, 2002. Disponível em: <<http://www.gamestudies.org/0202/kennedy/>> Acesso em 28 jan. 2017.
- KIDD, Dustin; TURNER, Amanda J. *The #GamerGate Files: Misogyny in the Media*. In: NOVAK, Alison; EL-BURKI, Imaani, J (org.). *Defining Identity and the Changing Scope of Culture in the Digital Age*. IGI Global: Hershey, 2016.

- KRISTEVA, Julia. *Powers of Horror: an essay on abjection*. New York: Columbia University Press, 1982.
- KURTZ, Gabriela. “*Se tiver meninas, melhor ainda*”: análise da participação feminina no jogo Dota 2 no Brasil. In: *XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação*: Rio de Janeiro, 2015. Disponível em: <<http://portalintercom.org.br/anais/nacional2015/resumos/R10-2823-1.pdf>> Acesso em 28 jul. 2017.
- KUZKENOFF, Jeffrey, H.; ROSE, Lindsey, M. *Communication in multiplayer gaming: Examining player responses to gender cues*. In: *New Media & Society*: Chicago, v. 15, n° 4, 2012. P. 541-556.
- LAVIGNE, Carlen. ‘*She’s a soldier, not a model*’: Feminism, FemShep and the Mass Effect 3 vote. In: *Journal of Gaming and Virtual Worlds*: Bristol, v. 7, n° 3, 2015. P. 317-329.
- LIPPMANN, Walter. *Opinião pública*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008.
- LOURO, Guacira L. *Gênero e sexualidade: pedagogias contemporâneas*. In.: *Pro-Posições*, Campinas, v. 19, n° 9, maio/ago. 2008. P. 17-23.
- LYNCH, Teresa et. al. *Sexy, Strong, and Secondary: A Content Analysis of Female Characters in Video Games across 31 Years*. In: *Journal of Communication*: Malden, v. 66, n° 4, 2016. P. 564-584.
- MACLEAN, Erin. *Girls, Guys and Games: How News Media Perpetuate Stereotypes of Male and Female Gamers*. In: *Press Start*: Glasgow, v. 3, n° 1, 2016. P. 17-45.
- MARGOLIS, Jane; FISHER, Allan. *Unlocking the Clubhouse: Women in Computing*. Cambridge: The MIT Press, 2002.
- MASSANARI, Adrienne. *#Gamergate and The Fapping: How Reddit’s algorithm, governance, and culture support toxic technocultures*. In: *New Media & Society*: Chicago, v. 0, n° 0, 2015. P. 1-18.
- MAZZARA, Bruno M. *Estereotipos y prejuicios*. Madrid: Acento Editorial, 1998.
- MCNAMEE, Sara. ‘*I Won’t Let Her in my Room*’: Sibling Strategies of Power and Resistance around Computer and Video Games. In: SEYMOUR, Julie; BAGGULEY, Paul (org.) *Relating Intimacies: Power and Resistance*. New York: St. Martin’s Press, 1999.
- ROYSE, Pam et. al. *Women and games: technologies of the gendered self*. In: *New Media & Society*: Chicago, v. 9, n° 4, 2007. P. 555-576.
- SHERMAN, Sharon R. *Perils of the Princess: Gender and Genre in Video Games*. In: *Western Folklore*, Long Beach, v. 56, n° 3/4, 1997. P. 243-258.
- STREY, Marlene N. *Violência de gênero: uma questão complexa e interminável*. In: STREY, Marlene N.; AZAMBUJA, Mariana R.; JAEGER, Fernanda P. (Orgs). *Violência, gênero e políticas públicas*. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2004.
- STREY, Marlene, N. *Violência e gênero: um casamento que tem tudo para dar certo*. In: GROSSI, Patrícia K (org.) *Violências e gênero: coisas que a gente não gostaria de saber*. 2ª ed. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2012.
- TOMINKSON, Sian; HARPER, Tael. *The position of women in video game culture: Perez and Day’s Twitter Incident*. In: *Continuum Journal of Media & Cultural Studies*: Australia, v. 29, n° 4, 2015. P. 617-634.
- ŽIŽEK, Slavoj. *Violence: Six Sideways Reflections*. New York: Picador, 2008.

Fly Me To The Moon:

um estudo de caso sobre
representação, objetificação
e poder em Bayonetta

Schneider Souza¹

¹ Schneider Ferreira Reis de Souza. Doutorando do Programa de Pós Graduação em Comunicação Social da Universidade Federal Fluminense (PPGCOM-UFF). Mestre em Musicologia (UNIRIO) e graduado em Licenciatura em Música (UFRJ).



RESUMO: O artigo busca compreender a construção de identidade da personagem principal do game Bayonetta, já que os processos estéticos utilizados pelo jogo ressaltam a sensualidade de seu corpo e de seu comportamento, aqui compreendidos como componentes artísticos. A análise deste objeto será realizada com o estudo conjunto de imagens, da história do *game* e, principalmente, da música-tema do jogo “Fly Me To The Moon”. Deste modo, pretendemos refletir como o gênero feminino é entendido e representado nos jogos eletrônicos e como seu corpo consiste em um elemento objetificado, já que a personagem tem chamado atenção por possuir um apelo sexual distinto e poderes sobre-humanos que atraem os jogadores.

PALAVRAS-CHAVE: Bayonetta; mulher; *games*; corpo; poder.

ABSTRACT: This paper tries to understand the identity construction of the main character Bayonetta since the aesthetic processes emphasize the sensuality of its body and its behavior, understood here as artistic components. The analysis of this subject will be carried out with the joint study of the images, the history of the game and, mainly, the theme song of the game “Fly Me To The Moon”. In this way, we intend to reflect how the feminine gender is understood and represented within electronic games and how Bayonetta’s body consists of an objectified element, since the character has stood out by possessing a distinct sexual appeal and superhuman powers that attract the players.

KEYWORDS: Bayonetta; woman; games; body; power.

INTRODUÇÃO

Este artigo tem como objetivo discutir sobre formas de representação, poder e objetificação da mulher em jogos eletrônicos utilizando o game *Bayonetta* (SEGA, 2009) como estudo de caso para o debate proposto. Esse jogo se destaca por apresentar uma protagonista super poderosa que extrapola os padrões convencionados para personagens femininas, com o comportamento nada parecido com o estereótipo de mulher sensível e fraca. Entretanto, em relação à maneira como a imagem da personagem é exposta no *game*, *Bayonetta* também é hipersensualizada, fato que traz uma ambiguidade no entendimento do quanto o seu corpo é objetificado e de como seu super poder afeta a questão ao demonstrar certo empoderamento.

Este tema se torna importante devido ao papel que os jogos eletrônicos vêm assumindo na indústria do entretenimento movimentando mais de 90 bilhões de dólares no mundo em 2015 (NEWZOO, 2017). A popularidade dos *games* tem chamado também a atenção de grupos feministas incomodados com certas ideias que predominam no universo dos games. Recentemente, por exemplo, o jogo *Street Fighter 5* (CAPCOM, 2016) causou certo impacto nas redes. Durante a versão *beta*² do jogo, foram vistos algumas cenas que mostravam os corpos femininos das personagens de um modo que irritou feministas. Exemplificando, a personagem Cammy, que utiliza uma espécie de maiô de exército e possui um corpo escultural, realiza um salto-mortal em sua apresentação no começo da luta. Ao aterrissar, a câmera do jogo é posicionada por baixo, destacando a região pubiana da personagem. Outro exemplo é o dos seios da personagem Chun-li que balançavam excessivamente em alguns momentos. As reclamações fizeram com que a fabricante Capcom se posicionasse, mudando a câmera “maldosa” para uma lateral e corrigindo o excesso de “balanço” dos seios de Chun-li, declarado como *bug*³, portanto, não intencional.

Outro caso que chamou a atenção e que demonstra a importância em se discutir a questão proposta é o do movimento Gamergate, iniciado em 2013 envolvendo a desenvolvedora de jogos Zoe Quinn e o cientista de computação Eric Gjoni. Gjoni, ex-namorado de Quinn, criou postagens em um blog acusando-a de traí-lo com jornalistas da indústria de games e de, por isso, estar sendo beneficiada na divulgação de seu jogo *Depression Quest* (THE QUINN SPIRACY, 2013) (DEWEY, 2014). Este fato desencadeou num movimento online contra Quinn com características misóginas e diversas críticas a ela antes mesmo de o caso ser apurado. Durante o processo, o ator conservador Adam Baldwin comentou sobre o caso em seu Twitter, apoiando os acusadores utilizando a *hashtag* #Gamergate em alusão ao caso Watergate⁴ (MESCH, 2014). A ideia do ator foi incorporada pelos apoiadores do movimento

2 A versão *beta* se refere a um produto ainda em fase de desenvolvimento e testes.

3 Na linguagem computacional, a palavra *bug* se refere a um mau funcionamento de um software causado por erros na programação do mesmo.

4 Watergate foi um escândalo político envolvendo membros da administração do ex-presidente Richard Nixon culminando em sua resignação em 1974.

que a reproduziam sempre que faziam algum comentário online relacionado ao tema, fazendo, deste modo, com que a *hashtag* viralizasse rapidamente na internet (KAPLAN, 2014). Eles se diziam defensores da indústria dos games e sua ética, mas, na verdade, muitos dos participantes distribuíam ofensas conservadoras contra Quinn e outras mulheres da indústria de games, chegando ao ponto de alguns fazerem ameaças de violência física e até mesmo morte a elas (SANGHANI, 2014).

O caso mais emblemático envolvendo esse tipo de ameaça aconteceu em 2014 com a feminista Anita Sarkessian que critica a objetificação do corpo feminino nos *games*. Anita foi ameaçada de morte pelos apoiadores do Gamergate e teve que cancelar uma palestra na Universidade de Utah com medo de ocorrer uma tragédia que afetasse a si ou a seu público (DEWEY, 2014). Em resumo, Gamergate foi um movimento que se alastrou por meio de uma evidente característica misógina e violenta, implícita em seu discurso e explícita em suas ameaças. Neste sentido, discutir sobre objetificação e empoderamento dentro dos games se mostra importante na atualidade.

Para discutir sobre a questão proposta pelo artigo dentro do universo dos games, pretendemos realizar o estudo de caso com uma análise dos elementos dispostos no jogo *Bayonetta*: imagens, sons, mecânicas de jogo e enredo.

BREVE HISTÓRICO DAS PERSONAGENS FEMININAS NOS GAMES

Os *games* têm sido reconhecidos como um tipo de mídia interativa com diversas possibilidades artísticas. Huizinga (2010) considera que os jogos, de modo geral, apresentam características estéticas específicas e moldam um universo lúdico singular, distinto da realidade. No caso dos *games*, esse universo é criado utilizando diversas artes que congregam num produto único, moldado a partir das representações sociais dos criadores, portanto, com simbolismos apreendidos no contexto histórico que refletem desejos, interesses, posições políticas e contradições culturais. Isto faz com que haja uma diversidade grande de universos propostos nos *games*, cada um com personagens, cenários, e formas singulares de jogar. O jogador assume, nesse caso, papel relevante por ser aquele que navega por esse mundo construindo sua própria narrativa. Ele pode assumir diversos papéis dentro do jogo: um comandante de exército como em *Command and Conquer* (ELETRONIC ARTS, 1995), um de piloto de corridas como em *Forza Motorsport* (MICROSOFT, 2005), um guerreiro espartano em busca de vingança como em *God Of War* (SONY, 2005), dentre outros papéis.

O que chama a atenção, dentro disso, é o modo como o papel da mulher é representado na maioria dos *games*, tanto como coadjuvante quanto personagem principal. Uma pesquisa apresentada por Mou e Peng (2009) mostra que em nenhum dentre os dezenove *games* mais populares da primeira parte da década de 2000 possui uma mulher como personagem prin-

FIGURA 1: Capa do *game* Tomb Raider

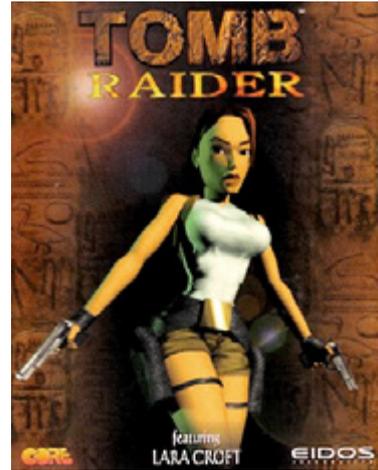
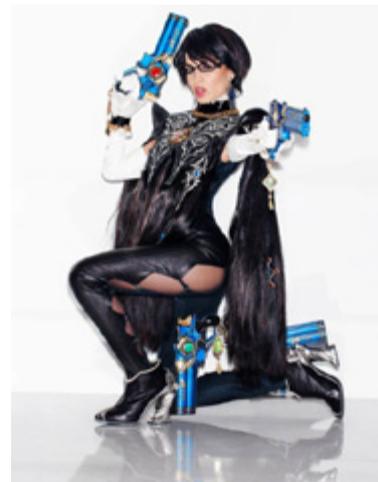


FIGURA 2: Ensaio de Pamela Horton vestida de Bayonetta



cipal.⁵ Apesar de ser um recorte temporal pequeno, esse quadro é constante na história dos *games*. As personagens femininas existem no universo dos *games*, mas assumem papéis, na maioria das vezes, de suporte, donzela a ser salva. Se analisarmos jogos “clássicos” encontraremos facilmente muitos exemplos que confirmam esta afirmação. O jogo *Super Mario Bros* (NINTENDO, 1985), por exemplo, se trata da história de um encanador italiano que precisa salvar a Princesa do Reino dos Cogumelos do vilão Koopa,⁶ uma espécie de tartaruga-lagarto gigante. Como em conto de fadas, a princesa é estereotipada com sua pele branca, cabelos loiros e vestido rosa. Em outro *game*, *Double Dragon* (TECHNOS, 1987), os jogadores assumem o papel dos irmãos Billy e Jimmy para salvar Linda, namorada de Billy, raptada por uma gangue. O que chama a atenção, além do estereótipo de mulher indefesa incrustado na personagem, é que se o jogo for jogado de dois jogadores, eles terão que lutar entre si no final para ver quem fica com Linda. A personagem, neste sentido, é um prêmio e aceita sem contestação o resultado da luta.

Mas, por outro lado, há heroínas nos *games* também. A mais emblemática na história dos *games* talvez seja Lara Croft da série de jogos *Tomb Raider* (1996). Em resumo, esta série coloca o jogador no controle de Lara Croft, uma aventureira que percorre o mundo em busca de artefatos raros e místicos. Lara se trata de uma mulher branca de cabelos pretos lisos e corpo escultural, além de possuir habilidades acrobáticas e personalidade forte. Ela era reconhecida por representar um modelo feminino poderoso e, mesmo com formas excessivamente poligonais em seus primeiros jogos (figura 1), era objeto de desejo no mundo masculino (BARBOZA, 1998).

Como há pesquisas que falam sobre Lara Croft (KENNEDY, 2002; JANZ e MARTIN, 2007; SCHLEINER, 2001), trataremos aqui, como já foi dito, de outra personagem feminina que se destacou nos últimos anos, Bayonetta.

Bayonetta é uma personagem que se destacou porque o uso de seu corpo, seu poder ligado a conotações sexuais formam elemento estético do jogo. A ligação da personagem com o sexual fez até com que houvesse uma campanha publicitária da sequência do primeiro *game* dentro da revista *Playboy*, na qual a modelo Pamela Horton se vestiu de Bayonetta (figura 2).

No entanto, cabe ressaltar que o contexto histórico em que Bayonetta surge é diferente do de Lara Croft. Lara apareceu durante a terceira onda do feminismo, movimento que tinha como uma de suas preocupações o modo de construção das figuras representativas da mulher nas instâncias de poder e a preocupação de que padrões manufaturados de feminilidade se tornassem modelos a serem seguidos. (RIVERS, 2014). Whelehan (2007) se refere a esta onda como um momento em que feminismo teve que lidar com uma “ambiguidade es-

5 O total corresponde a 14 personagens masculinos, pois os outros cinco *games* são de esportes. Mas podemos notar também que dois desses *games* são de esportes praticados por homens. Os outros três *games* são de corrida, no qual o personagem interno do carro é irrelevante.

6 Posteriormente renomeado como Bowser.

pinhosa” ao colocar em questão as “heroínas” produzidas pela indústria cultural, pois eram figuras que representavam algum tipo de poder atribuído às mulheres, porém moldadas por demandas comerciais. Mesmo com estas contradições, a figura de Lara foi defendida por alguns fãs, pois sua característica *girl power* representava um tipo de empoderamento valorizado por algumas mulheres na década de 1990.

Bayonetta, por outro lado, se encontra em um momento histórico diferente e atual: na quarta onda do feminismo, iniciada a partir dos anos 2000, na qual os dispositivos tecnológicos deram uma nova dinâmica para o movimento (ROBERTS, 2014). Questões relacionadas à representação e empoderamento ainda estão presentes, porém, com a rápida circulação de informação, o desafio está sendo o de conseguir congregiar os movimentos feministas de contextos diversos ao mesmo tempo em que se constroem diálogos interculturais com outros movimentos sociais (MATOS, 2010, p.81). A quebra de algumas barreiras territoriais, proporcionada pela internet, aproximou mais o feminismo de outros movimentos sociais fazendo com que outras demandas relacionadas à justiça social entrassem em pauta; não constituindo uma luta só contra o machismo, mas sim contra qualquer tipo de força opressora. Em outras palavras, as questões relacionadas ao empoderamento circulam mais rapidamente e articulam diretamente com outras questões complexas: racismos, idadeísmo, heterossexismo, classismo, para citar algumas (WAHOGO e ROBERTS, 2012).

Segundo Householder (2015) é um momento em que nuances complexas relacionadas às questões do empoderamento da mulher, da objetificação de seu corpo e da liberdade sexual tem ficado mais em evidência na sociedade fazendo com as polarizações do movimento ficasse mais expostas. A liberação sexual, por exemplo, tem sido considerada como algo positivo na vida da mulher e muitas lutas foram feitas para que a sexualidade feminina não fosse mais reprimida. Nesse contexto, o ideário de liberdade de expressão fez com que parte do feminismo defendesse certas pornografias por serem consideradas possíveis formas de contribuir para diversidade da expressão sexual da mulher. Porém, outros grupos se posicionam de maneira crítica a isto, pois “a mídia, incluindo a multi bilionária indústria da pornografia, sexualiza a violência contra mulheres e as normaliza, contribuindo para a cultura do estupro na qual mulheres e garotas são tratadas enquanto objetos simultaneamente na tela e na vida real”⁷ (HOUSEHOLDER, 2015, p. 24). O contexto em que Bayonetta aparece, portanto, é este em que falar de poder, corpo da mulher e sexo, se torna algo complexo por lidar com questões sensíveis à luta feminista.

7 media, including the multi-billion dollar porn industry, sexualizes violence against women and normalizes it, contributing to a rape culture in which women and girls are treated as sex objects both on screen and in real life.

ESTUDOS SOBRE GÊNERO E SEXUALIDADE NOS GAMES: OUTRAS DISCUSSÕES PARALELAS

Jenson e De Castell (2010) realizaram uma revisão bibliográfica – das produções acadêmicas em inglês – sobre os estudos relacionados a gênero e sexualidade nos *games* produzidos nas últimas três décadas. Eles constataram que estes estudos estão preocupados com questões relacionadas ao sexismo presente na indústria de jogos, centra no paradigma binário homem-mulher, algo que é problemático por caracterizar uma condição imutável da sexualidade dentro dessa binaridade. Eles perceberam, também, que a tecnologia é socialmente aceita como parte do domínio dos homens, fato que faz afasta as mulheres de práticas culturais envolvendo aprofundamento tecnológico. Herrling (2006) realizou um estudo que, de certo modo, confirma isso ao identificar que em 2002 poucas mulheres estadunidenses se interessaram por carreiras relacionadas à computação em geral. Os dados apresentados pelo autor mostram que apenas 27% dos formandos na área de computação eram mulheres. Poderíamos afirmar, a partir disso, que isso afeta a quantidade geral de mulheres que participam da produção de *games*, pois se poucas se interessam por esse tipo de área, poucas estariam aptas para trabalhar como programadoras de jogos eletrônicos. A pouca representatividade numérica na produção ativa de games pode indicar que os elementos presentes nos jogos são construídos majoritariamente a partir do olhar masculino. No caso das personagens femininas, poderíamos dizer que, em sua maioria, seriam criadas para agradar o olhar masculino (Hartmann e Klimmt, 2006), fato que as tornariam desinteressantes para as mulheres jogadoras.

A análise de Mou e Peng (2009), já citada anteriormente, mostra claramente a existência de uma estereotipação na imagem da mulher nos jogos. O estudo dos dezenove jogos mais vendidos em 2004 revelou que a maioria das personagens mulheres são representadas através de padrões de beleza midiáticos: corpo magro e proporções exageradas de seios e nádegas. A pesquisa indicou também que 83% dos personagens femininos possuem corpos magros e um terço utilizava trajes “reveladores”. Em contrapartida, nenhum personagem masculino apareceu nesses *games* com trajes que expõem partes de seus corpos. Em resumo, eles apontam para certa exposição excessiva do corpo feminino.

Entretanto, do ponto de vista das mulheres: como elas reagem a este tipo de representação feminina nos jogos? Isso exige, na verdade, uma pesquisa específica para cada mulher e cada contexto cultural, mas alguns cenários podem dar indicações significantes sobre essa questão. Hartmann e Klimmt (2006), por exemplo, realizaram uma pesquisa no contexto Alemão onde questionaram mais de trezentas mulheres sobre o tipo de conteúdo que as atrairia em *games*. Os resultados da pesquisa mostraram que aproximadamente 60% das respondentes se interessavam mais por jogos que envolviam interação social. Portanto, o que se mostrou mais importante, para essas mulheres alemãs, foi a mecânica de jogo proposta, mas a representação do papel feminino ainda se mostrou relevante, apesar de aparentemente menos.



FIGURA 3: Imagem de Bayonetta

Fortim e Monteiro (2013) realizaram uma pesquisa na cidade de São Paulo com 95 jogadoras na qual perguntaram como elas veem as personagens femininas nos games e quais seriam os aspectos positivos e negativos destas representações. A maioria das jogadoras (29%) considera que as personagens são representadas com excesso de sexualização sobre seu corpo. Para essas jogadoras, o problema é que a representação da figura feminina nos videogames ainda é marcada pela exploração da imagem do corpo da mulher com proporções exageradas e vestimentas consideradas inadequadas. Simultaneamente, algumas personagens são representadas com características consideradas positivas, como habilidades físicas e mágicas, personalidade e história desenvolvida.

O que temos, a partir do exposto, é um sistema que se retroalimenta. Mulheres não participam na produção de *games*. Isso faz com que os *games* sejam produzidos por e para homens. Logo, as produções não vão ser interessantes para a maioria das mulheres. Desse modo, elas não terão interesse em participar do universo dos *games* e, conseqüentemente, de sua produção.

Também notamos que estas pesquisas só utilizam as designações de gênero dentro da binaridade homem-mulher ou masculino-feminino, não há menção a outras identidades de gênero. Portanto, não sabemos se uma mulher hétero pensaria diferente da mulher lésbica em relação à personagem Lara Croft, por exemplo.

BAYONETTA – A SENSUALIZAÇÃO ENQUANTO FERRAMENTA DE PODER OU DE DELÍRIO FETICHISTA?

Bayonetta é um *game* de ação em terceira pessoa no qual o jogador controla a bruxa Bayonetta em sua luta contra monstros celestiais. O designer da personagem consiste em uma mulher morena, magra, relativamente alta e corpo com curvas que acentuam suas partes femininas como cintura, seios e coxas. A indumentária é composta por uma roupa feita com seus cabelos extremamente longos, trançados de modo semelhante a um tipo de roupa de couro totalmente colada em seu corpo (figura 1).

A história do *game* retrata a história de dois clãs: as seguidoras da escuridão (Umbr Witches) e os seguidores da luz (Lumen Sages). As bruxas de Umbr são todas mulheres e seus poderes advêm da escuridão, em contrapartida os sábios de Lumen são todos homens e seus poderes advêm da luz. Esses clãs possuem a função de cuidar do fluxo temporal e histórico do mundo humano, localizado entre o céu e o inferno. Para manter um equilíbrio de poder, nessa polaridade luz-trevas, esses clãs criaram um tratado no qual não poderiam ter relações conjugais entre si. Isso impediria um distúrbio entre essas forças e asseguraria o *status quo* deste universo. Entretanto, em um dado momento, houve a união entre uma bruxa e um sábio, fato que fez com que o tratado de paz fosse cancelado, causando o início de uma guerra entre estes clãs.

Essa união concebeu uma criança, Bayonetta a personagem principal do *game*. Por ser descendente direta desta união, Bayonetta possui parte do poder necessário para ressuscitar Jubileus, o criador. O medo desse poder fez com que seu clã a aprisionasse dentro de um lago no qual adormeceu por 500 anos. Ao acordar, Bayonetta descobre que deve impedir seu pai biológico de ressuscitar Jubileus, em seu desejo apocalíptico de fazer com que o universo seja reconstruído.

Podemos notar uma aparente tendência de ligar as personagens femininas ao lado obscuro da realidade, associado às forças da escuridão. Esta associação faz com que percebamos Bayonetta como uma personagem misteriosa e, por mais que ela seja a personagem principal e tenha objetivos humanizados, acabamos sempre com receio em relação aos verdadeiros objetivos que podem se revelar com o decorrer do jogo.

Bayonetta, enquanto bruxa, portanto seguidora das sombras, recebe seus poderes dos seres demoníacos do inferno e, em alguns casos, pode invocá-los para auxiliá-la. Não é o papel da princesa benevolente e sem poder, como Branca de Neve. Também não é um guerreiro (a) da luz, como Luke Skywalker. Bayonetta está sempre entre essas associações, em uma narrativa que subverte as noções binárias de bem-mal e luz-trevas.

Bayonetta é uma personagem de falas de impacto demonstrando confiança em suas habilidades de combate e de sedução, a ponto de alguns momentos soarem arrogantes. Sua personalidade é forte, pois em nenhum momento demonstra alguma fraqueza em relação ao desafio proposto. Pelo contrário, demonstra extrema confiança, perceptível até mesmo em seu modo de movimentar-se: corpo ereto, passos cruzados, rebolado constante e braços cruzados ou apoiados na cintura.

Ao enfrentar os inimigos, e espanca-los, demonstra, de certo modo, um traço de prazer ao exercer seu poder sobre os mesmos. Um dos ataques especiais de Bayonetta, por exemplo, se chama *torture attack* que consiste na invocação de um instrumento de tortura antigo como, donzela de ferra, roda da tortura, guilhotina, dentre outros, para auxiliá-la em um ataque poderoso. E muitas das vezes, após eliminar seus inimigos, Bayonetta faz poses sensuais para a câmera, como se estivesse tentando provocar o jogador. Essa provocação também acontece por remeter ao sexo oral, pois a personagem tem o costume de ficar chupando um pirulito, um doce de associação fálica.

Toda essa construção de Bayonetta, na qual sua força é reafirmada tanto pelo poder de destruição quanto pelo de sedução, é desenvolvida a partir de decisões estéticas dos produtores do jogo. A câmera, por exemplo, em diversos momentos enfatiza partes do corpo da personagem: corpo, seios e nádegas. Também temos o trabalho de áudio do jogo que enfatiza as características sensuais da personagem. A voz da personagem, por exemplo, possui um sotaque britânico, sereno e soberbo, provavelmente para buscar um imaginário de realeza, mas, simultaneamente, sensual com diversos momentos em que há gemidos durante combates e cenas.

O COMEÇO DO SHOW: MORTE E SENSUALIDADE

O jogo se inicia com um filme que apresenta diversos elementos presentes em todo jogo.

A cena se inicia em um cemitério a noite. Aparece Enzo: personagem gordo de estatura baixa, com chapéu e óculos escuros, reclamando sobre os motivos de ter sido levado até ali. Enquanto isso, Bayonetta está em frente a um dos túmulos sussurrando algo com uma Bíblia na mão, vestida com uma roupa de freira totalmente branca, porém colada em seu corpo, mostrando as curvas de seu corpo e a saliência de seus seios.

Enquanto a cena se estende, o céu começa a se abrir para dar destaque a uma luz forte descendo do céu; simultaneamente se inicia uma música lenta com voz feminina cantando em latim. A música possui acordes pouco dinâmicos que dão ênfase as notas graves, criando um caráter de canto religioso. Nesse momento, Enzo se desespera e começa a dizer: “Eu odeio esta maldita luz. Não consigo enxergar nada... Mas eles estão lá, não estão?” Bayonetta responde: “Eu os vejo. Eles são instrumentos de Deus. Descendo sobre seus raios celestes para a Terra”. Ela fecha o livro e inicia um tipo de oração: “querido Deus nos conceda orientação e mantenha em segurança as almas de nossos entes queridos por toda a eternidade.” Ela aponta para o céu, faz um círculo mágico poucos metros acima de sua cabeça e deixa a Bíblia cair de suas mãos e começa a voar lentamente em sua direção. Ao atravessar o círculo, ela entra em outra realidade, pois agora conseguimos ver seres alados vindo dos céus (figura 4). Quando ela se aproxima dessas figuras aladas, a atmosfera pacífica da música muda: Bayonetta começa a golpear esses seres repentinamente ao mesmo tempo em que a música muda para uma mais dançante com piano, bateria eletrônica e contrabaixo *swingado*. Os socos e chutes extravagantes despedaçam alguns desses seres e ela utiliza um deles para amortecer sua queda. Ao chegar ao solo, ela realiza salto-mortal para trás e aterrissa com a pose de finalização de uma ginasta. Enquanto estamos com olhos na pose, os inimigos, derrotados anteriormente, começam a cair em terra.

Outros seres começam a vir do céu e Bayonetta diz: “Vocês parecem cansados. Deixe-me foder-los.” Neste momento, o túmulo em que Bayonetta estava fazendo sua prece explode e dele sai um homem negro, forte e careca, chamado Rodin: um vendedor de armas do inferno. O combate segue até o momento em que Bayonetta, em meio a um salto, e rodeada por diversos inimigos, começa a ser atingida de raspão diversas vezes. Nesse momento, a música faz um *fade out* e em cada raspão aparece o som de um gemido feminino sensualizado enquanto o tecido de sua roupa é cortado. As câmeras focam em cada corte: primeiro nas coxas, segundo nas nádegas e, por último, em seus seios.

Bayonetta, por causa disso, se desfaz totalmente de sua roupa enquanto a música se silencia. Ela está agora em pleno salto em pose de braços estendidos e uma luz vem de baixo para destacar a forma de seu corpo, mas sem revelar os detalhes do mesmo. A câmera foca por trás de seu corpo e começa a subir por suas nádegas enquanto uma roupa preta começa se formar colada em seu corpo – a roupa feita pelo seu cabelo, como dito anteriormente. Tudo finaliza em uma pose de Bayonetta enquanto luzes holofóticas destacam seu corpo, ao



FIGURA 4: Alguns inimigos de Bayonetta

mesmo tempo se inicia uma terceira música, uma versão dançante da conhecida *Fly Me To The Moon*.

Rodin grita por Bayonetta e lança para ela duas armas de fogo. Ela beija a ponta dos dedos e estende a mão para apanhar a primeira. Ao ter a arma em suas mãos, ela atira em dois inimigos que se aproximavam por trás e depois, sem se virar, estende suas mãos entre as pernas e pega a segunda arma que vinha em sua direção. Neste momento a câmera está posicionada atrás de Bayonetta e mostra-a pegando sua arma entre as pernas simultaneamente expondo suas nádegas. Ao tomar posse da segunda arma ela começa a atirar de em diversas direções fazendo poses diversas e aparentemente, aleatórias, mas ela acerta seus alvos. Depois disso, ela salta em direção a um de seus inimigos de pernas abertas, e câmera se posiciona de modo a mostrar as pernas abertas vindo em direção ao jogador. O salto culmina com Bayonetta travando a cabeça de um de seus inimigos entre suas pernas e ambos começam a rodopiar em meio ao salto.

Ao aterrissar, ela reclama com Rodin de forma irônica: “quanta insolência, me jogando estes brinquedos baratos”. Rodin, enquanto golpeia um dos inimigos, responde: “não se preocupe com qualidade. Eu tenho quantidade,” e lança no ar mais duas armas. Bayonetta salta novamente e desta vez pega a arma com seus pés, acoplando-a em seu calcanhar. Ela pisa na cabeça de um dos inimigos e atira com a arma em seus pés. Em seguida desfere um chute para o lado e acopla a outra arma em seu outro calcanhar e, com o impulso lateral do chute, se gira em cima da cabeça do inimigo citado anteriormente enquanto atira em outros em pleno giro.

Depois de mais outro salto, ela está em um lugar com uma das lanças deixadas por um inimigo derrotado. A lança está fincada verticalmente como uma haste de metal na qual Bayonetta começa a utilizá-la como apoio para disparar em seus adversários com suas mãos e seus pés. Tanto suas posições quanto a haste de metal remetem a um cenário de *pole dance*.

Depois de um pouco mais de extravagância de combate, agora um pouco menos sensualizado, o jogo finalmente começa para que o jogador possa controlar Bayonetta e terminar este primeiro combate apresentado no *game*.

A TRILHA SONORA

Nesta seção, analisaremos um pouco da trilha sonora de *Bayonetta* como forma de buscar o entendimento sobre as estéticas propostas pelo jogo. Phillippe Tagg (2003, 2012) considera que unidades sonoras, chamadas por ele de *musemas*, são capazes de conter uma carga simbólica que remete a ideias do imaginário social. Quando alguém escuta uma música, o faz a partir dos simbolismos aprendidos durante sua vida. As músicas possuem características que remetem a sentimentos, imagens, pessoas e ambientes. Podemos, portanto, ouvir uma música e imaginar a sensação de estar em um lugar ou de fazer algo: passeando em uma praia sentido a brisa do mar ou comendo um hambúrguer. Desse modo, podemos pensar

que haveria diversas distorções entre aquilo que o compositor pretendia com aquilo que o ouvinte está sentido em sua escuta, porém Tagg afirma que existe uma intersubjetividade social, uma subjetividade compartilhada, que possibilita que essa comunicação indireta, entre compositor e ouvinte, aconteça sem muitas distorções. Conforme pessoas compartilham de práticas culturais semelhantes, e convergem em gostos e interesses, poderemos encontrar menos diferenças no modo de interpretar os signos. As próprias músicas com seus elementos sonoros possuem características que vão sendo compartilhadas entre elas mesmas. Fato que corrobora com as teorias sobre gêneros musicais (TROTA, 2008; FRITH, 1996; JANOTT JUNIOR, 2006; FABBRI, 1980) que mostram como um tipo de música é construído por elementos dinâmicos musicais, sociais e simbólicos (semióticos). Mas, é importante ressaltar que existem exceções à regra, primeiro porque pessoas têm vidas singulares e segundo porque os próprios contextos culturais são dinâmicos, constantemente mutáveis.

Com isso, como meio de lidar com as questões do tema, tentaremos procurar elementos musicais que possam ser significativos para a discussão. Portanto, vincularemos fatos sobre a trilha sonora com elementos da cultura popular geral. Isto se deve ao fato de que esses elementos já são compartilhados a anos por produtos culturais da indústria cultural massiva. Podemos dizer que, de modo geral, compartilhamos até algumas interpretações dos elementos sincréticos nas obras culturais. Cabe, portanto, afirmar que não iremos propor verdades absolutas sobre as interpretações posteriores, mas sim subsidiar uma análise que problematize questões de relevância para o tema.

A trilha sonora de Bayonetta é composta por diversas músicas e vinhetas, mas o que chama a atenção é que somente duas músicas possuem letra: *Mysterious Destiny (Theme of Bayonetta)* e *Fly Me To The Moon*. E, dentre essas duas, a *Fly Me To The Moon* é mais utilizada durante o *game*.

As vinhetas e interlúdios entre os capítulos, em sua maioria, são de caráter mais sombrio e misterioso, uma forma de expor o lado mais sério e dramático da história do *game*. Nesse momento, são utilizados instrumentos orquestrais tocados em andamento lento com excessivo uso de cordas como acompanhamento musical. Há um clima geral de desalento nestas partes. Em alguns desses momentos é adicionada leve percussão e melodia *swingada*, criando um clima mais investigativo. Esses momentos, na maioria das vezes, só são interrompidos quando começa a ação ou em determinados momentos de mudança de estado psicológico da personagem principal. Mas, na maioria dos combates contra inimigos comuns do jogo as músicas tocadas são as com letras ou dançantes. É nestas músicas que se encontram algo interessante sobre a representação personagem. Neste momento, daremos destaque à conhecida *Fly Me To The Moon*.

FLY ME TO THE MOON

Fly Me To The Moon, originalmente intitulada “*In Other Words*”, é *standard* de jazz composto por Bart Howard (1914-2004) que se popularizou durante as décadas de 1950 e 1960, principalmente por Frank Sinatra em 1964. A música é um tema popular do Jazz que ganha, neste *game*, uma característica menos tradicional ao utilizar batidas eletrônicas em meio aos tradicionais, piano, baixo e voz.

Em uma postagem no blog da própria produtora de *game* (Platinum Games) encontramos uma declaração do compositor principal do *game*, Masomi Ueda, sobre a música do segundo *game* que expõe um pouco das motivações da escolha deste tema para ser música principal do *game*. Ele disse: Como *Fly me To The Moon* no primeiro *Bayonetta*, a música tema de *Bayonetta 2* tem uma conexão com a Lua⁸.⁹ Ou seja, o tema foi escolhido devido a sua relação com a Lua.

A Lua sempre carregou, inegavelmente, uma conotação simbólica vinculada a certo misticismo e a obscuridade humana. A Lua era vista como aquela que traz a noite e seus perigos. Podemos encontrar diversas histórias da cultura popular que mostram este imaginário, como o lobisomem que se transforma em noites de lua cheia e o vampiro que só pode se movimentar livremente durante a noite.

O que vemos é a vinculação da Lua com a imagem da mulher. As bruxas de *Umbral* são vinculadas a noite e isso é reiterado várias cenas onde *Bayonetta* posa sobre a Lua ou até mesmo nas capas do jogo (figura 5 e figura 6).

Simbolicamente a Lua tem vinculação com a mulher em diversas culturas. Segundo Ribeiro (2004), isso se deve ao fato de que as fases da Lua foram utilizadas para contabilizar o período menstrual feminino e isso construiu uma ligação histórica entre mulher, Lua e calendário menstrual.

Na China, a mulher e a Lua também são correlacionadas no Yin e Yang. O Yin representa a Lua, “o princípio feminino, considerado passivo, terrestre, frio e obscuro, que convive com o yang, em posição oposta” (MICHAELES, online). Por outro lado, o Yang representa o Sol, o “princípio masculino, considerado ativo, celeste, quente e luminoso, que convive com o yin, em posição oposta” (ibidem). Na filosofia oriental, esses elementos não são oposições absolutas. No símbolo do Yin Yang cada lado possui dentro de si parte do outro lado. O símbolo representa o equilíbrio e a busca pelo mesmo.

8 Like Fly Me To The Moon from the first Bayonetta, the theme song of Bayonetta 2 has a connection with the moon

9 Fala disponível em: <http://platinumgames.com/2014/08/29/music-in-bayonetta-2/>

FIGURA 5: Capa da versão ocidental



FIGURA 6: Capa da versão japonesa



CONTEXTO DA COMPOSIÇÃO DE FLY ME TO THE MOON

Bart Howard, compositor da música, acompanhava cantoras de cabaré ao piano. O cabaré estadunidense destaca-se por ser um local onde a segregação racial era, aparentemente, desconsiderada. Portanto, era espaço mais abertos a diversidade racial e cultural (YACHINICH, 2014). Vogel (2009), em seus estudos sobre os cabarés em Chicago, diz que eles são associados com a vida noturna da cidade por serem espaços que ocorriam performances de conotação sexual, como a dança burlesca, *strip tease* e *drag show*.

A partir disso já podemos ter uma noção do contexto no qual Howard compôs esta música conhecida e o porquê de seu caráter romântico e sensual, fato que provavelmente também influenciou os produtores de Bayonetta a escolhê-la como tema da personagem.

A letra da música também traz informações importantes.

Fly me to The Moon

(sussurros vocais)

Fly me to the moon

And let me play among the stars

Let me see what spring is like

On a-Jupiter and Mars

In other words, hold my hand

In other words, darling, kiss me

Fill my heart with song

And let me sing for ever more

You are all I long for

All I worship and adore

In other words, please be true

In other words, I love you

Fill my heart with song

Let me sing for ever more

You are all I long for

All I worship and adore

In other words, please be true

In other words, in other words

I love... you

Na primeira estrofe é marcante a metáfora relacionada aos corpos celestiais, destacando principalmente a Lua: “me leve para Lua e me deixe brincar com as estrelas”. Deste modo, serei capaz até de “ver o verão em Júpiter ou em Marte.” Essa metáfora é interrompida com uma mensagem direta e assertiva “em outras palavras, segure minhas mãos, em outras palavras, querido (a), me beije.” A intenção que se evidencia é a de atribuir ao amor idealizado uma força capaz de nos fazer vivenciar esse mundo das estrelas, de sonhos e fantasias. E o amor, correspondido, nos faz enxergar longe, além da lógica, “o verão em Marte ou Júpiter”.

Depois, na outra estrofe, vemos a intenção de dar um caráter romântico ao ato de cantar, pois há um pedido de que o canto continue para sempre, para que o outro seja adorado pela eternidade. Notamos novamente uma quebra no momento idealizado com o pedido para que aquilo seja verdadeiro, não uma ilusão. Tal adoração é tão grande que cria um temor de que tudo seja falso; é tão perfeito que talvez não passe de um sonho. Por fim, tudo se resume no último verso: “em outras palavras, eu te amo.”.

É interessante notar que há uma incerteza na relação emissor-receptor da mensagem musical. A música é cantada para ou pela Bayonetta? A princípio podemos pensar que por ser uma voz feminina seja uma música que a própria Bayonetta canta como forma de sedução, porém a voz escolhida é de uma mulher diferente da que dubla a personagem, então a música poderia ter sido feita para direcionada a ela. Se olharmos pelo contexto do *game*, perceberemos que há uma intenção dos produtores de que Bayonetta seja adorada, desejada a todo o momento pelo jogador, portanto, ambas as possibilidades são possíveis.

ELEMENTOS SONOROS

A instrumentação da música consiste em: baixo, piano, voz principal, voz secundária, bateria eletrônica e sintetizador (timbre parecido com píforo). Excluindo o uso de instrumentos eletrônicos, é notório que a música tenta manter o clima do jazz como na original: rítmica “swingada” e piano muito presente no acompanhamento.

Essa versão de *Fly Me To The Moon* é mais rápida que as outras já conhecidas da música. Com o andamento mais rápido, a música perde um pouco o caráter intimista e singelo que encontramos em diversas músicas românticas de artistas conhecidos, como em *Endless Love* de Lionel Richie, *Love me Tender* de Elvis Presley, *I Will Always Love You* de Whitney Houston, *Detalhes* de Roberto Carlos ou a própria versão de *Fly Me To The Moon* de Frank Sinatra. Em termos musicais, estas músicas românticas, geralmente, utilizam o andamento *andante*¹⁰ ou *moderato*¹¹ enquanto a versão de Bayonetta em *allegro*,¹² por volta das 130 batidas por minuto. O andamento da música faz com que ela se afaste do romântico tradicional e ganhe um caráter mais empolgado e ativo. E este se intensifica pelo uso de uma bateria eletrônica com uma batida intermitente e simétrica.

A batida frenética com andamento mais rápido faz com que haja um sentimento de ansiedade, de estímulo da ação, que, de certo modo, é conveniente e se adéqua a personagem na medida em que não combina com um amor idealizado e imanente, mas sim com um avassalador, físico e hipnótico.

10 *Andante* é um tipo de andamento musical que gira em torno de 76 a 108 batidas por minutos.

11 *Moderato* é um tipo de andamento musical que gira em torno de 108 a 120 batidas por minutos.

12 *Allegro* é um tipo de andamento musical que gira em torno de 120 a 168 batidas por minutos.

Outra característica que chama a atenção é o modo de cantar tanto da voz principal quanto das secundárias. Ambas as vozes são quase como sussurros, ligeiramente sopradas; modo de cantar característico de baladas lentas da década de 1960 e 1970, como a própria versão de Sinatra. Mas o que chama a atenção é que, antes da repetição da música, as vozes secundárias intensificam essa característica sensualizada ao apresentar uma vocalização que sugere um gemido sexual.

Parece evidente que a utilização deste vocal sussurrado é adequada para a proposta do *game*. No contexto geral do cotidiano, o sussurro é um tipo de vocalização somente audível quando próximo aos ouvidos. Sua característica sensualizada se deve provavelmente, a esta necessidade de aproximação dos corpos para ser ouvido. Além disso, a característica aerada dessa vocalização tende a incitar o sistema nervoso na região auditiva, causando o conhecido arrepio. O que podemos notar é que através da utilização do microfone, que capta a voz para amplificar sua potência, é possível escutar o sussurro claramente em uma música gravada. Cria-se, portanto, uma sensação de intimidade, como se o cantor estivesse sussurrando em seus ouvidos, mas sem o sopro de ar. Frith (1996) comenta que o microfone é um dispositivo tecnológico importantíssimo na *performance* da música popular, pois possibilita que elementos que não eram audíveis possam ser escutados pelo público, incluindo estes que remetem a intimidade. Podemos notar que sussurros e gemidos são utilizados em diversas músicas românticas, como *Love to Love You Baby* de Donna Summer e *P.Y.T* de Michael Jackson

O que essa versão faz é subverter todo o imaginário das versões mais consagradas da mesma ao subverter a ideia de amor unilateral demonstrado pelas súplicas do cantor da versão original. Há, na verdade, uma obscuridade sobre quem seria o emissor da mensagem. A utilização de vozes femininas, nessa versão, torna possível entendê-la tanto do ponto de vista de Bayonetta quanto daquele (a) que o (a) observa (jogador). Seria uma forma de representar o desejo à personagem em uma tentativa de conquistá-la através do canto? Ou seria ela tentando nos seduzir ainda mais?

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante do exposto, percebemos que a indústria de *games* ainda é constituída por homens, em sua maioria. Homens que fazem jogos para homens. Entretanto, isso não faz com que as mulheres se afastem totalmente dos *games*, na verdade, compõem parte representativa da quantidade total de jogadores. Um estudo da agência de tecnologia interativa Sioux, por exemplo, divulgou que as mulheres são 52% da quantidade total de jogadores no Brasil (GI, 2015). Apesar de essa amostra ser genérica, ainda assim é um dado importante. As mulheres jogam os *games* mesmo sem personagens representativas ou símbolos de interesse, geralmente atribuídos, ao universo feminino (HERLLING, 2006). Isso pode acontecer pelo simples fato de ser a única opção: ou joga ou fica sem jogar. Porém, atualmente, muitos jogos

vêm sendo produzidos com diferentes propostas tanto de jogo quanto de representações simbólicas. O mercado de jogos independentes, por exemplo, é um espaço com diversidade de jogos com conteúdos diversos que podem agradar tanto homens quanto mulheres.

Sobre Bayonetta, notamos que sua imagem é associada a referenciais simbólicos que remetem ao sombrio: Lua, escuridão, noite, bruxaria e infernal. Isso poderia nos levar a ideia de que ela seja uma vilã, uma personagem maligna, mas não é o caso apresentado no *game*. Ela é uma personalidade forte e humana que não é vilã ou heroína, no modo tradicional que reconhecemos estes dois papéis. É uma bruxa, mas não faz bruxarias contra inocentes, apenas contra os seus inimigos, que tentam matá-la e possuem ideais extremistas que possam prejudicar os humanos. Ela luta contra seu pai que quer destruir o universo e reconstruí-lo, pois não aceita que ele seja o juiz da humanidade. Nesse sentido, notamos que ela luta para não ser usada por seu pai e para manter o direito dos seres humanos construírem seus próprios futuros. Ela demonstra acreditar, ou que quer acreditar, na humanidade. Em outras palavras, as forças sombrias associadas à personagem não a tornam uma vilã.

Quando analisamos imagens e músicas deste *game*, encontramos uma constante tentativa de subverter ideias padronizadas do senso comum. A todo o momento parece que os programadores querem que o jogador deseje Bayonetta. Sua sensualidade excessiva está presente até em movimentos de luta. As câmeras exibem posições dispensáveis para explicação da história, mas que fortalecem o caráter sensual da personagem. O desejo é sempre latente, mas as possibilidades de satisfazê-lo são diminuídas, pois Bayonetta demonstra extremo poder de destruição. Ela é a bruxa com habilidades de combate sobre humanas e que invoca seres infernais em seu auxílio. Ela quer que o jogador a deseje, porém o mesmo precisa de coragem para se aproximar de um ser com tanto poder vinculado às energias obscuras.

Quando notamos que a música do *game* intensifica ainda mais suas características sensuais, fica clara a intenção de sensualizar a personagem por parte dos criadores. Na música, como vimos, temos uma quantidade grande de imaginários relacionados ao sexo, ao desejo e a vontade humana de se libertar das amarras morais.

A música, como disse o compositor principal do *game*, tem ligação com a Lua e sobre este elemento já vinculamos as ideias sombrias, mas também mostramos que há elementos presentes na própria história da música *Fly Me To The Moon* e as sonoridades propostas. A história da composição original é ligada ao jazz feito nos cabarés estadunidenses; o canto sussurrado remete a uma aproximação corporal; e a letra se refere a um desejo de amar e adorar o “outro”, simultaneamente.

O que temos é uma análise que se assemelha a de Linda e Michael Huccheon (2003) sobre a peça de teatro Salomé. Os autores dizem que a canção e a dança fazem com que a personagem Salomé seja desejada, porém através da contemplação, ela exerce poder sobre o contemplador. Salomé sabe de sua beleza e a utiliza para encantar aquele que a objetifica.

Enquanto obra encenada, Salomé não permite à audiência permanecer passiva ou distanciada: nosso olhar, como o de Herodes, não a transforma em objeto, mas, ao contrário,

confere poder a essa mulher. De fato, pode ser a reversão do poder do olhar que contribui para a ansiedade que Salomé consegue inspirar. Repelidos, talvez, mas também fascinados, nós voltamos e recriamos repetidamente essa estória contraditória de inocência virginal e paixão assassina – tal qual nos é contada através da desconcertante configuração de um texto delicadamente *bejewelled*, musicado de forma brutalmente poderosa. Na política do olhar, Salomé é como a Medusa: olhá-la é sentir seu poder. (LINDA e MICHAEL, 2003, p.44)

A afirmação dos autores é bem coerente, mas parece amenizar a questão da objetificação. Dar um tipo de poder a personagem não retira a objetificação de seu corpo, apenas relativiza a questão, pois a interpretação da cena varia conforme a subjetividade de cada indivíduo. Esse *insight* dos autores é interessante por possibilitar uma leitura que inclui a questão do empoderamento à personagem, mas acreditamos que a objetificação existe simultaneamente, pois é um poder que vem da utilização das capacidades sexuais do corpo.

O corpo de Bayonetta também é usado tanto para ser objeto de desejo quanto para lhe conferir poder. Porém, o poder não está somente em sua capacidade de sedução, há também sua força sobre humana. O poder de Bayonetta torna impossível realizar um ato sexual com ela sem medo; de possuí-la sexualmente. Ela é poderosa o suficiente para causar medo naqueles que queiram fazer algo sem sua permissão.

É importante levar em consideração que tudo o que foi comentado é composição do universo lúdico proposto pelo *game*. O jogador, geralmente, sabe que se trata de um *game* e, por isso, se deixa levar pela experiência estética proposta. Ele pode desejar Bayonetta de modo avassalador porque, naquele momento, é permitido explorar sentimentos não permitidos fora do jogo. Entretanto, todo o sentimento é ilusório e o desejo só pode ser satisfeito a nível virtual. Por fim, Bayonetta é uma personagem que representa uma ilusão de alguém que não existe no mundo real. É poderosa tanto para homens quanto para mulheres e é desejada por ambos. E as (os) jogadoras (es) sabem disso, mas, mesmo assim, se deixam “enganar” pela “promessa” de ser Bayonetta ou “se deitar” com ela.

REFERÊNCIAS

BARBOZA, Davir. Video World Is Smitten by a Gun-Toting, Tomb-Raiding Sex Symbol. *The New York Times*, 19 jan. 1998. Disponível em : <<http://www.nytimes.com/1998/01/19/business/video-world-is-smitten-by-a-gun-toting-tomb-raiding-sex-symbol.html>>. Acesso em 15 jan. 2017.

DEWEY, Caitlin. The only guide to Gamergate you will ever need to read. *The Washington Post*, 14 out. 2014. Disponível em <https://www.washingtonpost.com/news/the-intersect/wp/2014/10/14/the-only-guide-to-gamergate-you-will-ever-need-to-read/?utm_term=.6eec5b349fa7>. Acesso em 15 jan. 2017

- FABBRI, Franco. A theory of musical genres: Two applications. In: Popular Music Perspectives, ed. Ed. Horn and P. Tagg, Göteborg e Exeter: International Association for the Study of Popular Music, p. 52-81, 1980
- FRITH, Simon. *Performing Rites*. Oxford University Press: New York, 1996.
- FORTIM, Ivelise; MONTEIRO, Louise. Representações da figura feminina nos Videogames: A visão das jogadoras. *XII SBGames* – São Paulo – SP – Brazil, October 16-18, 2013.
- GI. Mulheres são 52,6% do público que joga games no Brasil, diz pesquisa. 16, mar. 2016. Disponível em: <<http://gi.globo.com/tecnologia/games/noticia/2016/03/mulheres-sao-526-do-publico-que-joga-games-no-brasil-diz-pesquisa.html>>. Acesso em 18 de março de 2016.
- HARTMANN, Tilo; KLIMMT, Christoph. Gender and Computer Games: Exploring Females Dislikes. *Journal of Computer-Mediated Communication*. International Communication Association. V.11 p. 910-931, 2006.
- HOUSEHOLDER, April Kalogeropoulos. Girls, Grrrls, *Girl*. In: *Feminist Theory and Pop Culture Series*. Editor Sense Publishers: Rotterdam, 2015.
- HUCCHEON, Linda; HUCCHEON, Michael Huccheon. O Corpo Perigoso. *Estudos Feministas*, Florianópolis, 11, p. 20-60, jan-jun, 2003.
- HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: O jogo como elemento da Cultura*. Trad. João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2010.
- JANOTT JUNIOR, Jeder. Música popular massiva e gêneros musicais: produção e consumo da canção na mídia. *Comunicação Mídia e Consumo*. V.3, nº7, p.31-47, 2006
- JANSZ, Jereon; MARTIN, Raynel. The Lara Phenomenon: Powerful Female Characters in Video Games. *Sex Roles*. v. 56 p.141-148, 2007.
- JENSON, Jeniffer; De Castell, Suzanne. Gender, Simulation, and Gaming: Research Review and Redirections. *Simulation & Gaming*. v.41, p. 51-71. 2010.
- KAPLAN, Sarah. With #GamerGate, the video-game industry's growing pains go viral. *The Washington Post*, 12 set. 2014. Disponível em: <https://www.washingtonpost.com/news/morning-mix/wp/2014/09/12/with-gamergate-the-video-game-industrys-growing-pains-go-viral/?utm_term=.7448969c9a58>. Acesso em 15 jan. 2017
- KENNEDY, Helen. Lara Croft: Feminist Icon of Cyberbimbo. *The International Journal of Computer Game Research*. V.2, N.2, Dezembro, 2002.
- MICHAELIS ONLINE. *Dicionário da Língua Portuguesa*. Online. Disponível em: <<http://michaelis.uol.com.br/>>. Acesso em 16 jan. 2017.
- MATOS, Marlise. Movimento e Teoria Feminista: é possível reconstruir a teoria feminista a partir do Sul Global? *Rev. Sociol. Polít.*, Curitiba, v. 18, n. 36, p. 67-92, jun. 2010
- MESCH, Louise. 'Last Ship' Star Adam Baldwin on Gamergate, Twitter Censorship and Hollywood. *Heatstreet*, 14 abr. 2014. Disponível em: <<https://heatst.com/culture-wars/last-ship-star-adam-baldwin-on-gamergate-twitter-censorship-and-hollywood/>>. Acesso em 15 jan. 2017.
- MOU, Yi; WEI, Peng. Gender and Racial Stereotypes in Popular Video Games. *Handbook of Research on Effective Electronic Gaming in Education*. IGI Global. p. 922-937. 2009.
- NEWZOO. *Top 100 Countries by Game Revenues*. Atual. Disponível em: <<https://newzoo.com/insights/rankings/top-100-countries-by-game-revenues/>>. Acesso em 16 jan. 2017.

RIVERS, Nicola. *Beyond the Boundaries: Exploring Diversity within Contemporary Feminist Thought*. 252f. Tese (Doutorado em Filosofia) Faculdade de Mídia, Artes e Tecnologia, University of Gloucestershire, Cheltenham. 2014.

SANGHANI, Radhika. *Misogyny, death threats and a mob of trolls: Inside the dark world of video games with Zoe Quinn - target of #GamerGate*. The Telegraph, 10 set. 2014. Disponível em: <<http://www.telegraph.co.uk/women/womens-life/11082629/Gamergate-Misogyny-death-threats-and-a-mob-of-angry-trolls-Inside-the-dark-world-of-video-games.html>>. Acesso em 15 jan. 2017.

SCHLEINER, Anne-Marie. Does Lara Croft Wear Fake Polygons? Gender and Gender-Role Subversion in Computer. Adventure Games. *Leonardo, Journal of Arts*, Vol. 34, N. 3, pp. 221-226.

SUSAN, Faludi. Backlash: o contra-ataque na guerra não declarada contra as mulheres. Rio de Janeiro: Rocco, 2011.

TROTTA, Felipe. Gêneros musicais e sonoridade: construindo uma ferramenta de análise. *Ícone*. V.10, N.2, 2008

TAGG, Philip. Analisando a Música Popular: teoria método e prática. *Em Pauta*. v.14 n.23, Dezembro, 2003.

_____. *Meanings: a modern musicology for non-musos* New York & Huddersfield: The Mass Media Music Scholars' Press, 2012.

VOGEL, Shane. *The Scene of Harlem Cabaret*. Chicago: The University of Chicago Press, 2009. 46.

WAHOGO, Subira; ROBERTS, Ron. fourth wave feminism: protests and prospects. *Journal of Critical Psychology, Counseling and Psychotherapy*. Dez. P. 216-220, 2012.

WHELEHAN, Imelda. Foreword. In: *Third Wave Feminis: A Critical Exploration*. PALGRAVE MACMILLAN: New York, 2007. P. XV-XX.

YACHINICH, Anne. *The Culture and Music of American Cabaret*. 75 f.. Dissertação (mestrado em Música). Trinity University. San Antonio, 2014.

Jogos eletrônicos

CAPCOM. *Street Fighter 5*, 2016.

EIDOS INTERACTIVE. *Tomb Raider*, 1996.

ELETRONIC ARTS. *Command and Conquer*. 1995.

MICROSOFT. *Forza Motorsport*, 2005.

NINTENDO. *Super Mario Bros*, 1985.

SEGA. *Bayonetta*, 2006.

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT. *God Of War*, 2005.

TECHNOS JAPAN. *Double Dragon*, 1987.

THE QUINNSPIRACY, *Depression Quest*, 2013.

O reencantamento lúdico da cidade contemporânea: *Ingress* e o tensionamento da instrumentalidade

Breno Maciel Souza Reis¹ e Suely Dadalti Fragoso²

- ¹ Doutorando do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação da UFRGS, Mestre em Comunicação (PUC/RS), Publicitário (UFES). E-mail: brenoreis@ufrgs.br
- ² Professora dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação e Informação e em Design da UFRGS e Pesquisadora CNPq. E-mail: suelyfragoso@ufrgs.br

RESUMO: A hipótese que move este artigo é que os jogos promovem o reencantamento lúdico, entendido como a reversão da racionalização e instrumentalização Modernas, responsáveis pelo efeito que Max Weber denominou desencantamento do mundo. Argumentamos que esse efeito de reencantamento é mais intenso nos Jogos Locativos de Realidade Alternativa (LARGs), o que exemplificamos com o jogo *Ingress*, produzido pelo (Google e Niantic Labs).

PALAVRAS-CHAVE: Jogos locativos, jogos de realidade alternativa, desencantamento do mundo, reencantamento lúdico

ABSTRACT: The hypothesis that moves this article is that games promote playful re-enchantment, understood as the reversal of Modernization rationalization and instrumentalization, responsible for the effect that Max Weber called disenchantment of the world. We argue that this effect of re-enchantment is more intense in the Alternative Reality Locator Games (LARGs), which we exemplify with the game *Ingress*, produced by (Google and Niantic Labs).

KEYWORDS: Locative games, alternative reality games, disenchantment of the world, playful re-enchantment

INTRODUÇÃO

Apresentamos a hipótese de que os jogos são importantes vetores de reversão dos efeitos da racionalização e instrumentalização da vida que teve lugar na Modernidade, que Max Weber denominou “desencantamento do mundo”. Defendemos que seu efeito, que chamamos de *reencantamento lúdico*, é mais intenso nos jogos que combinam dois tipos de características: as dos Jogos Locativos e as dos Jogos de Realidade Alternativa.

Jogos locativos utilizam o espaço urbano no gameplay de modo que para jogar, é preciso movimentar-se pela cidade. Esse tipo de jogo geralmente faz uso de tecnologias móveis e geolocalização. Jogos de realidade alternativa (ARGs) misturam elementos da vida cotidiana e elementos do jogo, não necessariamente através de tecnologias móveis, mas por definição seu conteúdo “transborda das telas (...) infiltrando-se na vida comum e borrando as fronteiras entre realidade e ficção” (ANDRADE, 2015a, p. 35). Entendemos que os jogos que combinam essas duas características são “jogos locativos de realidade alternativa” (LARGs).

Não são muitos os autores dedicados aos estudos sobre jogos no Brasil (FRAGOSO et al., 2015). No que tange os LARGs, os trabalhos de Andrade (2015a; 2015b; 2016) foram pioneiros no Brasil, realizando um importante trabalho de pavimentação de um referencial teórico sobre o assunto. Internacionalmente, é possível perceber um crescimento das investigações sobre o tema nos últimos anos. Os trabalhos encontrados são primordialmente focados nas interações sociais entre os jogadores e destes com os aspectos do jogo (CAON; MUGELLINI; KHALED, 2013; CHESS, 2014; LI et al., 2015), de uso dos jogos locativos como ferramentas educacionais (DE SOUZA E SILVA; DELACRUZ, 2006; PELLETIER; KNEEBONE, 2016), além de questões relacionadas ao monitoramento e vigilância (HULSEY; REEVES, 2014).

Para apresentar nosso argumento, tomamos como exemplo o Jogo Locativo de Realidade Alternativa (ou LARG, sigla para *Locative Alternative Reality Games*) *Ingress*, de propriedade da Google Inc. e da *startup* Niantic Labs, lançado em 2012 inicialmente apenas para aparelhos com sistema Android e em modo *beta* (para convidados). Atualmente, o jogo tem grande popularidade no mundo inteiro, reunindo jogadores em cidades de todos os continentes.

Organizamos o texto da seguinte maneira: na próxima seção, apresentamos a noção de desencantamento do mundo, conforme Max Weber, e leituras contemporâneas que propõem a existência de dinâmicas de reencantamento. Em seguida, apresentamos nossa concepção de reencantamento lúdico, após a qual descrevemos brevemente o jogo *Ingress*. Tendo estabelecido esses aportes, prosseguimos com o detalhamento de como o *Ingress* promove o reencantamento lúdico.

DESENCANTAMENTO E REENCANTAMENTO

As reflexões sobre os processos de desencantamento e reencantamento do mundo a partir de Max Weber e seus comentadores constituem uma interessante possibilidade de abordagem em relação ao objeto aqui tomado para estudo. Pensar o *Ingress* a partir de tal perspecti-

va implica considerar o desencantamento e o reencantamento a partir de dois eixos, em cuja intersecção ele se caracteriza. O primeiro eixo é o do lúdico, relativo à experiência de jogo em geral; já o segundo é o do urbano, relativo à experiência da cidade.

Para tanto, o primeiro movimento consiste em recuperar o conceito de desencantamento do mundo em Max Weber. Os pontos de encontro entre esse conceito e a noção de mundo em Heidegger nos autorizam a trabalhar com a ideia de que a estrutura do mundo (*Welt*) é composta a partir da tríplice divisão entre os entes puramente existentes (naturais), os entes disponíveis e o ser — que é sempre um ser-no-mundo, ou seja, um ser em meio às coisas disponíveis, um *Dasein* (HEIDEGGER, 2005a;2005b). É com base nessa estrutura que a noção de mundo adotada aqui procura abranger a totalidade das coisas com as quais nos deparamos, bem como as referências existentes e sobre as quais podemos nos pronunciar, sejam elas físicas, imateriais ou simbólicas.

DESENCANTAMENTO DO MUNDO

Weber entende que a passagem para a Modernidade promove um processo de desencantamento — ou desmágicação³ — do mundo que se dá a partir de três frentes: a secularização, a Revolução Científica do séc. XVII e, posteriormente, a emergência da ciência moderna como a forma primordial de relação entre o homem e o mundo. Tais encaminhamentos, para Weber, levam ao declínio das teleologias e das religiões em favor da racionalidade moderna (que também se relaciona estreitamente com a emergência da visão científica do mundo).

Entende-se por secularização em Weber a separação entre a vida política/pública e a religiosa, que levou à perda da legitimidade carismática das religiões como a metanarrativa primordial através da qual os fenômenos mundanos eram compreendidos. A emergente sociedade moderna passou a se organizar em uma esfera própria, governada a partir de leis que não se referem ao campo religioso. Já a ciência moderna, ao se apresentar como objetiva, empírica e instrumental, golpeia definitivamente as religiões por negar a elas a possibilidade de conhecer/dominar o mundo.

Existe assim um ponto para o qual convergem os aspectos do desencantamento do mundo em Weber: a passagem de um mundo metafórico e misterioso, povoado por seres e espíritos invisíveis, cujos fenômenos — inclusive os naturais — causavam espanto e admiração por situarem-se na esfera do divino para um mundo racionalizado, calculável e possível de ser não apenas destrinchado, mas também *controlado* e *manipulado* por meio da ciência.

3 Embora não seja a expressão mais recorrente nas obras do autor em Língua Portuguesa, o termo *desmágicação* corresponde melhor à etimologia do vocábulo originário “*Entzauberung*” em alemão, que possui conotação semelhante à de eliminação da magia ou feitiço, e não necessariamente “encantamento”. Na tradução do termo para o inglês, foi utilizada a expressão “*Disenchantment*”, que possui significado semelhante a um encantamento promovido com a ajuda, por exemplo, da música, dança, etc., ou ainda pode significar desencantamento, desilusão. Dessa forma, o vocábulo em inglês, ao ser traduzido para o português, sofreu um deslizamento do sentido original proposto por Weber, como inclusive analisa Pierucci (2013).

A racionalização é, assim, a força-motriz da desmágicação para Weber. Vincula-se a ela o outro fator decisivo para o desencantamento do mundo: a prevalência da ciência moderna, que se apresenta como objetiva, empírica, instrumental, e que estabelece um forte contraste com as metanarrativas religiosas — que são paulatinamente preteridas pela racionalidade científica.

Nesse processo, as camadas mágicas ou místicas que as narrativas religiosas conferiam ao mundo são descartadas e, como diz Pierucci (2003, p. 141-142), a ciência moderna, “(...) reduz o mundo a mero ‘mecanismo casual’, desembaraçando-o com isso daquele sentido metafísico objetivo de ‘cosmos ordenado por Deus’”. Assim dessacralizado, o mundo deixa de possuir qualquer *aura* ou sentido transcendental, tornando-se “analisável, explicável, calculável, um mundo sem deuses” (WEBER, 1982, p. 325). Logo, na Modernidade, a principal força reguladora e visão dominante de mundo passa a ser de ordem *técnica* — o que delimita as possibilidades de questionamento e explicação da realidade por meio de uma ciência instrumental/operacional. Aqui os pensamentos de Weber e Heidegger convergem mais uma vez pois, em suas considerações sobre a técnica enquanto *modus operandi* fundamental na modernidade, Heidegger destaca o modo como ela perpassa as relações que o homem estabelece com o mundo em sua totalidade.

A despeito de pensar tal contexto sob um prisma utilitário, os dois autores parecem preocupados com o império da técnica ser a única possibilidade de conhecer o mundo na modernidade, o que faz com que o processo inverso ocorra: a ciência moderna é interpelada pelo pensamento técnico, sendo ela mesma subjugada à concretização desse espírito do tempo instaurado pelo tecnicismo. Para Weber, o império da técnica consiste no que ele chama de “jaula de ferro da modernidade”, ou seja, a racionalidade científica como modo primordial por meio do qual se dá a relação do homem com o mundo; já para Heidegger a técnica e a tecnologia⁴ caracterizam o modo de existência moderno. Ambas colocações se referem, portanto, ao princípio de domínio das coisas do mundo por meio da técnica e da ciência moderna: Weber argumenta que tal crença significa reconhecer a inexistência de qualquer “poder misteriosamente incalculável, que se imiscuiria aí, e que, ao contrário, se poderia *dominar* todas as coisas — em princípio — por meio do cálculo. Isso, porém, significa o desencantamento do mundo” (WEBER, 2015, p. 34, ênfases do autor). Nesse cenário, o desencantamento se refere intrinsecamente à *perda de sentido* subjetivo do mundo provocada pela ciência moderna — o que Weber explicita diretamente em *A ciência como vocação* (1993), texto no qual afirma que a ciência “(...) não doa, nem tem a pretensão de doar, sentido ao mundo, aos acontecimentos, às coisas que ‘simplesmente são e acontecem’” (PIERUCCI, 2013, p. 154).

4 Cabe salientar a diferença entre a técnica e a tecnologia para Heidegger: a primeira seria uma estrutura processual por meio da qual o pensamento ocidental Moderno foi sendo conformado, ou seja, um modo de revelação da existência própria do ser-no-mundo. Já a tecnologia é o seu caráter aparente, ou o discurso da primeira, imiscuído na vida cotidiana — são os aparelhos, dispositivos e processos que fundamentam a vida ordinária dos homens.

Esse é um dos fatores que explicam a tendência ao desencantamento de todas as esferas da vida humana — que, entretanto, nunca chega a se realizar de forma completa, o que abre brechas para que a magia retorne tanto na forma do pensamento religioso *strictu sensu* quanto de outras maneiras. Este retorno caracterizaria um “reencantamento do mundo”. Embora Weber não chegue a trabalhar diretamente a possibilidade de reencantamento, autores contemporâneos parecem instigados a investigar as estratégias de escape do processo de desencantamento e, através delas, as possibilidades de recuperar a “mágica” perdida nos processos de secularização, racionalização do mundo e pela visão científica moderna.

REENCANTAMENTO DO MUNDO

Pierucci (2013) desenvolve uma detalhada investigação sobre os sentidos que a ideia de desencantamento pode ter em Weber. Destrinchando a obra do sociólogo, o autor busca identificar polissemias do desencantamento, ou seja, todos os sentidos que o conceito vem assumir nos escritos de Weber, aos quais se dedica *exclusivamente*. Para o autor, são dois os eixos nos quais tal ideia surge para dar conta do processo de racionalização, burocratização e retirada do pensamento mágico do mundo moderno: o do desencantamento técnico-científico do mundo e o do desencantamento religioso.

Entretanto, como dissemos, esse processo de desencantamento nunca chegou a se realizar completamente, o que fica visível quando vemos ascender, na contemporaneidade, possibilidades de ressurgimento de concepções que desafiam as bases da modernidade, interpelando a visão de mundo baseada no cálculo e no pensamento tecnocientífico através das brechas de sua própria lógica. Tais desdobramentos foram estudados por diversos autores, cujos trabalhos foram reunidos e sintetizados por Assunção (2010), que realiza uma densa captura das tendências e vieses dos estudos contemporâneos sobre o pensamento weberiano, com especial atenção aos autores que trabalham fenômenos que podem ser entendidos como sendo tentativas de reencantamento do mundo. Em uma visão geral, as abordagens do reencantamento identificadas por Assunção (2010) organizam-se em dois grandes eixos: o religioso e o científico. O primeiro inclui tanto processos ligados à religião *strictu sensu* quanto ocorrências tomadas como possuidoras de um caráter místico, embora não religiosas no sentido estrito. Além disso, alguns autores trabalhados por Assunção (2010) identificam o fascínio causado pelos esportes, pela arte, o ressurgimento de mitos e crenças, e as relações sociais, de consumo e o turismo global.

Já no que se refere ao reencantamento científico, os estudos tendem a contrastar a visão científica moderna com visões holísticas contemporâneas baseadas na reunificação entre o homem e a natureza. Por seu caráter reintegrador, essas abordagens inauguram uma reversão da relação homem-mundo da ciência moderna. Essas propostas contemporâneas não mais entendem o homem como senhor da natureza, que é para ele um recurso explorável, em permanente disponibilidade.

Mais detalhadamente, em sua empreitada de levantamento e síntese das propostas que pensam o reencantamento do mundo contemporâneo Assunção (2010) identifica seis vertentes de análise, a saber:

- 1) *O reencantamento do mundo exclusivamente na obra de Weber*, ou seja, autores que buscam pistas na obra do próprio sociólogo, rastreando conceitos e indícios que possam significar a visão do autor a respeito das possibilidades ou estratégias de *reencantamento* no âmbito da própria modernidade. Embora essa abordagem não constitua um grupo homogêneo de autores, o traço em comum entre eles é a tentativa de perscrutar exaustivamente a obra weberiana em busca dessa possibilidade;
- 2) *O reencantamento do mundo a partir e além de Weber*, ou seja, autores que buscam confrontar as colocações weberianas com as de outros autores. Situam-se aí, inclusive, aqueles que buscam compreender a contemporaneidade a partir da noção de ‘pós-modernidade’;
- 3) *O reencantamento do mundo na esfera exclusivamente religiosa*, que busca compreender a retomada da força de manifestações religiosas na contemporaneidade. Neste viés, a análise e a busca do reencantamento do mundo voltam-se para os fenômenos ligados às religiões contemporâneas *stricto sensu*, no sentido em que essas promovem um retorno à magia, a um mundo povoado por seres místicos, espíritos, demônios e outras entidades;
- 4) *O reencantamento religioso do mundo para além da esfera religiosa*, linha a partir da qual as buscas de experiências com o sagrado na contemporaneidade ultrapassam a esfera religiosa *strictu sensu*. Aqui busca-se mais compreender uma retomada da experiência *mística* na relação entre o sujeito e o mundo do que propriamente uma relação *religiosa*; nesse sentido, distintas manifestações podem fornecer possibilidades de vazão dessa pulsão, como práticas esportivas (GUMBRECHT, 2015), meios de comunicação, as artes, o turismo, o consumo — além de práticas e grupos sociais cujas características se aproximam dos elementos relacionados a uma forma de tribalismo e/ou nomadismo. Assim, a magia aqui é entendida como ‘maravilhamento’, ‘admiração’ e ‘fascínio’, causado por essas manifestações culturais;
- 5) *O reencantamento científico do mundo* seria uma possibilidade aparentemente contraditória de devolver a magia ao mundo na atualidade. Para os autores que seguem tal perspectiva, a ciência moderna e sua separação entre o homem e o mundo dá lugar a uma ideia reunificadora *quase* religiosa (quando considerada a origem do termo *religare*, que significa literalmente “religar”, “reunir”) do homem e a natureza. Segundo essa linha de análise, a ciência (afinada com o paradigma moderno) não é a única forma de apreender os fenômenos do mundo, nem podem estes ser dominados através do conhecimento científico moderno. Além disso, es-

ses fenômenos também podem ser conhecidos através de outras formas de saber (religioso, senso comum, etc.), que não podem (ou não deveriam) ser descartadas ou preteridas em favor da ciência moderna;

- 6) *O reencantamento ecológico do mundo* constitui a última via de análise derivada do reencantamento científico na categorização de Assunção (2010). Ela nasce da constatação do desequilíbrio ambiental causado pela atividade humana no planeta e pelas consequências do império da vontade humana sobre a natureza. Embora tenha como ponto de partida a questão ecológica, tal abordagem perpassa toda a visão do homem em meio ao mundo, que passa a ser pensado como um dos seres dentre outros tantos que habitam o mundo natural — constituindo assim, um *ethos*, uma abordagem ética e filosófica cujo ponto de partida é a natureza.

As tensões oriundas dessas distintas abordagens constituem os eixos teóricos que fundamentam as discussões contemporâneas sobre o reencantamento do mundo. Ao mesmo tempo em que explora a variedade destes empreendimentos, o estudo de Assunção (2010) fornece um interessante quadro geral, por meio do qual podemos situar nossa própria proposta de que a experiência lúdica e espacial proposta pelo jogo locativo estudado por nós promove um reencantamento do tipo religioso *latu sensu*.

REENCANTAMENTO LÚDICO

É possível estabelecer um paralelo entre a ideia de mundo encantado em Weber e seus desdobramentos contemporâneos e o conceito de círculo mágico instaurado pelos jogos, conforme aparece em Huizinga (2008). Este é um ponto de partida pertinente para uma análise sobre o potencial de reencantamento do mundo pelos jogos urbanos contemporâneos, que se diferenciam por instaurar-se na interseção entre as redes informacionais digitais e o espaço das cidades.

Ao estabelecer o entrecruzamento teórico entre a tese weberiana de desencantamento empreendido pela modernidade e as colocações de Huizinga, notamos, antes de mais nada, que os termos em que o autor defende a importância do jogo nos processos sociais e culturais baseiam-se em diversas dicotomias. Entre elas encontra-se, mais acentuadamente, um contraponto entre o lúdico e a ‘seriedade’ que vincula diretamente o raciocínio de Huizinga ao paradigma moderno. Outra dicotomia também central para a obra do autor é a separação entre o “mundo ordinário” e o âmbito do jogo por um supostamente bem delimitado “círculo mágico”. A expressão “círculo mágico” é utilizada por Huizinga para tratar da delimitação de um espaço à parte da vida cotidiana. Para ele, o espaço da vida “ordinária” é essencialmente laboral e a ele pertence o que é de caráter racional, instrumental, e tem fins bem definidos. Já o jogo é da ordem do ritual e do mítico). O autor destaca a necessidade de circunscrever essa

experiência, definindo claramente *o que é jogo* (e o que *é do jogo*) do que *não é*. Essa fronteira bem estabelecida garante tanto a possibilidade de escape da rotina e o engajamento em atividades estranhas à lógica da racionalidade, quanto a impregnabilidade desta última pelo imaginário restrito ao âmbito do jogo.

Essa proposição ajuda a compreender porque a passagem da modernidade também causou profundas transformações na própria concepção de jogo, que passou a ser considerado uma atividade infantil, improdutiva e, em grande medida, “irresponsável”. A mais clara oposição aparece em relação ao trabalho, mesmo porque o período também é marcado por profundas alterações nas relações laborais e pela emergência de uma nova lógica econômica e social que dependia da exclusão do lúdico e da valorização da dedicação ao trabalho. Já o jogo é caracterizado pela não-instrumentalidade, já que, para Huizinga, o jogo não tem por objetivo a geração de produtos materiais; o jogo é, para ele, uma necessidade do *espírito*.

Entendemos o isolamento do jogo (e do lúdico em geral) ao “interior do círculo mágico” como uma estratégia de desmagicização da vida. Essa metáfora se revela particularmente ilustrativa quando sua espacialidade é confrontada com o desencantamento do próprio espaço físico, formalizado e ‘secularizado’ pelas crenças da Modernidade. O jogo só pertence à vida moderna em oposição ao trabalho produtivo, ou seja, na medida em que se reconhece que ele “naturalmente contribui para a prosperidade do grupo social, mas de outro modo e através de meios totalmente diferentes da aquisição de elementos de subsistência” (HUIZINGA, 2008, p. 12).

Em um tal cenário, a pulsão ao jogo, seja ele qual for, corresponde à busca da liberdade dos propósitos instrumentais — uma brecha na vida diária estruturada e regulamentada por leis e regras sociais e orientada pelo imperativo da produtividade. Destaca Gilloch (1996, p. 84) que o jogo “é espontâneo e criativo, um contraponto ao tédio e exploração inerente ao trabalho instrumental. É um domínio livre da compulsão” típica das relações — inclusive sociais — estabelecidas nesse contexto.

No entanto, seria muito difícil defender essa separação estanque entre o que é e o que não é da esfera do lúdico na sociedade contemporânea. Embora reconheça a fragilidade das fronteiras da separação entre o “mundo ordinário” e a esfera do jogo, Huizinga destaca sua fragilidade apenas no sentido da invasão do segundo pelo primeiro. Nas palavras do autor

o jogo tem, por natureza, um ambiente instável. A qualquer momento é possível à ‘vida cotidiana’ reafirmar seus direitos, seja devido a um impacto exterior, que venha interromper o jogo, ou devido a uma quebra das regras, ou então do interior, devido ao afrouxamento do espírito do jogo, a uma desilusão, um desencanto (HUIZINGA, 2008, p. 24, grifo nosso).

Esse aspecto pode ser entendido de forma paralela à percepção de Stevens (2007), para quem o jogo é subversivo, uma vez que pressupõe como princípio fundamental a liberdade (seja de sua ocorrência, de seus resultados, etc.). Para o autor, o jogo expõe uma dimensão contraditória da vida social moderna ao contestar suas proibições e limites.

Outros autores, como Montola, Stenros e Waern (2009) entendem o círculo mágico como um espaço em constante negociação, retração e expansão, sejam elas de caráter espacial, temporal ou social. Nieuwdorp (2005), por sua vez, entende o círculo mágico como uma interface liminar, uma membrana permeável, atravessada por fluxos multidirecionais – um tipo de “limbo” por meio do qual o homem pode acessar e transitar entre a realidade física e o universo fantástico do jogo. Já Fragoso (2015) caracteriza a experiência de jogo como um trânsito permanente em que o jogador está ao mesmo tempo situado no mundo ordinário e transitando entre ele e mundos fantásticos, ficcionais, sem que para isso tenha que abrir mão da experiência de um ou de outros. O jogador experimenta, assim, distintas realidades ao mesmo tempo (FRAGOSO, 2015), uma delas sendo regida pela razão prática, material e física — o “mundo ordinário” — e as outras pela fantasia e pelo lúdico.

Dessa forma, de maneira distinta da racionalidade moderna, o jogo pode ser entendido como um ponto de encontro onde a racionalidade do dia-a-dia moderno mescla-se às características fantásticas, místicas, da experiência lúdica. Ou, conforme o jargão weberiano, onde a vida desencantada da modernidade se encontra com elementos tipicamente encantados.

Tal capacidade de colocar em sinergia esferas materiais, físicas, simbólicas e lúdicas e reencantar a realidade nos parece ainda mais evidente quando consideramos jogos que surgem na atualidade a partir da interseção de redes informacionais digitais, artefatos móveis de comunicação, o espaço físico das cidades e os sujeitos que carregam consigo tais aparatos. No caso em tela, os jogos móveis locativos (JML) que utilizam o espaço urbano das cidades contemporâneas como parte do mundo onde a narrativa lúdica se desenrola, lançando mão para isso de elementos fisicamente disponíveis como partes do jogo, apropriando e ressignificando os mesmos em seu caráter material e simbólico.

INGRESS [NÃO] É UM JOGO⁵

A frase acima, mote do vídeo promocional⁶ do *Ingress* introduz a narrativa da recente descoberta de uma energia misteriosa (*Exotic Matter*, ou XM⁷) que emana de pontos específicos das cidades ao redor do globo. Tal fenômeno, associado a um grupo conhecido sob a alcunha de *Shapers*, teria a capacidade de influenciar as funções cognitivas das pessoas que estejam nos arredores dos locais de onde a XM flui. Estes seriam, em geral, elementos da paisagem urbana como “monumentos, memoriais, prédios e locais históricos, obras de arte externas, estruturas significativas e estabelecimentos únicos” (INGRESS FIELD GUIDE, 2016).

Nesse contexto, duas facções se organizaram com vistas à manipulação da XM: a Resistência teria o objetivo de proteger os seres humanos da influência dos *Shapers*, enquanto os Iluminados enxergam na XM uma oportunidade para a evolução das habilidades

5 *Ingress is [not] a game*

6 Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=92rYjlxqypM>. Acesso em 10 fev. 2016.

7 Em tradução livre, Matéria Exótica.

e consciência humanas. A narrativa do *Ingress* não esclarece se a influência dos *Shapers* por meio da XM é malévola ou benéfica, nem a natureza das intenções desse grupo.

A Resistência e os Iluminados travam batalhas pelo controle dos pontos por onde flui a XM. Os embates têm lugar nas ruas das cidades e acontecem de maneira relativamente discreta, pois basta que os jogadores (nomeados de agentes) possuam o aplicativo do jogo para que seu aparelho móvel seja transformado em um comunicador e manipulador da XM. Por meio da interface do jogo e tecnologias de geoposicionamento, o jogador pode visualizar um mapa dos arredores de onde se encontra fisicamente em um dado momento. Este mapa apresenta uma representação peculiar do espaço urbano, em que as vias de circulação continuam demarcadas de maneira próxima à tradicional, mas os demais elementos da cidade não aparecem, com exceção dos portais. Um agente que esteja a até 40 metros pode *hackear* um portal e, com isso, ganhar itens do jogo necessários ao ataque e defesa: se o portal pertencer à sua facção, podem ser instalados *resonators*⁸ e escudos; caso seja da equipe rival, podem ser efetuados ataques até a neutralização do portal e, se desejada, a vinculação do mesmo ao seu time.

Agentes das duas facções combinam ações coletivas presenciais visando tanto a defesa quanto o ataque a portais. Isto é feito utilizando a própria interface do jogo, por meio de uma ferramenta de comunicação, ou em grupos organizados em sites de rede social e serviços de troca de mensagens instantâneas, como o *WhatsApp* e o *Telegram*.

A FORÇA DE REENCANTAMENTO DO INGRESS

À primeira vista, pode parecer paradoxal que os meios e tecnologias de comunicação e informação digitais estejam entre as principais forças que se opõem ao desencantamento (LEE, 2008). No entanto, principalmente no caso das tecnologias móveis, seu caráter difuso, ubíquo e pervasivo é carismático, profanamente sagrado (WERTHEIM, 1999; FELINTO, 2005), o que as posiciona entre as principais vias de remagicização do mundo na contemporaneidade. Para Lee (2008), o reencantamento do mundo hoje advém da experiência mística subjetiva informal, ressignificada e subvertida das tecnologias digitais mais do que das forças religiosas *strictu sensu*.

Ingress faz uso dessas tecnologias para propor uma realidade paralela, sobreposta à nossa, para desenvolver um enredo que envolve espionagem, mistério e a exploração contínua e

8 Ressonadores são itens que, na lógica do *Ingress*, são utilizados para obter controle a um portal e também determinar o seu nível, de 1 a 8. Cada portal possui 8 *slots* para ressonadores que, quando instalados, permitem que um ponto em questão se conecte com outros portais e crie campos de influência da XM de acordo com a facção que o controla. Cada ressonador possui uma autonomia de funcionamento que decai com o tempo ou à medida que são atacados por jogadores da equipe rival; para a sua manutenção, eles podem ser recarregados — presencialmente ou à distância, caso o jogador possua a chave de acesso ao portal. Se atacados por jogadores inimigos e destruídos, o portal torna-se neutro e pode ser então novamente controlado com a instalação de outros ressonadores.

presencial do espaço físico, incorporando elementos dos arredores na narrativa e *gameplay* ensejados pelo jogo. Misturam-se, assim, o instrumental e o mágico, o ordinário e o sagrado: o mundo moderno desencantado e uma outra realidade e experiência se interpõem e se atravessam continuamente. *Ingress* transgride a lógica racional e utilitarista urbana vigente, inserindo os jogadores em universos que coexistem e que *estão* e *não estão* ali simultaneamente. Além disso é possível perceber, tanto na interface do próprio jogo quanto em vídeos promocionais constantemente atualizados, que a XM (invisível a olho nu) que emana dos portais nos locais físicos das cidades possui uma aparência etérea, fluida, quase espiritual (fig. 1).

O gancho que sustenta toda a cosmologia do jogo é a descoberta, por cientistas de um laboratório de pesquisas científicas real (o CERN⁹), da XM fluindo por todas as cidades do planeta. A escolha não é gratuita, pois o CERN é conhecido por ousados experimentos envolvendo a aceleração de partículas. A complexidade das atividades lá realizadas ajuda a sustentar a narrativa de uma realidade alternativa sobre a qual muito pouco é revelado: não se sabe a origem dessa energia, se ela apareceu recentemente ou sempre esteve presente entre a humanidade, quem realmente a controla (os *Shapers*, mas quem ou o que são os *Shapers*?), e quais são exatamente os seus efeitos. O fato do mundo do *Ingress* estar sobreposto à realidade física, e não à parte, e das características dessa realidade serem apenas suposições ou não podem ser conhecidas aproxima o mundo do jogo das narrativas religiosas institucionalizadas: o paraíso, o inferno, etc.

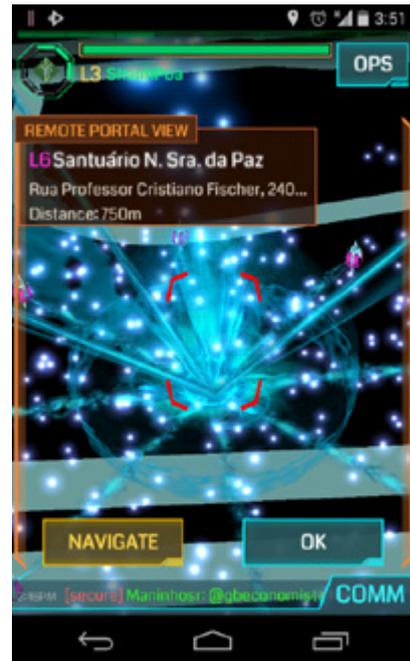
Entretanto, ao invés de pressupor a existência de um mundo metafísico inalcançável para *além* deste que conhecemos, o *Ingress* — e, mais genericamente, os LARGs — fazem coexistir cosmologias que se atravessam e negociam seus limites de maneira contínua. É “nesta transformação [que] seres de outro mundo, espaço, etc., passam a ser vistos nos termos deste mundo”¹⁰ (TYRIKIAN, 1992, p. 84, tradução nossa).

O *Ingress* estabelece um duelo entre o instrumental e o mágico, entre a manipulação de forças desconhecidas e a racionalidade, que orienta os jogadores enquanto eles transitam pelo enredo do jogo e pelas configurações sociais e espaciais das cidades. A batalha entre o sentido e a presença (GUMBRECHT, 2010), ancorada na supremacia do conhecimento científico objetivo sobre as metanarrativas tradicionais encontra aqui um vetor de liberação da pulsão do reencantamento da experiência urbana por vias imprevistas; a própria perambulação pelas ruas da cidade, quando com propósitos lúdicos, parece-nos pertencente a um reino “cuja fascinação depende estar distanciado dos mundos cotidianos; [ao passo em que] as *epifanias* pertencem à dimensão do reencantamento[...]” (GUMBRECHT, 2015, p. 79, ênfase do autor) — entretanto, no caso dos LARGs, esse mundo não está inalcançável, mas sim imiscuído em meio à realidade de forma sobreposta e simultânea.

9 CERN é o acrônimo para *Conseil Européen pour la Recherche Nucléaire*, atualmente chamado *Organisation Européenne pour la Recherche Nucléaire*, ou Organização Europeia para a Pesquisa Nuclear. Com sede em Genebra, fronteira franco-suíça, é um dos mais modernos laboratórios de pesquisa do mundo e o maior de Física de Partículas atualmente em atividade.

10 In this transformation otherworldly beings, space, etc., came to be viewed in terms of this world.

FIGURA 1: imagem de um portal do *Ingress*
Fonte: os autores (2015)



CONSIDERAÇÕES FINAIS

A cidade racionalizada e planejada, com usos estritos e utilitários, opõe-se às formas encantadas e mágicas de apropriação do espaço em sociedades anteriores à Modernidade. Por outro lado, assim como outros focos de desencantamento do mundo, também o urbano é hoje atravessado pelo desejo de reencantamento (ou retorno do espírito mágico) da vida cotidiana, em suas diversas vertentes, religiosas, científicas e ecológicas (ASSUNÇÃO, 2010). Em relação à cidade, podemos seguir o indicativo de Lee, que afirma que “a questão é saber quais são as forças que se opõem ao desencantamento; ou descobrir o que, no desencantamento, abre a possibilidade de reencantamento num mundo racionalizado”¹¹ (2008, p. 69-70, tradução nossa).

Defendemos aqui que os LARGs engatilham processos de reencantamento lúdico do mundo contemporâneo, através da apropriação das cidades e das contradições internas da própria lógica racional e instrumental moderna. Tomamos como exemplo o jogo *Ingress*, que nos permitiu apontar como esses processos, possíveis de serem abordados sob o prisma Weberiano, manifestam-se naquele LARG na forma de um reencantamento religioso *latu sensu*, ou seja, em manifestações que, embora possuam um caráter fortemente sagrado, não se configuram como religiões formalmente institucionalizadas.

Tal perspectiva é semelhante à percepção de Gumbrecht (2015), que enxerga uma tendência de ressacralização de espaços e de atividades que resistem à racionalização, por meio de experiências espaciais, tecnológicas e sociais em relação ao mundo, culminando no que o autor entende como sendo a sobreposição de tempos e espaços distintos. *Ingress* promove o atravessamento da realidade, que se objetiva desencantada pela modernidade, por elementos mágicos — ou encantados e, com isso, tensiona o modo como os jogadores experimentam e compartilham a cidade, que se abre para formas inesperadas e, por vezes subversivas, do contexto físico e simbólico urbano.

Entre os vetores desses processos estão os jogos e as práticas lúdicas em geral, em uma radicalização do ato de jogar “entre mundos” (Taylor, 2006) — característica que é inerente a qualquer jogo, seja digital ou não; porém, no caso dos LARGs, é mais intensa, pois é promovida pelas duas formas de extensão do mundo ficcional do jogo — o vínculo locativo e a realidade alternativa. O resultado, reafirmamos, é a convergência entre o mundo físico, com todas as suas particularidades arquitetônicas e urbanísticas, inclusive suas limitações e problemas estruturais, pelo universo fantástico, metafórico e permeado por elementos mágicos do jogo, que o reencanta ludicamente.

11 La question est savoir quelles sont les forces qui s'opposent au désenchantement; ou découvrir ce qui, dans le désenchantement, ouvre une possibilité de réenchantement dans un monde rationalisé

REFERÊNCIAS

- ANDRADE, Luiz Adolfo de. *Jogos digitais, cidade e (trans)mídia: A próxima fase*. Curitiba: Appris, 2015a.
- _____. Jogos locativos, espaço e lugar: o caso de Ingress. *Trama: Industria Criativa em Revista* v. Vol. 1, n. N. 1, 2015b.
- _____. *Jogos locativos*. Salvador: Edufba, 2016. 71
- CAON, Maurizio; MUGELLINI, Elena; KHALED, Omar Abou. *A pervasive game to promote social offline interaction*. Proceedings of the 2013 ACM conference on Pervasive and ubiquitous computing adjunct publication. Zurich, Switzerland: ACM: 1381-1384 p. 2013.
- CHESS, Shira. Augmented regionalism: Ingress as geomediated gaming narrative. *Information Communication & Society*, v. 17, n. 9, p. 1105-1117, 2014.
- DE SOUZA E SILVA, Adriana; DELACRUZ, Girlie C. Hybrid Reality Games Reframed: Potential Uses in Educational Contexts. *Games and Culture*, v. 1, n. 3, p. 231-251, July 1, 2006 2006.
- FELINTO, Erick. *A religião das máquinas: ensaios sobre o imaginário da cibercultura*. Porto Alegre: Sulina, 2005
- FRAGOSO, Suely et al. *Um panorama dos estudos de games na área da Comunicação nos últimos 15 anos*. XXXVIII Intercom — Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2015. Rio de Janeiro. Disponível em: <portalintercom.org.br/anais/nacional2015/resumos/R10-0207-1.pdf >.
- GUMBRECHT, Hans Ulrich. “Perdido numa intensidade focada”: Esportes e estratégias de reencantamento. *Aletria: Revista de Estudos de Literatura*, v. 15, p. 11-19, 2007.
- _____. *Produção de presença: O que o sentido não consegue transmitir*. Rio de Janeiro: Contraponto PUC Rio, 2010.
- HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. 5ª ed. São Paulo: Perspectiva, 1938.
- HULSEY, Nathan; REEVES, Joshua. The Gift that Keeps on Giving: Google, Ingress, and the Gift of Surveillance. *Surveillance & Society*, v. 12, n. 3, p. 389-400, 2014.
- INGRESS FIELD GUIDE, *Niantic Labs. Portals & Linking*. 2016. Disponível em: < http://ingressfieldguide.com/content/portals-linking >. Acesso em: 10 fev. 2016.
- KALBERG, Stephen. *Max Weber: Uma introdução*. Rio de Janeiro: Zahar, 2010.
- LEE, Raymond L. M. La fin de la religion? Réenchantement et déplacement du sacré. *Social Compass*, v. 55, n. 1, p. 66-83, March 1, 2008 2008.
- LEFEBVRE, Henri. *The production of space*. Oxford: Blackwell, 1991.
- _____. *O direito à cidade*. São Paulo: Centauro Editora, 2008.
- LI, Runze et al. *A Probe into Ingress and Its Social Interaction: Augmented Reality’s Influence on Mobile Game*. 10 fev. 2016 2015. Disponível em: < http://vince-li.com/pdf/ingress/paper.pdf >.
- PELLETIER, Caroline; KNEEBONE, Roger. Playful Simulations Rather Than Serious Games: Medical Simulation as a Cultural Practice. *Games and Culture*, v. 11, n. 4, p. 365-389, June 1, 2016 2016.
- STEVENS, Quentin. *The Ludic City: Exploring the potential of public spaces*. Nova York: Routledge, 2007.

TYRIAKIAN, Edward. Dialectics of modernity: Reenchantment and Dedifferentiation as Counterprocesses. *In*: HAFERKAMP, H. e SMELSER, N. J. (Org.). *Social Change and Modernity*. Berkeley: University of California Press, 1992. p.78-94.

WEBER, Max. *Economia e sociedade: fundamentos de uma sociologia compreensiva*. Brasília: UnB, 1994.

WERTHEIM, Margareth. *The pearly gates of cyberspace: a history of space from Dante to the Internet*. New York: W.W. Norton & Company, 1999

Uma virada espacial na transmídia a partir de jogos *mobile*

Ana Carolina Almeida Souza¹

¹ Mestre em Comunicação pela PUC Minas. Email: acas.jornalista@gmail.com

RESUMO: Esse artigo faz parte de uma pesquisa mais abrangente, a qual se destina a compreender o espaço como categoria de análise na transmídia. O objetivo desse artigo, então, é o de apresentar uma das ideias levantadas nessa pesquisa, enquanto reafirma o lugar que os jogos *mobile* têm ocupado nas campanhas transmidiáticas de franquias de entretenimento. Para tal, utilizamos o exemplo do aplicativo “O Tordo”, de ‘Jogos Vorazes’ e nos baseamos nas ideias de Henry Jenkins, Frank Rose, Jasper Falkheimer, Andre Jansson, André Lemos e Luiz Adolfo de Andrade.

PALAVRAS-CHAVE: Jogos *Mobile*; Transmídia; Geografia da Comunicação; Jogos Vorazes.

ABSTRACT: This article is part of a broader research, which aims to understand the space as a category of analysis in transmedia. The purpose of this article, then, is to present one of the ideas raised in this research while reasserting the place that mobile games have occupied in the transmedia campaigns from entertainment franchises. To do so, we use the example of the app “Mockingjay”, of ‘The Hunger Games’ and we based it on the ideas of Henry Jenkins, Frank Rose, Jasper Falkheimer, Andre Jansson, André Lemos and Luiz Adolfo de Andrade.

KEYWORDS: Mobile Games; Transmedia; Geography of Communication; Hunger Games.



COLAGEM 1: imagens capturadas através de pesquisa das *hashtags* relacionadas ao aplicativo

Fonte: SOUZA, Ana C. A.

INTRODUÇÃO

Em 2014, às vésperas do lançamento do terceiro filme da franquia multicomunicacional ‘Jogos Vorazes’², a Lionsgate – produtora de audiovisual canadense, que atualmente tem quatro divisões específicas (cinema, TV, música e distribuição) e detém os direitos sobre marcas como ‘Jogos Vorazes’, ‘Divergente’ e ‘Jogos Mortais’ – lançou o aplicativo para celulares “O Tordo”. Com uma premissa ligada à experiência de se comunicar diretamente com outros fãs da franquia, bem como de participar da revolução que acontecia na narrativa fílmica de ‘Jogos Vorazes’ e de propor um caminhar na urbe ligado ao aplicativo, “O Tordo” é um dos muitos exemplos de jogos *mobile*, ligados à franquias transmidiáticas que temos presenciado nos últimos anos, principalmente depois do sucesso de “Pokémon Go!”³.

Para começarmos, é importante afirmar que aplicativos para celulares, ou *apps*, vêm se popularizando entre as grandes empresas de comunicação, especialmente as de amplo capital intelectual, uma vez que, desde 2009, essas ferramentas, inicialmente focadas apenas em produtividade, como calendários, agendas e informações meteorológicas; foram se expandido para outras categorias bem mais diversas, como jogos, serviços de GPS, bancos, redes sociais, relacionamento e até de imitação de maquiagem, além de inúmeros aplicativos de entretenimento e lazer. Esse avanço foi estimulado pela expansão da rede móvel de acesso à internet (como o 3G e o 4G) e ganhou fôlego com a popularização dos *smartphones*.

Segundo Luiz Adolfo de Andrade (2015) as iniciativas mais contundentes acerca do uso de aplicativos e tecnologia *mobile* para fins de entretenimento, estão intimamente ligadas à cultura fã e aos Jogos de Realidade Alternativa (ARG), porque exigiam um alto grau de comprometimento daqueles que se aventuram, porém, com o uso cada vez mais amplo de *smartphones* as possibilidades foram aumentando, o que tem incitado de modo significativo a criação de *softwares* para *mobile* como práticas de marketing, publicidade e *branding*. Principalmente aqueles que envolvem grandes eventos da cultura pop, como o lançamento de filmes, séries, livros e moda.

No caso do *app* “Nosso Líder o Tordo”, o *software* funciona aliando certas ferramentas que trazem características típicas do ambiente tecnológico, como a geolocalização, o compartilhamento de informações em redes sociais digitais e a captura de imagens, com um *design* e uma proposta bastante específicos, ligados ao mote da narrativa criada por Suzanne Collins, mas conectado ao universo visual desenvolvido nos filmes da franquia. A proposta do aplicativo é permitir ao sujeito acessar a cidade pelo *smartphone*, para criar grafites digitais com os símbolos da franquia. Esses símbolos, que remetem ao universo simbólico

2 Neste trabalho, sempre que falarmos da franquia de Jogos Vorazes, usaremos as aspas simples ‘ e sempre que falarmos do primeiro livro e/ou do primeiro filme, usaremos as aspas duplas “.

3 Pokémon começou como um desenho animado japonês (anime) criado em 1995, por Satoshi Tajiri e ganhou fama mundial com a história de um mundo onde seres ficcionais, chamados pokémons, são passíveis de captura e treinamento, como se fosse um esporte. Atualmente é uma franquia multimídia, que envolve videogame, jogos de cartas, mangás, filmes e mais recentemente teve um aumento de 10% nas suas ações pelo sucesso do aplicativo Pokémon Go! Fonte: <http://migre.me/uo2rh>

de 'Jogos Vorazes', podem ser de várias cores, tamanhos e em diversas superfícies (como paredes, janelas, prédios e até a linha do horizonte). Uma vez feita, a marcação passa a ser parte integrante de uma camada informacional que recobre a cidade, podendo ser encontrada através do aplicativo ou através de pesquisas de *hashtags* relacionadas, como #NLOT, #NossoLideroTordo, #OTordo, #Mockingjay, #OLTM, entre outras variações dessas palavras em outras línguas.

Ao nos depararmos com esse aplicativo e com o que ele é capaz de incitar, passamos a nos perguntar de que maneira poderíamos interpretar a sua popularização, bem como, como seria possível olhar para ele através do seu fator móvel, aliado ao seu potencial lúdico e transmidiático.

TRANSMÍDIA ESPACIAL.

'Jogos Vorazes' começou como uma trilogia literária, escrita por Suzanne Collins e traduzida, no Brasil, pela editora Rocco. Os três livros da saga, chamam-se, respectivamente: "Jogos Vorazes" (2010), "Em Chamas" (2011) e "A Esperança" (2011). Os livros venderam mais de 85 milhões de cópias no mundo todo e, devido ao seu sucesso, tiveram os direitos de reprodução adquiridos pela Lionsgate, que produziu uma quadrilogia fílmica, comporta pelos títulos: "Jogos Vorazes" (2012), "Em Chamas" (2013), "A Esperança – parte I" (2014) e "A Esperança – o final" (2015).

Desde a sua primeira passagem, ou seja, do livro para o cinema, 'Jogos Vorazes' já era marcado por um ímpeto transmidiático, uma vez que ao fazer esse primeiro movimento, já alterou a narração original da obra, que se dava em primeira pessoa, para a terceira pessoa. Dessa maneira, no filme vemos acontecimentos novos, não relatados diretamente nos livros, além de podermos ir além do que os olhos de Katniss, personagem principal e narradora da história nos livros.

A partir da sua passagem para o cinema, 'Jogos Vorazes' protagonizou um esforço publicitário para aliar à sua narrativa central, cada vez mais prolongamentos e cada vez mais independentes entre si, contando fatos novos, a cada nova investida. Podemos dizer assim, que 'Jogos Vorazes' é uma franquia transmidiática.

Para chegarmos a essa constatação, partimos das ideias de Henry Jenkins (2009) que afirma que a narrativa transmídia parte de um ponto (uma narrativa, um personagem, um desenho...), crescendo exponencialmente de acordo com as mídias disponíveis, engajamento dos públicos envolvidos e potencial da história-base e que a "narrativa transmidiática refere-se a uma nova estética que surgiu em resposta à convergência das mídias – uma estética que faz novas exigências aos consumidores e depende da participação ativa de comunidades de conhecimento". (JENKINS, 2009, p. 47).

Além de Jenkins, outros autores se debruçam sobre a questão da transmidialidade, como Carlos Alberto Scolari e Frank Rose. A primeira relação que fazemos, é com a noção

de “mídia profunda” de Frank Rose (2011, p. 3), que traz um pouco mais de complexidade às questões observadas por Jenkins, relacionando-as às camadas de imersões criadas pelos projetos transmidiáticos.

A “mídia profunda” de Rose nos ajuda a ampliar a perspectiva de como o contexto de ‘Jogos Vorazes’ se configura, partindo da noção de transmídia e suas relações com os fãs. Para compreendermos melhor, diferentemente da transmídia, a mídia profunda foca na noção de que diferentes mídias precisam de diferentes níveis de imersão, de modo que cada uma aciona diferentes processos de interação, muitas vezes sendo ditado por seus fãs, muito mais do que pela instituição. Segundo o autor, em entrevista para Henry Jenkins⁴, a mídia profunda “permite que o público mergulhe em uma história em qualquer nível de profundidade”, no entanto gera diferentes objetivos e focos de imersão, que dependem muito mais do quão fundo uma pessoa mergulha e quão complexas são as camadas de conexão.

Rose (2010, p.31) observa que “há pouco éramos apenas espectadores, consumidores passivos (sic) da mídia de massa. Agora, no YouTube, nos blogs, no Facebook, no Twitter, nós somos a mídia” e esse tipo de produção flexível é uma espécie de sistema, o qual a franquia conta com o próprio fã para que ele mesmo consuma o que produz e produza o que consome.

Compreendido como Anna McCarthy (2005) coloca, um modo de produção, (...) na medida em que contou com a participação de membros da audiência para criar conteúdo, prometendo “democratizar” o processo de produção cultural. Em sincronia com a economia online, (...) ele veio para encapsular a lógica da economia interativa, tematizando, por exemplo, na maneira em que o processo de monitoramento em si redobra as atividades da vida diária de forma produtiva (ANDREJEVIC, 2014, p.41 – tradução nossa)⁵.

Essa produção flexível se aproveita da propensão natural dos adoradores e entusiastas das franquias em querer fazer parte do mundo ficcional, criando pontes de acesso direto e canais de comunicação integrados com as comunidades fãs e vão além, compreendendo que não é mais suficiente manter as pessoas focadas em uma franquia, é preciso fazer com que elas se sintam motivadas a interagir e produzir seu próprio conteúdo (baseado no conteúdo original), além de compartilhar suas considerações e estimular outras pessoas a contribuir.

Tal reorganização da produção de conteúdo modificou, inclusive o ordenamento tradicional da narrativa transmídia, o qual uma mídia era considerada a mais importante e as outras, mesmo que oferecendo conteúdos novos, ainda se reportavam a principal. Essa alteração é de grande importância para compreendermos as formas comunicacionais contemporâneas, porque até o *fandom* passou a ser um braço do discurso transmidiático, um

4 Disponível em: <http://migre.me/tmNtZ> e <http://migre.me/tmNuh>. Acesso 28 mar. 2016.

5 Tradução de: “Understood, as Anna McCarthy (2005) has put, as a mode of production (...) insofar as it relied on the participation of audience members to create content, promising to “democratize” the process of cultural production. In sync with the online economy, (...) it has come to encapsulate the logic of the interactive economy, thematising, for example, the way in which the monitoring process itself redoubles the activities of daily life in productive form.” (ANDREJEVIC, 2014, p.41).

ponto de acesso e uma entrada potente para o universo transmidiático de uma franquia, como ‘Jogos Vorazes’.

Essas formas de comunicação contemporânea estão apoiadas, principalmente, na busca constante por engajamento, de modo que a maneira como as franquias transmidiáticas têm se configurado, o fã exerce um papel de destaque, estando entre o coprodutor, o público alvo e a inspiração de novas narrativas. Compreendemos assim, que a partir do momento em que ações são desenvolvidas para que a comunidade fã possa se articular a ponto de (re)definir o funcionamento publicitário de uma campanha global de franquias, como ‘Jogos Vorazes’, é conferido a esse *fandom* lugar de destaque no diagrama que envolve as múltiplas emissões e os múltiplos emissários. Percebemos que essa atitude de uma absorção do fã na narrativa transmídia tem muito a ver com o fluxo de informações presentes na contemporaneidade, numa evidente vontade de, não só usufruir da quantidade de produção ligada à cultura fã, mas também trazê-lo para perto englobando a premissa de imersão e experiência, tão enraizadas na ideia transmidiática.

Jenkins (2009, p. 235), também compartilha dessa noção e observa que, além do uso dessa produção flexível, por parte das corporações de franquia, como a Lionsgate, “os consumidores estão utilizando novas tecnologias midiáticas para se envolverem com o conteúdo dos velhos meios de comunicação, encarando a internet como veículo para ações coletivas”, sem perder de vista que, ao falarmos destas interações coletivas, estamos pensando no nível de participação opcional, nas quais ferramentas são apresentadas e oferecidas, mas vem do fã o desejo e forma como vai usá-la. Sem falar que a falta de uso pode resultar no esquecimento da ferramenta.

Dessa forma, só a adaptação de um texto inicial de um determinado formato para outro, não é transmídia. É necessário que, ao fazer a passagem haja uma modificação narrativa, expandindo o texto-base, de modo que os espectadores vejam um novo aspecto da narrativa. Então mesmo que a franquia ‘Jogos Vorazes’ tenha tido o lançamento do seu primeiro filme com baixa publicidade anterior⁶, foi possível observar um ímpeto de construção de um universo transmidiático desde o início, em que um dos maiores fatores de interesse foi, justamente, a mudança de perspectiva.

Com o tempo, e um orçamento muito maior⁷, a campanha pode se expandir para diversas outras mídias, como um canal no YouTube⁸, uma linha de maquiagem e roupas⁹, con-

6 Pois foi considerado como uma espécie de teste de público. Era sabido que os livros tinham feito grande sucesso nos Estados Unidos, mas não se tinha certeza da receptividade mundial, ou mesmo se um filme seria bem aceito. É possível apontar que eles quiseram testar, influenciados pela receptividade positiva que outras franquias, como ‘Harry Potter’ e ‘Crepúsculo’, semelhantes por serem voltadas para o público adolescente, tiveram.

7 O primeiro filme da franquia, ‘Jogos Vorazes’, teve orçamento de U\$75 milhões, enquanto que a sequência, “Em Chamas” foi orçado em U\$150 milhões, seguido de “A Esperança – parte I”, que custou em torno de U\$250 milhões. Fonte: <http://migre.me/s4EwP>

8 Veja mais: www.capitolTV.pn

9 Veja mais: <http://migre.me/vXLGC>

curso internacionais de conteúdo feito por fãs¹⁰, uma exposição itinerante¹¹, além de ações urbanas¹² que levaram elementos da história para capitais no mundo. Até que chegou aos celulares com o aplicativo “O Tordo”.

Cada meio faz o que faz de melhor – então uma história pode ser introduzida em um filme, expandida pela televisão, novelas e quadrinhos, e seu mundo pode ser explorado e experimentado em suas múltiplas facetas. Cada parte precisa ser consistente o suficiente para possibilitar um consumo autônomo. Ou seja: você não precisa ter visto o filme para aproveitar o jogo e vice-versa. Entretanto, se houver material suficiente para sustentar as diferentes clientelas - e se cada obra oferecer experiências novas -, é possível contar com um mercado de intersecção que irá expandir o potencial de toda a franquia. (p. 138 e 139)

Quando o aplicativo é acionado, ele utiliza a geolocalização do fã que o ativou para mostrar a cidade em que ele está acessando, através da tela do celular. Uma vez acionado, o aplicativo permite que esse mesmo indivíduo possa passear pela sua cidade, criando *stencils* digitais e marcas referentes à franquia de ‘Jogos Vorazes’. As marcas incluem alusões ao mundo de ‘Jogos Vorazes’.

Para que os *stencils* sejam produzidos e permaneçam na cidade, o aplicativo é sincronizado com várias plataformas e redes sociais digitais, tais como o Facebook¹³ e o Twitter¹⁴, o que garante que os autores das marcas sejam pessoas e não robôs, e a ideia de compartilhamento fica clara, uma vez que as duas redes têm como princípio básico o do compartilhamento de informações. A plataforma do *Google Maps*¹⁵ fixa as geolocalizações das marcas e faz com que qualquer marca gerada dentro do aplicativo, apareça no celular das outras pessoas que tem o “O Tordo” no *smartphone* e estejam na mesma área. É possível, também, acessar as marcas através da ferramenta de scanner do próprio aplicativo, onde você vê a cidade através da tela do celular, enquanto procura por marcas nas redondezas.

As marcas geradas podem ser compartilhadas nas redes sociais e nos sites oficiais da franquia, com ênfase ao <http://district13.co.in/intl/br/>, que serve como repositório das imagens, mas que só pode ser acessado pelo *smartphone* de quem estiver com o aplicativo instalado. Depois de uma atualização, sempre que uma imagem é gerada, ela pode ser classificada pelos fãs e aparecer na tela inicial do aplicativo, em destaque. Tal como o aplicativo se

10 Veja mais: <http://migre.me/vjpui>

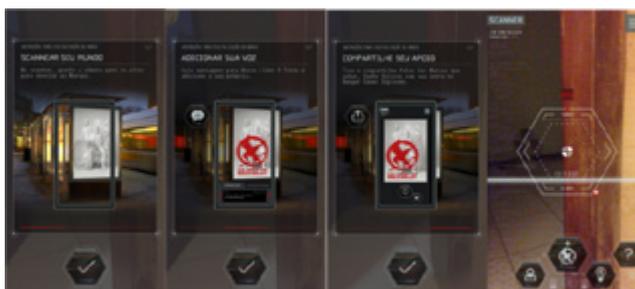
11 Veja mais: <http://migre.me/vXLIT>

12 Veja mais: <http://migre.me/vXLJq> e <http://migre.me/vXLK5>

13 Plataforma estilo Rede Social, que integra chat, páginas de integração e relacionamento. Atualmente é detentora de outros aplicativos e redes semelhantes, como o Instagram e o WhatsApp.

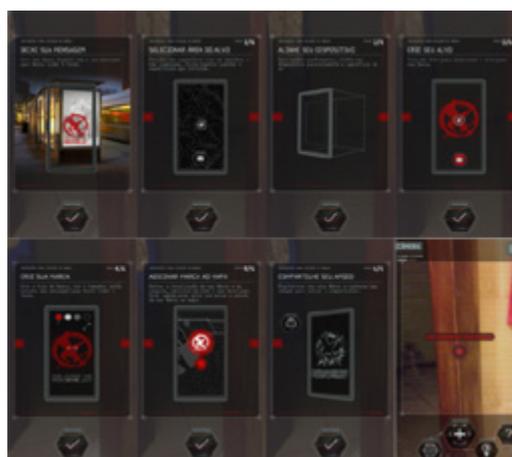
14 Plataforma estilo Rede Social, ficou conhecida por limitar as postagens de seus usuários a 140 caracteres.

15 Plataforma da Google Company, que registra ruas e usa do GPS para determinar a localização dos seus usuários e ainda construir rotas, percursos e afins. A Google Maps foi desmembrada na Google Street View, que passou a registrar as ruas através de fotografias, o que facilitou o processo de construção da cidade ‘tal qual a vemos’ no aplicativo de Jogos Vorazes.



COLAGEM 2: Como deixar comentários nas imagens e como acionar o scanner do aplicativo e procurar por marcas na cidade

Fonte: SOUZA, Ana Carolina A. Captura no aplicativo Nosso Líder o Tordo em 2015.



COLAGEM 3: Funcionalidades do aplicativo

Fonte: SOUZA, Ana Carolina A. Captura no aplicativo Nosso Líder o Tordo em 2015.

propõe na sua descrição, essas imagens correm o mundo, com a visão de seu autor, quanto à espacialidade que o cerca e, em alguns casos com legendas criadas por outros usuários.

Na página para fazer *download* do aplicativo em 2014, vimos que o *app* apresentava a seguinte proposta:

Baixe o aplicativo Distrito 13 Nosso Líder O Tordo para ter acesso direto às comunicações do Distrito 13. Use este aplicativo para mostrar que está apoiando o Tordo.

Crie marcas de *graffiti* digitais e as fixe com a sua localização

- Deixe mensagens nas Marcas criadas por outros.
- Ganhe pontos no The Hunger Games Explorer
- Fique por dentro dos anúncios e propagandas do Distrito 13
- Acesse informações sobre o filme

Faça parte do movimento do Distrito 13 e ajude a conseguir o apoio de todo o mundo.

Volte regularmente para experiências interativas exclusivas enquanto se prepara para a chegada de Jogos Vorazes: A Esperança Parte 1 nos cinemas em novembro deste ano. (Fonte: <http://migre.me/rrS3r>)

É perceptível o quanto o aplicativo se propusera a gerar processos interacionais entre os sujeitos e deles com o universo narrativo de ‘Jogos Vorazes’ utilizando frases como: “baixe (...) para ter acesso a todas as comunicações do Distrito 13”; “Crie marcas”; “Deixe mensagens nas marcas de outros” e principalmente “Faça parte do movimento do Distrito 13 e ajude a conseguir o apoio de todo o mundo”. Essas frases nos levam a crer que o objetivo do *app* é o de fazer com que a cidade fosse utilizada como meio de divulgação, ao mesmo tempo em que se tornasse meio de interação entre os Tributos. Uma rede entre o real e o ficcional. O tangível e o digital.

Para Carlos Alberto Scolari (2015, p. 8): “as diferentes mídias e linguagens participam e contribuem para a construção do mundo da narração transmídia. Esta dispersão textual é uma das fontes mais importantes da complexidade na cultura popular contemporânea”, por isso mesmo consideramos que o aplicativo tem muito mais potência do que ele, por ele mesmo, sendo capaz de ser, não só um demonstrativo de uma estrutura comunicacional contemporânea, mas também capaz de indicar como temos nos comportado frente à franquias de entretenimento e à própria cultura pop.

Se buscarmos a atualização do aplicativo de 2015, às vésperas do lançamento do último filme, veremos que:

O Tordo é o aplicativo mobile oficial de Jogos Vorazes: A Esperança - O Final!

Agora, o aplicativo tem um novo nome, um novo visual arrojado, diversos recursos exclusivos e é muito mais fácil de usar!

CAMUFLAGEM DA CAPITAL

Use o reconhecimento de face para fazer uma maquiagem virtual inspirada no filme! Teste a maquiagem da Effie Trinket e fique com a cara da Revolução ou crie sua própria maquiagem. Não esquece de salvar e compartilhar sua versão de #AEsperancaOFinal e ter uma chance de ser destaque no aplicativo!

OS GRAFFITES DA REVOLUÇÃO

Apoie a revolução com graffitis virtuais em realidade aumentada. Nós atualizamos a galeria com todos os novos projetos, como Katniss no trono, a saudação dos três dedos e muito mais!

3D HOVERCRAFT

Explore o aerodeslizador usado na Revolução com realidade aumentada.

PLANTA SUBTERRÂNEA DO DISTRITO 13

Veja o modelo 3D em realidade aumentada na sua mesa.

Jogos Vorazes: A Esperança - O Final

A franquia Jogos Vorazes arrebatou as audiências mundo afora, rendendo mais de US\$ 2,2 bilhões nas bilheterias mundiais. Jogos Vorazes: A Esperança – O Final traz agora o capítulo que encerra a franquia, no qual Katniss Everdeen (Jennifer Lawrence) percebe que os riscos não são apenas por sobrevivência – são pelo futuro. (Fonte: <http://migre.me/rrS3r>).

Apostando numa expansão de recursos, principalmente ressaltando a apropriação da cidade como palco de uma revolução ficcional no mundo real, o aplicativo ressalta um discurso de participação na revolução de Panem e que só poderá ocorrer de modo pleno com o uso do *app*. Assim, cada vez mais ‘Jogos Vorazes’ vêm se tornando uma referência importante nesse cenário transmidiático, porque se apoderou de alguns dos aspectos mais relevantes da franquia e usou de ferramentas gratuitas, mas de grande alcance, para que os seus fãs pudessem se sentir entre os dois mundos.

Essa ideia de fazer parte de dois mundos é o que nos chama, particularmente a atenção, ao falar d’ “O Tordo”. Isto porque, ele evidencia algo que é muito particular do mundo dos jogos, mas que parece estar sendo assimilado cada vez mais por franquias transmidiáticas, que é a criação de círculos mágicos e espaços próprios de acesso, pois não é, exatamente, uma ação voltada aos meios digitais, como os vídeos, o canal e os sites; mas também não é uma ação focada apenas na cidade, de modo que ela é um caso a parte dentro da amplitude desse mundo de ‘Jogos Vorazes’.

As atualizações do aplicativo fizeram com que ele centralizasse em um lugar os diferentes aspectos da comunicação transmidiática de ‘Jogos Vorazes’, sem, no entanto, limitá-lo. As portas de acesso continuam sendo várias, assim como as portas de saída, de modo que o papel mediador do aplicativo está muito mais próximo a um resumo das formas que o universo do Tordo tomou, do que de fato um controle delas.

Assim, ao fazermos o exercício de buscar imagens¹⁶ com as marcas geradas pelo aplicativo, não só no Brasil, mas no mundo todo. Percebemos que se tratam de cenários que representam bem o que se compreende como cidade (veja na colagem 1), em seu aspecto físico, como muros, paredes, janelas, edifícios e até a linha do horizonte. Essa aparente predileção, nos faz supor que, provavelmente, os usuários do aplicativo tendem a deixar marcas onde viram grafites reais nas suas cidades, em busca de criar certa verossimilhança à proposta do aplicativo.

Assim, alegamos que a cidade, aqui, se reafirma como uma mídia, porque significa. Significa algo para os fãs que fazem as marcas e se ressignifica através da franquia, também porque aciona a mediação, fazendo com que eles se detenham em produzir marcas em concordância com o que viam no seu próprio espaço urbano. E, no caso do aplicativo, essa urbe se reconfigura em outras espacialidades cada vez mais potentes, levando-nos a produzir uma subjetividade sobre ela de tal modo que ela transmite e ressignifica na subjetividade de outros que também utilizam o aplicativo, aliando a si significados diversos, ligados à franquia. Logo, não podemos definir esta cidade do aplicativo em termos de limites, zonas ou fronteiras, e sim entender que este urbano muda de natureza e passa a ser relacionável, interacional e, principalmente, midiaticizado e mediado.

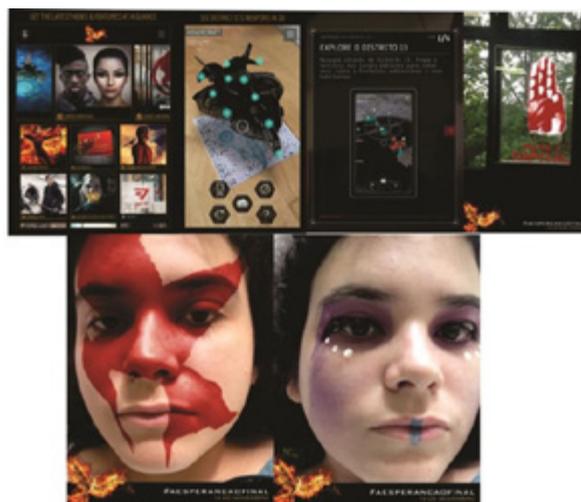
Lucrécia Ferrara (2008), em seu texto pioneiro falando sobre a cidade que se configura como mídia, meio e mediação afirma que o que caracteriza esse aspecto midiático da urbe é a sua habilidade física em receber e promover comunicações diversas, principalmente ligadas à intervenções espaciais.

Impulsionados por essa concepção, procuramos ampliar as ideias de Ferrara, num gesto de atualização desse texto, observando um processo que diz ainda mais sobre a cidade como mídia, revelando que não são mais, apenas, os aspectos dela mesma que a constituem como tal, mas que ela passa a mediar e ser mídia também por meio da camada informacional que é criada através da linguagem transmídia e dos usos que ela pode promover. Consideramos isto um ponto de virada espacial na comunicação.

Por isso, os usos do aplicativo são responsáveis por gerarem imagens que, não só exploram as características da franquia, mas também as relacionam com os espaços urbanos e suas características próprias; ao mesmo tempo em que cria uma espécie de outro espaço, juntando essas imagens em um lugar novo.

A ideia dessas “outras espacialidades” é particularmente notável nesse aplicativo, porque ele tem a capacidade de promover essa reconfiguração espacial pelas suas características simbólicas (as que remetem à franquia) e isto aparenta ser o mais relevante, uma vez que a cidade do aplicativo pode ser imagem e semelhança da cidade em que o sujeito está acessando o aplicativo, mas ambas não são a mesma, justamente por conta da presença das marcas feitas pelo *app*.

16 As buscas são feitas no próprio aplicativo e através das *hashtags* (#) já discriminadas neste trabalho, em redes sociais, ferramentas de busca e sites de comunidade fã como: <http://www.district13.com.br/>



COLAGEM 4: Atualizações do aplicativo em 2016

Fonte: SOUZA, Ana C. A. captura no aplicativo Nosso Líder o Tordo em 2016.

Ferrara (2010) também afirma que existe uma espécie de “cidade errante”, em que é possível se locomover entre as mais diversas materialidades (ou territórios) sem, no entanto, sair do lugar. Estas cidades seriam cada vez mais perceptíveis graças aos meios tecnológicos, especialmente aqueles em que a constituição da subjetividade variaria em termos de usos e apropriações, como é o caso do aplicativo. De acordo com a autora, “a tecnologia digital parece afirmar que sua consequência mais tangível é possibilitar a comunicação entre cidades e lugares ao mesmo tempo” (FERRARA, 2010, p. 171) e como tal seria a cidade uma mídia e uma mediação.

Quem ratifica essa noção de Ferrara é André Lemos, que fala de uma disseminação de projetos que visam a marcação de cidades, de acordo com a subjetividade dos seus fãs. Segundo o autor, “vários projetos com DHMCM¹⁷ têm colocado em jogo a relação de apropriação do espaço público” (LEMOS, 2007a, p. 51), de modo que não é incomum a aparição de projetos como esse de ‘Jogos Vorazes’, onde uma espécie de marca é deixada em algum lugar da cidade.

“Trata-se não apenas da escrita dos espaços por anotações e/ou de reforçar laços sociais, mas de ampliar a leitura do espaço urbano através da superposição de camadas informacionais aos lugares do espaço público” (LEMOS, 2007a, p. 53), tendo em vista que é possível pensar no aplicativo como um espaço entre o real e o ficcional, mas que não está localizado nem no real e nem no ficcional. Aqui vale acrescentar, que podem se criar entre-espaços, mas se eles não forem usados e nem tiverem uma porta de acesso clara, eles se perdem. Tornando-se um alhures inabitado.

Essa percepção também foi discutida por Rodrigo Firmino e Fábio Duarte (2012), que afirmam, ao falar de Computação Ubíqua¹⁸, que “O território humano é o espaço povoado de artefatos tecnológicos” (p. 71), o que significa que a nossa concepção de espaço também passa nossa percepção de tecnologia, bem como o reconhecimento de que estamos à frente de “um fenômeno em que o humano prolonga suas ações para além do seu corpo físico e da vivência concreta e imediata desse corpo.” (*idem*, p. 72), sendo necessária a interação espaço – tecnologia – indivíduo para que realmente algum tipo de apropriação e ressignificação das partes envolvidas.

A cidade do aplicativo, deste modo, não significaria nada, caso o *app* não fosse utilizado, muito menos participaria de um meio mais amplo, expandindo o Mundo do Tordo e ainda acionando a cultura fã, divulgando o discurso de ‘Jogos Vorazes’ e sendo capaz de alcançar a sua proposta, conforme vimos aqui, justamente porque, como afirma André Lemos (2007a,

17 André Lemos defende a ideia de que um celular não é apenas um celular, mas um dispositivo híbrido móvel de conexão multirredes (DHMCM). Segundo o autor: “Pensar no celular como um dispositivo híbrido ajuda a expandir a compreensão material do aparelho e tirá-lo de uma analogia simplória com o telefone”. (LEMOS, 2007a; p. 49).

18 Em linhas gerais, a computação ubíqua foi um termo cunhado por Mark Weiser (1991), que se baseia na ideia de que estamos na iminência de viver em um mundo repleto de máquinas e sistemas que se comunicam entre si e agem tomando decisões para os seres humanos, baseando-se em decisões deles próprios, anteriores.

p. 60): “não se trata apenas de ‘se informar’ (pelas funções massivas dos meios) mas de produzir, conectar e reconfigurar a cultura e as formas de sociabilidade através das novas funções pós massivas emergentes” .

Notamos que o processo de funcionamento, no caso do aplicativo, é o do espelhamento sobreposto de uma cidade tangível, por um sistema digital, que reconfigura o espaço através de *pixels*, interações, enlaces e ressignificações. Um grupo de “materiais” muito mais voláteis e adaptáveis que o concreto, ou o próprio corpo, o que denota uma maior maleabilidade de transformação deste meio. Além disso, buscando no uso e na interação com os seus fãs uma apropriação desse espaço, de modo a colocá-lo em um entre-espaço de migração, onde estão próximos, tanto do real, quanto do ficcional. Assim, a cidade de dentro do aplicativo pode tomar a forma que o usuário quiser, afinal ela cria um espaço que se ressignifica em cada utilização, por cada sujeito. Reafirmando a ideia de Harvey (2002), de que nem o espaço é absoluto e nem as práticas humanas.

O espaço não é nem absoluto, nem relativo, nem relacional em si mesmo, mas ele pode tornar-se um ou outro separadamente ou simultaneamente em função das circunstâncias. O problema da concepção correta do espaço é resolvido pela prática humana em relação a ele. (...) A questão ‘o que é o espaço?’ é por consequência substituída pela questão ‘como é que diferentes práticas humanas criam e usam diferentes concepções de espaço?’. (HARVEY, 2002, p. 14 e 15).

E se estamos à frente de usos de tecnologia que se imbricam tão fortemente nas nossas relações e no nosso cotidiano, que experimentamos fronteiras mais fluidas entre ficção e realidade, por exemplo, devemos passar a considerar que o espaço ligado a essas tecnologias, bem como as suas práticas humanas carregam a característica de uma “formação híbrida das cidades contemporâneas, compostas por informações que se desterritorializam e adquirem força atual ao se reterritorializarem em pontos distintos” (FIRMINO e DUARTE, 2009, p.7).

Aliás, podemos relacionar essa ideia ao que Luiz Adolfo Andrade (2015) defende em sua tese de doutoramento de que estamos à frente de uma “virada espacial na linguagem transmídia” (p. 263), uma vez que ela faz uso do espaço físico e tangível da urbe para a criação de uma espécie de “círculo mágico” (*idem*), responsável por circundar a criação comunicacional acerca de algo ficcional que se instala na cidade. Nós compartilhamos dessa noção e vamos além, propondo que as tecnologias *mobile* se tornaram a chave de entrada e que esses círculos mágicos podem ser acessados em qualquer lugar, por causa delas.

De fato, “a vida é um constante movimento de desterritorialização e reterritorialização, ou seja, estamos sempre passando de um território para outro, abandonando territórios, fundando novos. A escala espacial e a temporalidade é que são distintas”. (HAESBAERT e BRUCE, 2002, p. 12), assim podemos dizer que não é incomum pensarmos que, por meio das espacialidades de Panem e a partir daí, passando por toda a linguagem transmidiática criada pela Lionsgate, até o aplicativo na sua versão mais recente; estejamos à frente da construção de um espaço próprio. Ou melhor, de um entre-espaço próprio, de uma passagem.

Para irmos ao encontro da afirmação de uma virada espacial na transmídia, trazemos para o centro da discussão as ideias de Andre Jansson e Jasper Falkheimer, em seu trabalho seminal “Geographies of Communication: The spatial turn in media studies” (2006). Esse livro discute as relações entre espaço e comunicação, tentando, de um lado, compreender o espaço como mídia e, de outro, desenvolver um subcampo de estudo interdisciplinar defendido por Jansson e Falkheimer: a Geografia da Comunicação. Este subcampo estaria engajado em pesquisar os espaços sob os dilemas contemporâneos de:

- 1) Mobilidade: “a saturação dos textos midiáticos no dia-a-dia indica que uma grande parte deles é consumido em movimento” (*ibid.*, p. 9, tradução nossa)¹⁹, algo que se torna ainda mais notável com a combinação das tecnologias móveis, já que elas “se tornam mais portáteis e cada vez mais ligadas ao corpo em movimento” (*ibid.*, p. 10 tradução nossa,²⁰.
- 2) Convergência Cultural: para os autores, graças à convergência midiática e cultural, é possível observar uma relação cada vez mais complexa e indissociável entre as mídias e seus aparatos, de modo que:

A convergência cultural aponta para as fronteiras borradas entre os “textos midiáticos” em seu sentido tradicional (notícia, papel, filmes, etc) e outros artefatos culturais (...) a aparência contemporânea da cultura de consumo, ou cultura da imagem, promove uma evaporação das distinções entre artefatos simbólicos e materiais, entre “textos” e “mercadorias”. As fronteiras entre espaços imaginários, simbólicos e materiais tornado negociável e volátil. (*ibid.*, p.10, tradução nossa)²¹

- 3) Interatividade: Trata do hiperaguçamento de mídias voltadas para interação e que refinam as operacionalizações acerca da produção, produto e “recepção”. Com a criação e aprimoramento de sistemas de uma produção flexível, em que o fã (por exemplo) é uma espécie de coprodutor, o lugar da mídia é reposicionado e os espaços são reformulados de acordo com o tipo de comunicação. “O que a pesquisa de mídia tem de lidar, então, não é apenas com mediações culturais, mas também

19 Tradução nossa de: “The saturation of media texts in everyday life implies that a large share of them are consumed on the move” (FALKHEIMER, JANSSON, 2006, p. 9)

20 Tradução nossa de: “The technologies become more portable, they also become more closely attached to the moving body” (FALKHEIMER, JANSSON, 2006, p. 10)

21 Tradução nossa de: “cultural convergence points to blurred boundaries between ‘media texts’ in their traditional sense (news, paper, movies, etc) and other cultural artefacts (...) the contemporary appearance of consumer culture, or image culture, fosters an evaporation of the distinctions between symbolic and material artefacts, between ‘texts’ and ‘commodities’. the boundaries between imaginary, symbolic and material spaces become negotiable and volatile.” (FALKHEIMER, JANSSON, 2006, p. 10)

com mediações espaciais, isto é, as transformações dos locais de produção / consumo.” (*ibid.*, p. 11, tradução nossa)²².

Todas essas questões são acionadas nos usos do aplicativo “O Tordo”, de modo que o compreendemos como peça chave da campanha transmidiática de ‘Jogos Vorazes’, além de um importante componente para mostrar certa virada espacial nos estudos de mídia, bem como compreender a sua extensão e complexidade.

Dispositivos semelhantes aos de “O Tordo” não são tão recentes assim. Conforme observado por André Lemos (2007b), já era possível perceber uma movimentação de “dispositivos informacionais digitais cujo conteúdo da informação está diretamente ligado a uma localidade” (p.1) e isso acontece, em grande parte, pelo avanço de ferramentas que elencam a possibilidade de se mover com a possibilidade lúdica de interagir com o espaço.

Lemos, inclusive, classifica tais movimentos em cinco grupos de ações relacionadas a esses dispositivos: Realidade móvel aumentada²³, Mapeamento e Monitoramento de Movimento²⁴, Geotags²⁵, Anotações Urbanas²⁶ e *Wireless Mobile Games*²⁷. De modo geral, podemos resumir que essas ações classificadas por Lemos giram em torno de uma maneira diferente de se olhar para a cidade e para o próprio dispositivo móvel, uma vez que se olha a cidade pela tela do celular, ao mesmo tempo em que é dado novo significado para os caminhos diários e outros caminhos são ressignificados.

É possível apontar que tais divisões propostas pelo autor já se expandiram, tomaram outras formas e até mesmo foram subtraídas e englobadas em outros tipos de ações. Ainda não tínhamos o *Swarm*, o *Google Earth* ainda dava os seus primeiros passos na geração de mapeamento por meio de fotografias, o *Tinder* ainda não “resolvia” a vida amorosa de muitas pessoas e os grandes exemplos de *Wireless Mobile Games* ainda eram o “*Pac-Manhattan*”²⁸ e “*Can you see*

22 Tradução nossa de: “what media research has to deal with, then, is not just cultural mediations, but also spatial mediations, that is, the transformations of sites of production/consumption” (FALKHEIMER, JANSSON, 2006, p. 11)

23 “As mídias locativas permitem que informações sobre uma determinada localidade sejam visualizadas em um dispositivo móvel, ‘aumentando’ a informação. Esse tipo de hiperlinkagem chama-se *Mobile Augmented Reality Applications* (MARA), ampliando assim, a realidade informacional”. (LEMOS, 2007b, p.4)

24 “Funções locativas aplicadas a formas de mapeamento e monitoramento do movimento do espaço urbano, através de dispositivos móveis. Mostra que uma cidade é feita de inúmeras cidades” (LEMOS, 2007b, p.5)

25 “O objetivo é agregar informação digital em mapas, podendo ser acessadas por dispositivos móveis.” (LEMOS, 2007b, p. 6)

26 “Possibilitam formas de apropriação do espaço urbano a partir de escrituras eletrônicas em celulares e afins tecnologias móveis.” (LEMOS, 2007b, p. 7)

27 “São jogos realizados nos espaços urbanos que agregam várias funções das mídias locativas” (LEMOS, 2007b, p. 8).

28 Uma espécie de Pacman na cidade, só que os jogadores são os fantasma. O jogo foi um trabalho experimental da NYU (Universidade de Nova York). Os resultados podem ser acessados em <http://itp.nyu.edu> e <http://pacmanhattan.com>

*me now?*²⁹. Mesmo assim, as ideias que englobam a noção de “mídias locativas” (2007, p.1) são indispensáveis para o que estamos observando hoje, inclusive com o *app* deste artigo, que une as cinco ações observadas por Lemos.

Inspirados por isso, afirmamos que “O Tordo” aumenta uma realidade, quando marca um determinado lugar e cria uma nova significação; também institui uma nova forma de circulação na urbe, porque é possível andar por uma determinada cidade apenas pelos locais em que as marcas foram feitas; informações digitais são acrescentadas neste mapa novo, assim como anotações podem ser feitas em cima dessas informações; ao fim, não podemos esquecer do fator lúdico, que é o responsável por dar a esse aplicativo o ar de entretenimento.

Podemos dizer que, o que pontua o avanço dessas mídias locativas é, justamente, a possibilidade de aliar o potencial lúdico e *mobile* a elas, uma vez que, conforme defendido por Andrade (2015), existe um forte vetor de espacialização em jogos, sejam eles de videogames tradicionais, sejam de realidade alternativa, sejam os de mídias locativas. Para afirmar tal ideia, o autor busca na obra de Johan Huizinga o conceito de “círculo mágico”, o qual é baseado no princípio de que: “Todo ser pensante é capaz de entender à primeira vista que o jogo acontece em uma realidade autônoma” (HUIZINGA apud ANDRADE, 2015, p. 136).

Isto acontece, não apenas porque o jogo (principalmente os digitais, *online* e os de mídias locativas) se passa em ambientes criados para isso, mas porque imbricados a estes jogos existem diversas narrativas, regras, ambientações, possibilidades e limitações, as quais apenas fazem sentido para esses jogos e esses espaços acionados por sujeitos engajados nas interações ativadas pela franquia.

Todo jogo existe junto de um quadro, com espaço e tempo específicos, comunicando aos jogadores que o jogo está sendo disputado. O círculo mágico, neste caso, é o lugar criado pelo jogo para sua realização. Cada modalidade, independente da sua natureza, deixa o seu círculo mágico explícito, mesmo sem apresentar fronteiras visíveis. A partir da criação deste lugar, o jogo comunica suas regras, significados e configurações a seus jogadores. (SALEM, ZIMMERMAN apud ANDRADE, 2015, p. 137).

A ideia de focar no aplicativo e de pensar em entre-espacos neste artigo perpassa pelo “círculo mágico”, não apenas porque se trata de um jogo, mas porque ajuda a compreender de que modo essa transmídia espacial se configura, já que utiliza das características lúdicas, aliadas à narrativa-base de uma franquia de entretenimento, e, ao mesmo tempo, cambia entre a realidade a qual se baseia e a real, uma vez que sua ambientação é da cidade em que há o acesso.

29 Uma obra/game onde jogadores online competem com membros do grupo *Blast Theory* (criador do jogo) nas ruas. Monitorados por satélite, os corredores aparecem online em um mapa da cidade, enquanto outros jogadores são monitorados por satélite e tem por objetivo escapar dos corredores. Ao lado de “*Botfingers*”, “*Can You See Me Now?*” foi um dos primeiros games baseados em localização. Para mais: <http://www.blasttheory.co.uk/projects/can-you-see-me-now/>

Logo, temos uma configuração um pouco diferente de “círculo mágico”, já que constitui o seu desenho de modo dinâmico e não estabelecido de um ponto fixo (como aconteciam nos jogos de console, por exemplo), mas está em movimento e, principalmente, movimento na cidade. Em “O Tordo”, o processo de espacialização abarca a urbe como ambiente, mas também como uma importante peça na constituição desse jogo. Exigindo uma movimentação constante para ressignificar, não apenas o aplicativo, mas a cidade e apropriação que se faz de ambos.

Segundo Eva Nieuwdorp (2005) o “círculo mágico” não pode ser visto como algo rígido e de constituição sobreposta que é apenas colocado sobre a realidade urbana. A autora percebe a constituição deste lugar como “uma entidade quase orgânica que muda, desenvolve e interage com os seus arredores (...) quase uma membrana permeável através da qual significado convencional, artefatos psíquicos e ambientes, e jogadores podem deslizar para dentro e fora do jogo.” (p. 6 – tradução nossa)³⁰, bem como podemos observar no aplicativo.

Isto porque o aplicativo possibilita aos indivíduos remodelar o seu lugar de acesso, conforme onde se acessa e para quê. Como vimos, o aplicativo não só faz marcações na cidade, mas também permite que se deixem comentários nas marcações de outros e que se façam notas sobre os locais. Desta forma, “O Tordo” tem seu círculo mágico moldado a partir da incorporação de partes da urbe e da vida cotidiana de quem os utiliza, não a partir do que ele delimita.

De fato, “as mídias locativas reforçam a hibridização do espaço físico com o ciberespaço, trazendo novas implicações para o espaço urbano” (LEMOS, 2007b, p. 11), fazendo-nos ter ainda mais certeza de que é preciso olhar para a cidade para além da sua fisicalidade e além das suas zonas limítrofes.

Assim, vemos uma virada espacial na linguagem transmídia, que vem se alongando e chegando a espaços reais, de modo a propor uma nova forma de navegar na urbe. Nova, de fato, porque é personalizada, é própria de um grupo de pessoas e tem a ver com a ficção a qual se embasa. Não basta mais ser fã de carteirinha, é preciso ser fã com as solas dos sapatos, caminhando pela cidade, munido de um *smartphone*, enquanto observa pela tela o espaço que é a cidade, mas que também surge no *app*.

Espaço que passa abarcar não apenas as suas múltiplas comunicações já presentes e excitantes, desde outdoors, panfletos, placas, sinalizações e pessoas; mas que de repente encontra sítio para o mundo dos fãs e das suas várias narrativas favoritas. Do jogo em realidade alternativa do Batman³¹, passando pelo Pokémon Go, até alçar voo nas costas do Tordo.

30 Tradução de: “In stead, it can be seen as an almost organic entity which changes, develops and interacts with its surroundings (...) it becomes almost a permeable membrane through which conventional meaning, psychological artefacts and environments, and players alike can slide in and out of the game.” (NIEUWDORP, 2005, p. 6)

31 “Why So Serious?” (2007) foi uma campanha transmidiática, ligada ao lançamento do segundo filme do Batman da trilogia de Christopher Nolan, “Batman – O Cavaleiro das Trevas” (2008). A campanha durou 15 meses, em diversas plataformas, online e offline; em 75 países. Veja mais em: <http://www.42entertainment.com/work/whysoserious>

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao final, é importante levarmos em conta que nesse trabalho não consideramos os dispositivos midiáticos digitais desprovidos de espacialidade física. Na verdade, afirmamos que com as criações e usos de tais ferramentas, novas localizações espaciais são (re)construídas continuamente, em espaços que borram as fronteiras entre ficção e realidade, tangível e digital. Podemos fazer um paralelo com as ideias de André Lemos (2007b) que afirma que tanto as mídias de massa, quanto as de função pós massivas têm ligação com o espaço, especialmente o ciberespaço e o espaço urbano:

A relação entre comunicação e espaço urbano sempre foi muito intensa. As mídias de massa ajudaram a dar uma dimensão à esfera pública, à opinião pública e ao público (...) as mídias pós-massivas (eletrônico-digitais) permitem a comunicação bidirecional através de um fluxo de informação em rede. Com o desenvolvimento das tecnologias móveis, sem fio, assistimos uma relação maior entre o ciberespaço e o espaço urbano. As mídias pós-massivas, como as mídias locativas, constituem territórios informacionais já que o indivíduo controla o fluxo de entrada e saída de informação no espaço aberto (grifo nosso, p. 16 – 17).

Consideramos assim, que na mesma medida em que é perceptível a expansão transmidiática de universos ficcionais, percebemos uma adequação do próprio espaço em comportar tais investidas, logo consideramos que um entre-espaço se forma e consegue comportar o encontro de diferentes realidades. Assim, esses espaços entre realidade e ficção, criados a partir da expansão de universos transmidiáticos de franquias, são em si significativos e constituídos por detalhes próprios, capazes, inclusive, de serem habitados, explorados, mudados e pesquisados.

REFERÊNCIAS

- ANDRADE, Luiz Adolfo de. *Jogos Digitais, Cidade e (Trans)mídia. A próxima fase*. Editora Appris. Curitiba, PR. 2015.
- ANDRÉJEVIC, Mark. When everyone has their own reality show. In Laurie Oullette (ed), *A Companion to Reality TV*, Chichester, UK: John Wiley & Sons, p 40-56. 2014.
- DUARTE, F. e FIRMINO, R. Desterritorialização e Mídia: um ensaio. In *Fórum Patrimônio*. V.3, n.2, jul/dez. 2009. P. 1 – 16. Disponível em: << <http://migre.me/vXN5N>>> Acesso em 13 de dez 2016.
- FALKHEIMER, J. JANSSON, A. (org.) *Geographies of Communication: the spatial turn in Media Studies*. Göteborg: Nordicom, 2006
- FERRARA, Lucrécia. A mobilidade como contradição do espaço urbano. In *Matrizes*. Ano 4 – nº1. Jul/Dez 2010. São Paulo – Brasil. P. 165 – 176. Disponível em: << <http://goo.gl/wLyndV>>> Acesso: 28 de ago. de 2015.
- _____. Cidade: meio, mídia e mediação In *Revista Matrizes*, São Paulo, ECA/USP, 2008, Ano1, n. 2.

FIRMINO, R. e DUARTE, F. Do Mundo codificado ao espaço ampliado. In *Qualidade do lugar e cultura contemporânea: controvérsias e ressonâncias em ambientes urbanos*, UFRJ, 2012. p.69-80. Disponível em: << <http://migre.me/vXN6m>>> Acesso: 12 de dez. de 2016

HAESBAERT, Rogério; BRUCE, Glauco. A desterritorialização na obra de Deleuze e Guattari. *Revista GEOgraphia*, Niterói, ano IV, n.7, p.7-31, 2002

HARVEY, David. *O espaço como palavra-chave*. Revista GEOgraphia. Rio de Janeiro: UFF, v.14, n. 28, p. 8 - 39, 2002.

JANSSON, André. Textural Analysis. Materialising Media Space. In FALKHEIMER, J. JANSSON, A. (org.) *Geographies of Communication: the spatial turn in Media Studies*. Göteborg: Nordicom, 2006

JENKINS, Henry. *Cultura da Convergência*. 2ª ed. São Paulo. Editora Aleph. 2009.

_____. *Confessions of an ACA-Fan: The official Weblog of Henry Jenkins*. Disponível em <<http://henryjenkins.org>>. Acesso em 11 de mar. 2016.

LEMOS, André. Comunicação e práticas sociais no espaço urbano: as características dos Dispositivos Híbridos Móveis de Conexão Multirredes (DHMCM). In *Revista Comunicação, Mídia e Consumo*, v. 4, n. 10, jul., p. 23-40, 2007a.

_____, Mídia Locativa e Territórios Informacionais. In ARANTES, P. e SANTAELLA, L. (org.). *Estéticas Tecnológicas*, Ed. PUC/SP. São Paulo, SP. 2007b. Disponível em <<http://migre.me/vXN6P>> Acesso 20 de set. 2016.

NIEUWDORP, Eva. The pervasive interface. Tracing the magic circle. 2005. Disponível em: << <http://migre.me/vXN7b>>> Acesso 22 de out. 2016.

ROSE, Frank. *The Art of Immersion: How the Digital Generation Is Remaking Hollywood, Madison Avenue, and the Way We Tell Stories*. W. W. Norton. 2011.

SCOLARI, Carlos Alberto. Narrativas Transmídias: consumidores implícitos, mundos narrativos e branding na produção da mídia contemporânea. In *Dossiê Comunicação, Tecnologia e Sociedade*. Parágrafo. V. 1, N. 3. Jan/Jul 2015.

Gameplay como crítica: um olhar sobre o jogo V de Vinagre e sua mensagem de protesto

André Fagundes Pase¹, Bruna Marcon Goss² e Roberto Tietzmann³

- ¹ André Pase, doutor, professor do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e das graduações de Jornalismo e Escrita Criativa da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUCRS). Coordenador da especialização em Desenvolvimento de Jogos Digitais desta Universidade. Jornalista. E-mail: afpase@puers.br.
- ² Bruna Marcon Goss, mestre pelo Programa de Pós-Graduação da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PPGCom Famecos/PUCRS). Jornalista. E-mail: brunagoss@gmail.com.
- ³ Roberto Tietzmann é doutor, professor e pesquisador da especialização em jogos digitais e dos programas de pós-graduação em comunicação social e letras da PUCRS. Coordena o grupo de pesquisa ViDiCa - Cultura Digital Audiovisual. Email: rtietz@puers.br.

RESUMO: Este trabalho analisa a utilização de jogos eletrônicos como formas de crítica, sobretudo a partir da observação do gameplay como forma de apresentar elementos críticos. Como objeto de estudo, será observada a forma como o jogo V de Vinagre, outrora disponível no Facebook, criticava instituições e situações vivenciadas no Brasil em 2013. Para tanto, será utilizado o framework de análise de purposeful games proposto por Alvarado e Migutsch (2012). Este olhar permite avaliar como o propósito transparece através de diversos elementos de design e mecânica. Por fim, são avaliadas as críticas à imprensa e a organização dos manifestantes via redes sociais como formas de contribuição para distribuição da mensagem do jogo.

PALAVRAS-CHAVE: gameplay, jogos, crítica, manifestações, V de Vinagre

ABSTRACT: This work analyzes the use of games as forms of criticism, especially from the observation of gameplay as a way to present critical arguments. As a case study, it will be discussed how the game V of Vinegar, once available on Facebook, criticized institutions and situations experienced in Brazil in 2013. Therefore, the purposeful games analysis framework proposed by Alvarado and Migutsch (2012) will be used. This frame allows to evaluate how the purpose transpires through various elements of design and mechanics. Finally, press critics and the organization of demonstrators via social networks are evaluated as ways of contributing to the distribution of the message of the game.

KEYWORDS: gameplay, games, criticism, demonstrations, V de Vinagre

INTRODUÇÃO

Ao analisar a importância dos jogos na vida humana, Huizinga afirmou que todo jogo significa algo (1938, p. 32). Isto é reforçado no ambiente digital, com a combinação de mensagens com propostas lúdicas, que podem até mesmo dialogar com a política e outras áreas além da cultura. Ao passo que fases são percorridas e desafios superados, o jogador vivencia situações, algumas delas derivadas de notícias. Além de produtos com viés educacional, como *Oregon Trail* (1971) e outros com objetivos de motivar funcionários, como *Pepsi Invaders* (1983), também permitem provocações críticas, seja para conscientizar seu público ou mobilizar os jogadores em torno de uma causa.

Desde 2004, o festival *Games for Change*⁴, promovido pela organização não-governamental de mesmo nome, discute o uso destas produções em situações como saúde ou conscientização política (GAMES FOR CHANGE, 2017). Ao lado de outras ações como as “hackatonas” que estimulam a criação de aplicativos com dados públicos (FONTOURA, 2014), permitem que a crítica aos problemas da sociedade seja realizada combinando aspectos cívicos com digitais. Tradicionalmente classificados como *serious games* (jogos sérios, em inglês), são reconhecidos também *purposeful games* (jogos com um propósito) (ALVARADO; MITGUSCH, 2012).

Com a expansão da Internet e a criação de lojas online – sejam elas mobile como iTunes ou voltadas para os computadores como a Steam –, empresas e pequenos estúdios encontraram caminhos para distribuir os jogos de maneira alternativa. Os *smartphones* e *tablets* acentuaram este movimento ao permitir a instalação de programas de maneira fácil em uma plataforma facilmente transportada e utilizada para diversos fins.

Assim, ao colocar o público no controle de uma situação, surge uma reflexão que deriva de um processo iniciado pela ação. Para jogar é necessário compreender a proposta e, quando o jogador entende o que realiza, pode acabar refletindo sobre este ato dentro dos limites do jogo e também para além do digital, uma reflexão sobre através da ação. Desta forma, mesmo com as limitações do design de cada jogo, o público só irá perceber uma mensagem caso jogue de fato e reflita sobre isto. “O efeito distinto dos jogos no público pode decorrer do seu caráter imersivo: jogadores controlam de forma ativa personagens e ocorre um processo de identificação além dos fatos, pois as ações permitidas formam a experiência de jogar.” (FLANAGAN; NISSENBAUM, 2014, p. 4)

Assim, é necessário compreender a forma como o *gameplay*, uma das estruturas básicas de um jogo, pode incorporar críticas, sem restringir isso ao cenário proposto pela aplicação.

Este artigo utiliza o método de análise de um *purposeful game* (ALVARADO; MITGUSCH, 2012) para observar como uma produção deste formato pode ser crítica. Este *framework* foi

4 Apesar da denominação de festival, a organização realiza diversos eventos e atua como uma espécie de portal centralizador de jogos e discussões sobre o assunto.

5 Tradução livre dos autores

escolhido pois oferece “uma estrutura para estudar o design conceitual de jogos em relação aos seus propósitos explícitos e implícitos” (ALVARADO; MIGUTSCH, 2012, tradução livre); considerando como *serious games* aqueles que “buscam impactar os jogadores além do objetivo contido no jogo” (*idem*).

O jogo abordado será *V de Vinagre*, baseado nas jornadas de junho de 2013. Criado como apoio aos protestos e crítica à proibição do porte de vinagre em São Paulo naquele período, permite compreender como a criação de um jogo pode discutir um fato importante do cotidiano além de ser uma nova forma de discutir a cidadania.

GAMEPLAY COMO BASE DE AÇÃO CRÍTICA

Apesar do enfoque tradicional na diversão, os jogos também podem criticar situações. Títulos comerciais como *Spec Ops: The Line* (YAGER, 2012) provocam o público mesmo no formato de um *first-person shooter* (jogo de tiro em primeira pessoa, em inglês) ambientado no Oriente Médio. No papel de um soldado norte-americano, é preciso derrotar um grupo que busca controlar uma versão futurista de Dubai. Em um determinado momento, o jogador ordena um bombardeio a um local povoado, para depois descobrir que matou centenas de crianças e mulheres inocentes. Não é possível avançar na jornada sem atravessar este trecho, que conta ainda com uma redução na velocidade dos movimentos acompanhada de diálogos para enfatizar que a mensagem sobre a guerra seja percebida. O jogador não apenas vê uma cena de guerra, mas performa ela e sofre as suas consequências pouco tempo depois.

Este exemplo caracteriza o que BOGOST (2007) classifica como “retórica procedimental”, uma propriedade distinta dos jogos eletrônicos.

Procedimental refere-se à forma de criar, explicar ou compreender processos. E processos definem como as coisas funcionam: seus métodos, técnicas e lógicas que conduzem a operação de sistemas, sejam eles mecânicos como um motor até sistemas de organizações como uma escola ou conceituais como uma religião. A Retórica refere-se à expressão efetiva e persuasiva. Retórica procedural, então, é a prática de usar processos persuasivamente⁷ (BOGOST, 2007, p. 2).

Desta forma, o jogo dialoga com o seu público conforme os atos realizados. Apesar de um “discurso pronto” (seja um final proposto ou uma animação pré-gravada que será exibida após uma passagem de nível, por exemplo), a jornada do usuário ocorre de maneira nem sempre prevista, pois os elementos colocados dentro do cenário irão reagir conforme o seu desempenho. Esta retórica, portanto, é baseada na formação de um fluxo de respostas para o que é feito, porém de maneira constante e conforme regras pré-estabelecidas para o jogo.

6 Tradução livre dos autores

7 Tradução livre dos autores

Através das representações baseadas em regras e interações em vez das palavras ditas, lidas, imagens ou vídeos, esta persuasão utiliza o poder do computador (fato válido para qualquer aparelho usado para o jogo eletrônico) para executar processos, realizar cálculos complexos e gerenciar manipulações de símbolos que formam um universo diante do jogador. “Assim, formam um meio particularmente relevante para a persuasão e expressão através da computação”⁸ (p ix).

Lee, ao analisar *Kabul Kaboom* e *New York Defender* (ambos voltados aos atentados de 11 de setembro de 2001 em Nova York), argumenta que estas produções conscientizam através das suas ações, sobretudo na derrota. Quando o jogador perde, em ambos os cenários, uma tragédia ocorre e provoca uma reflexão sobre o que foi visto. Desta forma, “o jogador é transformado de um perdedor dentro do jogo para um pensador fora do jogo”⁹ (LEE, 2003).

Ao mostrar uma situação e transferir o controle de um personagem neste cenário (um ataque terrorista, por exemplo) para o público, é possível vivenciar um fato e dialogar com a realidade distendendo convenções e normas em nome de uma mensagem. Não é uma imagem apresentada, por exemplo, mas uma conduta do público que leva até um fato. No jogo, o designer desenvolve uma situação cuja crítica reside não apenas nos elementos apresentados (gráficos e sons, por exemplo) ou na situação apresentada, mas sobretudo no fato de transferir a responsabilidade de uma tragédia ou fato que provoca repulsa para o jogador. A busca pela vitória ou maior placar é transformada em uma busca por evitar uma tragédia. A recompensa não é o final de um jogo, mas mais informações ou uma reflexão sobre o caso abordado.

Retornando para *Kabul Kaboom*, a produção utiliza este expediente, a partir da intenção de Frasca (2001) dialogar com seu medo diante da crise vivenciada naquele momento e também como forma de tornar pública a sua manifestação.

Naquela época havia muitos jogos contra Osama [bin Laden] mas, embora eu não gostasse dele, decidi focar em outro evento. Os Estados Unidos estavam engajados na guerra no Afeganistão e estavam bombardeando as pessoas ao mesmo tempo que jogavam comida e materiais de auxílio dos aviões (embora muitas casas fossem destruídas pelos pacotes de ajuda). Eu fiquei com nojo ao ver como o país mais poderoso da Terra estava bombardeando os mais pobres, então criei este jogo. Não esperava muito depois de postar online, mas com o passar dos dias foi jogado por milhares de jogadores de todo o mundo e isso deu força para que eu continuasse a utilizar os videogames como forma de expressão política e experimentação (FRASCA, 2017).¹⁰

Seu visual é simples e utiliza um recorte da obra *Guernica* de Pablo Picasso, pintada em 1937 como protesto pela destruição da vila homônima por aviões alemães e italianos durante a Guerra Civil Espanhola. A figura de uma mãe que grita ao socorrer o filho, referência à es-

8 Tradução livre dos autores

9 Tradução livre dos autores

10 Tradução livre dos autores

cultura *Pietà* de Michaelangelo (1499), foi recortada e transformada em alguém que recolhe bombas e *cheeseburgers* em plena capital afegã Kabul, alvo dos ataques norte-americanos. Justo das instruções há a mensagem “Lembrem, crianças, você não pode ganhar este jogo, apenas perder”¹¹

Não há *game over*, mas uma mensagem sobre os eventos recentes. “[...] poucos irão jogar *Kabul Kaboom* por mais de alguns segundos. A quantidade de bombas torna impossível a coleta da comida. Esta mensagem através da dificuldade, é claro, é a intenção do designer¹²” (BOGOST, 2007, p. 85). Portanto, a mensagem que busca a conscientização através de uma ação simulada passa pelo código e pelos elementos de um jogo.

Outro exemplo interessante da tentativa de conscientização a partir do jogo é proposto por Sweatshop (2017, originalmente publicado em 2011). Produzido pela Littleloud Studios, coloca o público no controle de uma fábrica que explora pessoas para a produção de diversos itens, como roupas e calçados. No controle de um jovem que restou dos trabalhadores originais, o público deve atingir metas de produção estabelecidas por um chefe que busca manter contratos com empresas conhecidas. A esteira de produção que está no centro do *level design* é derivada de um *desktop tower defense*, estilo que busca vencer batalhas com torres de defesa posicionada contra exércitos que avançam. Neste caso, a matéria-prima avança e trabalhadores devem completar o processo de manufatura.

Conforme o desafio progride, os funcionários cansam e necessitam de insumos para prosseguir ativos. O jovem chefe precisa decidir, por exemplo, se investe em mais trabalhadores específicos e caros, em crianças mais baratas que realizam as tarefas de forma mais lenta até mesmo se deve ou não colocar um bebedor para evitar a doença da sua equipe, porém com o custo de perder tempo de produção além do gasto normal.

Se parte da crítica é realizada durante a ação de fato, pois é necessário explorar os empregados para atingir metas e prosseguir, *Sweatshop* apresenta fatos verdadeiros entre as fases. Uma espécie de boletim de desempenho também surge nestes momentos na forma de um pequeno *curriculum vitae*, indicando se o desempenho foi perverso ou justo. Outros elementos derivam de fatos verídicos, como um cliente chamado “Crymark” – referência à cadeia de lojas Primark, conhecida por vender itens por preços baixos e diversas procedências – até um nível chamado “Just Do It” – referência ao slogan da marca esportiva Nike.

Desta forma, o jogador só prossegue em *Sweatshop* caso performe como previsto, alcance as metas de forma cruel. O fluxo proposto de ação seguida de informação nos intervalos proposto permite ao usuário realizar uma performance e, nesta quebra de fluxo, o fato é colocado. Mesmo que o botão para avançar seja pressionado e a mensagem não receba atenção, os dados serão apresentados. Este cenário intensifica o ritmo de reflexão na comparação com *Kabul Kabum*, por exemplo.

11 Tradução livre dos autores

12 Tradução livre dos autores

Assim, o caminho da conscientização passa pela experiência, pelo *gameplay* neste caso. “*Gameplay* consiste no conjunto das experiências vividas a cada minuto que completam e/ou satisfazem a experiência do jogo. Consiste nos sistemas, recursos, escolhas possíveis para os jogadores e interações entre esses elementos.”¹³ (BROWN, 2004, p 71). Este termo, característico dos jogos, muitas vezes é confundido com a jogabilidade (AMARO, 2016, p 60). Para a autora, o *gameplay* é uma resultante das forças em conflito que emergem após o jogador iniciar uma partida.

“Portanto, a jogabilidade tem relação com o jogador, e, na medida em que age em direção ao jogador, ela conforma o jogador em sua forma de jogar. Desse modo, refere-se em graus e modos diferentes aos polos do sistema controle-console-software-tela-gráfico, que formam, reformam e transformam a mediação. A ação conjunta de todas essas forças configura o *gameplay*” (AMARO, 2016, p 60)

A pesquisadora ainda destaca o papel do *gameplay* como força narrativa, pois através disto que a mensagem é apresentada, vivenciada e internalizada pelo público. Ao estar presente neste espaço, o jogador é sensibilizado pela mensagem, que resulta na compreensão da situação e sua decorrente ação. “Portanto, a partir das perspectivas apresentadas, é possível compreender que o jogador não se “descorporaliza” durante a mediação entre espaços presente na experiência de jogo, mas sim, incorpora a percepção dos espaços do mundo de jogo em si.” (AMARO, 2016, p 74)

A forma como as informações são apresentadas também é importante nesta compreensão. “De uma perspectiva mais ampla, o *gameplay* deve ser visto como um ritmo geral criado por uma variedade de desafios, assim como a ausência destes desafios¹⁴” (JUUL, 2014, p 216). No caso de *V de Vinagre*, a intensidade proposta por um jogo no estilo “*endless running*¹⁵” combina com a temática proposta. Se nas ruas foi observada a dificuldade de correr até escapar da polícia, o jogo utiliza este expediente para que o jogador não pare de jogar e tente ir o mais longe possível em virtude de possuir o item proibido, uma garrafa de vinagre.

É preciso, portanto, pensar não apenas na forma como a mensagem será apresentada, mas na forma como os fatos serão apresentados. Por consequência, o código de programação que definirá os processos do jogador também pode ser considerado um espaço de crítica, Produções simples - como a crítica que recombina arte, notícias e jogos antigos como *Pac-Man* de *Kabul Kaboom* ou *Sweatshop* - também podem carregar mensagens densas. *V de Vinagre*, conforme será discutido posteriormente, utiliza elementos simples aliados com o compartilhamento da rede social *Facebook* para criticar através de uma ação, pular e fugir da polícia por apenas portar vinagre.

13 Tradução livre dos autores

14 Tradução livre dos autores

15 Em uma tradução livre, este gênero é chamado de “corrida infinita”, pois o jogador deve prosseguir realizando ações em um cenário criado dinamicamente em busca da maior distância possível.

METODOLOGIA DE ANÁLISE

Para avaliar o jogo será utilizado o *framework* para análises de jogos de Alvarado e Mitgusch (2012), que observa diversos aspectos, tanto no que diz respeito ao design, conteúdo, mecânica e como esses diversos elementos atuam em conjunto para cumprir o seu propósito. *Serious* ou *purposeful games*, recebem este nome pelo seu fator educativo e seu propósito. “Na maioria dos casos, as boas intenções dos designers justificam a insuficiência em seu design. Além disso, *serious games* são geralmente observados em termos da qualidade de seu conteúdo, não em termos de sua intenção de design¹⁶” (ALVARADO; MITGUSCH, 2012, p.1).

O *framework* observa os seguintes pontos: a) propósito; b) ficção e narrativa; c) enquadramento; d) conteúdo e informação; e) mecânicas, f) gráficos e estética e, por fim, g) coesão e coerência. Avaliando cada um desses pontos é possível obter uma visão mais compreensiva do jogo como veículo de um propósito (o seu principal objetivo enquanto jogo, como conscientizar sobre um determinado tópico) ou mensagem e também como um jogo que tem função de entreter, uma vez que “se o design de *serious games* é baseado em um propósito específico e com a intenção de impactar os jogadores, esses aspectos precisam ser refletidos e conceituados no design do jogo como um todo¹⁷” (ALVARADO; MITGUSCH, 2012, p.3).

O *framework* de análise será aplicado em um jogo produzido para a web que utiliza fatos relacionados à prisão de manifestantes por portarem vinagre nos protestos de junho de 2013 no Brasil. O jogo também poderia ser considerado um *newsgame*¹⁸ e ser classificado como um *current event games*, jogo baseado em uma notícia em destaque, que “têm requisitos baixos de sistema e ampla distribuição online em portais¹⁹” (BOGOST; FERRARI; SCHWEIZER, 2010, p. 15). *Current event games* podem ser divididos em jogos editoriais, focados em crítica e opiniões, tabloide, uma sátira rápida ou reportagem, jogos elaborados, que envolvem mais pesquisa e opinião. *V de Vinagre* enquadra-se na subcategoria editorial, pois também pode ser visto como uma charge.

PROTESTOS DE JUNHO DE 2013 E V DE VINAGRE

Em junho de 2013, uma série de protestos iniciou-se com o aumento de tarifas de ônibus em algumas capitais brasileiras. As mobilizações, posteriormente, potencializaram-se com a participação de milhares de pessoas e uma mudança na agenda, que passou a incluir também

16 Tradução livre dos autores

17 Tradução livre dos autores

18 Cabe destacar que um jogo pode ser enquadrado em diferentes categorias, sobretudo *purposeful games*. Por exemplo, um jogo jornalístico criado para ilustrar uma matéria também pode elucidar questões sobre outras áreas. Dop!, <http://especiais.zh.clicrbs.com.br/especiais/zh-dop/>, produzido por Zero Hora em 2014 é uma matéria sobre os efeitos da dopamina no jogador. Os elementos da matéria estão presentes no gameplay, porém informações científicas também surgem na tela e sua compreensão é necessária para prosseguir no jogo.

19 Tradução livre dos autores

questões políticas, reivindicações acerca da corrupção, protestos contra os gastos da Copa da Mundo, entre outros. Os “protestos do vinagre” (BASTOS; RECUERO; ZAGO, 2014) ficaram assim conhecidos pela prisão de pessoas pelo porte de vinagre.

O excesso de força empregado pela polícia em diversas cidades brasileiras foi um dos fatores que influenciaram novas manifestações e insatisfações, principalmente quando membros da imprensa passaram a ser atingidos e feridos durante a cobertura dos eventos. Para Recuero (2013), as notícias de violência são responsáveis pela descentralização da discussão, deixando de ser apenas sobre o preço da passagem:

As conversações se descentralizam, as notícias são rapidamente repassadas. Não há mais centros. Há inúmeros relatos circulando, inclusive, de censura de informações pela televisão, o que parece indignar ainda mais gente. Há uma maior densidade das narrativas (Recuero, 2013).

No dia 13 de junho de 2013 cerca de 60 pessoas (Mora, 2013), inclusive um repórter da revista Carta Capital, foram presas em São Paulo em meio aos protestos. Alguns protestantes afirmaram terem sido levados à delegacia por estarem portando vinagre consigo, utilizado como um antídoto ao ardor nos olhos e garganta causados pelo gás lacrimogêneo. A justificativa do comando policial de São Paulo para as prisões foi que a substância seria perigosa em grandes aglomerações, podendo inclusive tornar-se material para a produção de explosivos (ARAÚJO, 2013).

As prisões repercutiram nas redes sociais com a criação de páginas, perfis e *memes* sobre assuntos como “revolta da salada” e “V de Vinagre” - buscando inspiração na história em quadrinhos e posterior filme *V de Vingança* (MOORE; LLOYD, 2008)²⁰, que conta a história de uma Grã-Bretanha distópica marcada pela ditadura e repressão. Nesse contexto, V, um revolucionário anarquista que veste uma máscara de Guy Fawkes, prepara uma revolução para vingar-se de seus algozes e devolver a liberdade às pessoas. O personagem de V e a máscara de Guy Fawkes tornaram-se um símbolo de luta contra a repressão e de protestos.

A expressão V de Vinagre serviu como a inspiração para a criação do jogo pela Flux Game Studio. O jogo foi desenvolvido em 48 horas, iniciando no dia 14 de junho, um dia após as prisões, sendo disponibilizado no *Facebook* (FLUX, 2017). Posteriormente, o jogo foi retirado da rede social e transformado em um aplicativo para aparelhos que utilizam o sistema Android. Em virtude da observação do momento, a análise apresentada neste artigo é voltada para a versão inicial do jogo, disponível durante os eventos de 2013.²¹

Na versão inicial do jogo, um manifestante com uma mochila nas costas deve pegar garrafas de vinagre enquanto desvia de policiais de São Paulo. Antes de iniciar o jogo, a tela

20 Originalmente publicada nos Estados Unidos entre 1982 e 1983.

21 O jogo está disponível apenas para o sistema Android. Provavelmente não foi levado para o sistema iOS em virtude das políticas e orientações para desenvolvedores de aplicativos impostas pela Apple para veiculação na sua loja online.

inicial mostra imagens de protesto em uma página que imita o *Facebook* sendo visualizada em um *tablet* com a frase: “Gente, Portar vinagre agora é crime em SP. Tome cuidado para não tomar borrachada ou ser ou ser preso” (Figura 1).

Aplicando o *framework* de análise de Alvarado e Mitgusch (2012), é possível perceber que o **propósito** do jogo é chamar a atenção para a força excessiva utilizada pela polícia nos protestos, criticando especificamente a prisão dos portadores de vinagre.

A **mecânica** do jogo é simples, com uma curva de aprendizado pequena, pois só são necessários dois comandos - pular e escorregar, disponíveis nas teclas de para cima e para baixo no teclado. O objetivo do jogo é recolher o maior número de garrafas de vinagre possível desviando de policiais, carros de polícia e oficiais da cavalaria, sendo seguido por policiais. Quanto maior o percurso, os obstáculos ficam mais complexos, exigindo mais destreza do jogador para pular e escorregar. Além de não ser pego pela polícia, o usuário deve escolher os caminhos para pegar mais vinagres. De acordo com o número de garrafas coletados pelo jogador, ele é “enquadrado” em uma categoria por policiais: para números mais baixos, o usuário pode ser considerado *desocupado* e *vagabundo* e para coleta de vinagres próximas ou acima de 100 as categorias são *maconheiro* e *meliante* (Figura 2).

A **narrativa e ficção** do jogo ocorre em São Paulo. O número de policiais que persegue o manifestante aumenta com o passar do tempo, e no caminho também é necessário desviar de bombas de efeito moral, além de cavaletes, muros e policiais da tropa de choque lançando gás lacrimogêneo. O personagem principal, o manifestante, usa uma máscara de Guy Fawkes com um cabelo longo similar ao do personagem de V de Vingança, assim como um chapéu no qual está escrito Liberdade. Toda vez que o personagem pula, ele puxa um *smartphone* do seu bolso e tira uma foto dos policiais atrás de si – fato que remonta à documentação da versão das pessoas que participaram dos atos.

O **enquadramento**, ou *framing* do jogo é para o público que estava ou não nos protestos, mas que manifestou a sua posição contra o abuso de força policial, sobretudo os usuários das redes sociais. O jogo não tem um enquadramento pela capacidade de jogo, pois, como a mecânica é simples, não são necessárias habilidades específicas para jogar.

Os **gráficos e estética** lembram o de desenhos animados e personagens de histórias em quadrinhos. Em virtude da rápida execução do jogo, resultado de uma gamejam de 48 horas em 2013 (FLUX GAME STUDIO, 2017), esta estética reflete o curto tempo de criação, sem a necessidade de imagens fotográficas para a incorporação e com personagens simples, porém de fácil identificação. Conforme McCloud (2005), a utilização de formas simples que concentram as características principais de um personagem e aplicadas em formas simples permitem uma forma eficiente de comunicação, como no caso das charges e cartuns. O fundo do jogo, fixo, é formado por pessoas com braços levantados, algumas portando cartazes, que são usados para mostrar as instruções do jogo. Não são utilizadas muitas cores, o que demonstra que a ação ocorre durante a noite - quando eram realizadas as manifestações.



FIGURA 1: Primeira tela do jogo V de Vinagre
Fonte: Imagem capturada pelos autores (2017).



FIGURA 2: Tela do final de jogo
Fonte: Imagem capturada pelos autores (2017).

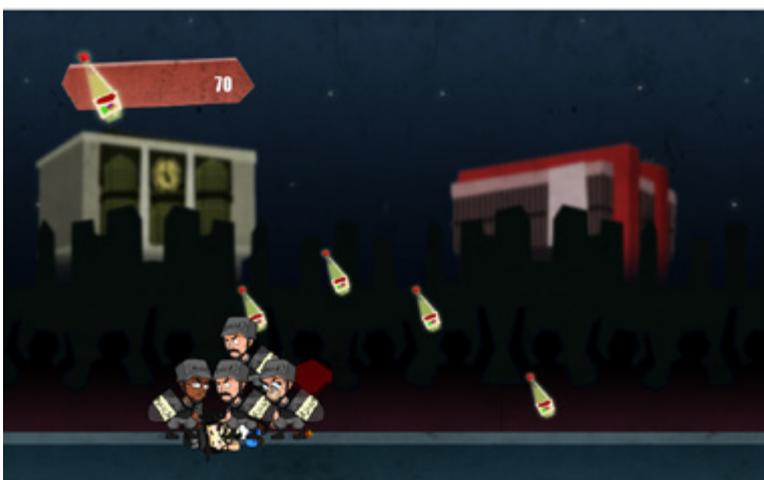


FIGURA 3: Final do jogo mostra o manifestante sendo agredido
Fonte: Imagem capturada pelos autores (2017).

Não é possível encontrar muito **conteúdo ou informação** disponíveis no jogo, na forma de estatísticas ou notícias. A parte mais informativa está no uso de imagens de protestos reais no começo e no fim - principalmente na tela inicial, com o uso da imagem da tropa de choque em um dos dias de protesto.

O jogo procura gerar a reflexão do usuário sobre a truculência da polícia ao colocar muitos policiais correndo atrás de um manifestante nas etapas mais avançadas e ao mostrar como ao perder, ser pego, o manifestante cai com as mãos protegendo a cabeça em uma posição indefesa enquanto é cercado e recebe golpes (Figura 3). Ao identificar os policiais com uniformes semelhantes aos da polícia de São Paulo e caracterizar o manifestante com a máscara e o telefone, o jogo consegue aproximar-se muito do seu público. A mecânica do jogo, que faz o personagem andar sempre em linha reta, também remete ao processo de caminhada das manifestações.

É possível, portanto, considerar que o jogo é **conciso e coerente** com o propósito que propõe, tanto na sua narrativa, que mostra a cidade e os policiais identificados, quanto na mecânica do jogo - simples, mas ligada ao tema das manifestações.

Apesar de estar presente em uma rede social, o jogo era apresentado dentro do seu espaço maior tradicional. Quando acessado, a linha do tempo das publicações do jogador era totalmente substituída pelo aplicativo, porém com a tradicional barra superior da rede presente sempre. O compartilhamento era realizado através de duas formas, pela curtida na *fan page* específica ou compartilhamento do link.

PARTICIPAÇÃO E CRÍTICA À MÍDIA

Um dos tópicos discutidos em meio aos protestos de junho de 2013 foi justamente a cobertura que os veículos tradicionais de comunicação estavam fazendo das mesmas. Em manifestações como as ocorridas no Brasil, assim como em outros casos de movimentações populares, a imprensa tradicional encontra dificuldades em cobrir e mesmo compreender movimentos descentralizados, que se desenvolvem através de convocações e organizações feitas via sites de redes sociais, dando espaço a uma: “crítica à imprensa tradicional por difundir informações enviesadas, em sua maioria criminalizantes, sobre as manifestações sobre o establishment. Uma posição conservadora que acaba por impedir que o jornalismo entre nos movimentos” (ANTOUN, MALINI, 2013, p. 228).

Nesse descontentamento com os veículos tradicionais, os próprios manifestantes passam a transmitir suas próprias versões dos acontecimentos utilizando *smartphones* e conexões móveis de celulares. O que ocorre, então, é uma forma de fiscalização das informações veiculadas pela imprensa, além da formação de uma espécie de desafio para as versões “oficiais” a partir do *upload* e compartilhamento de vídeos e imagens de outros ângulos dos acontecimentos. As câmeras de vídeo ligadas tornam-se uma forma de proteção dos manifestantes, que tentam, ao registrar ações truculentas de policiais, coibir tais comportamen-

tos. Antoun e Malini (2013) apontam dois tipos de coberturas colaborativas em manifestações populares: a emergente, que tem pautas independentes e que ocorre sem grande controle, e a programada, que é centralizada em perfis ou organizações e que tem uma agenda a seguir (p. 245). Nos dois casos de cobertura, é essencial o papel de perfis e sites de redes sociais como veículos dessa cobertura, espaço no qual as informações são re combinadas, distribuídas e as ações, organizadas.

É importante notar essa essência social das coberturas colaborativas e como um jogo como *V de Vinagre* encaixa-se em uma forma de apresentação dos fatos de uma forma não-convencional e também de crítica ao tipo de cobertura feita pelos veículos tradicionais, principalmente ao mostrar seu personagem principal usando seu *smartphone* para fotografar os policiais que o perseguem. O jogo, que foi lançado na plataforma do *Facebook*, vale-se dessa participação baseada nas redes sociais para veicular sua mensagem crítica. Dessa forma, são utilizadas dinâmicas de difusão de informações diferentes, pautadas pela percepção de valor que os usuários de redes sociais encontram no conteúdo. Recuero (2009) aponta que atores em redes sociais:

São conscientes das impressões que desejam criar e dos valores e impressões que podem ser construídos nas redes sociais mediadas por computador. Por conta disso, é possível que as informações que escolhem divulgar e publicar sejam diretamente influenciadas pela percepção de valor que poderão gerar (RECUERO, 2009, p. 118).

Nesse ponto, é possível perceber que a intenção dos criadores do jogo está na crítica aos fatos, e que, ao disponibilizar o jogo em uma plataforma social, os atores, usuários e jogadores e também expressam intenção de participação e endosso à crítica. Ao compartilhar e mesmo ao jogar *V de Vinagre*, também é feita uma afirmação acerca da posição sobre os acontecimentos, mesmo que de uma forma lúdica. A participação na crítica, portanto, pode ser atribuída aos produtores do jogo, mas também aos jogadores e usuários que compartilham, pois dessa forma é possível ampliar o alcance da mensagem pretendida.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O uso dos jogos como forma de protesto permite abordar o público para a crítica social de uma maneira diferente da observada em outros meios, pois o jogo utiliza a ação como base para o desenvolvimento do jogo e conseqüente apresentação de informações. Como observado antes, agir no contexto proposto permite brincar com a realidade e criticar de uma forma segura. Correr da polícia por apenas portar vinagre foi apenas um dos fatos discutidos durante as jornadas de 2013, porém foi amplamente discutido em virtude do teor incomum da medida.

Ao transformar o fato não apenas em *meme*, mas em jogo, o público encontra um produto cultural que permite uma leve diversão por correr da polícia, como escapando da reali-

dade. Há uma conscientização e propagação da mensagem que utiliza a diversão – e a jocosidade – para que seu *link* seja propagado pelas redes e conhecido. Neste ponto, e conforme observado antes, o jogo lembra uma charge. A provocação através da piada é diferente de uma imagem ou de um eventual jogo com gráficos que mimetizassem com fidelidade os envolvidos na cena e, por consequência, seus atos resultassem na exibição de sangue. Estes atos seriam não só criticados, como o próprio tom cartunesco o é, mas seriam observados como mais uma peça semelhante aos vídeos e fotos derivados da cobertura jornalística. Ao adotar esta estética baseada no desenho, com a apresentação de provocações (como o sistema de ranqueamento pela pontuação), o jogo busca apresentar um diferencial para ser compartilhado e também discutir a sua mensagem.

Se em *Kabul Kaboom* a crítica passava pelo fato de não ser possível vencer, em *V de Vinagre* há uma disputa não apenas por pontos, mas por um placar mais alto que renderá uma classificação diferente no momento da detenção. O jogo brasileiro também não possui um final e, por mais que vinagres sejam coletados, a pessoa sempre será classificada como um inimigo da sociedade. Portanto, se inicialmente não há uma sensação de vitória, o uso das ideias de *V* no atual contexto dialoga com o fato de que buscar a crítica ao posicionamento da polícia poderia render uma detenção nas ruas, fora do jogo.

Se a criação de *Frasca* aproxima o público de um fato distante, a outra é uma forma de instigar sobre como as manifestações são reprimidas com meios questionáveis, seja pela violência ou até mesmo com medidas incomuns e também duvidosas. *V de Vinagre* transforma o inocente em culpado, critica a postura dos agentes de segurança e ainda provoca a audiência para jogar mais vezes e descobrir como será chamada na prisão, seja “meliante” (pontuação baixa) ou “maconheiro” (pontuação alta).

A estratégia de protestar através do jogo permite uma abordagem dupla dos problemas. No caso observado, quem conhece os fatos irá rir da abordagem por conhecer o cenário e ver a forma como foi transformado, enquanto pode ser visto como uma corrida contra a polícia por quem não compreendia a referência ao vinagre. Isto lembra o que ocorre na arte, como no exemplo de *Guernica*. A obra de Picasso chama a atenção mesmo daqueles que não conhecem a sua mensagem, surgindo como ponto de partida para uma compreensão da Guerra Civil Espanhola.

Portanto, a propagação dos jogos como elementos da cultura contemporânea também passa pela sua utilização para outros fins, como a educação e a conscientização – algumas vezes junto do componente da diversão. Assim, é natural que o exercício da cidadania e sua crítica também seja transposto para os jogos. Se a compreensão das possibilidades de uma tinta óleo sobre tela eram necessárias assim como as lentes de uma câmera fotográfica tempos depois, o tempo atual permite que diversão e conscientização sejam realizadas de outras formas.

As possibilidades de levar o jogador para cenários diferentes e que ele não necessariamente vivenciaria, porém de maneira segura, é um dos principais atrativos do uso dos pro-

duos interativos nestes contextos. Os jogos detalhados neste artigo mostram que a crítica não passa apenas pelas imagens, mas pelo *gameplay* em si, pela situação proposta pelo jogo. Além disso, este ato prescinde de uma consequência, mesmo que ela seja incomum, como a incapacidade de vencer. *Gameplays* simples, porém conectados com a mensagem e de fácil compreensão, mostram ser o elemento principal nos *purposeful games*. Assim, a combinação de código-fonte e arte com *joysticks* da atualidade permite atrair diferentes olhares para uma questão.

Apesar disso, é preciso manter o foco na informação transmitida para que um fato ou contexto não seja subvertido, sobretudo quando a manifestação cultural é reforçada por um viés político. Como o modelo de análise indica, é preciso que a mensagem encontre maneiras interessantes para que a ação do jogador reverbere em sua consciência seja durante ou depois de uma partida.

Os protestos nas ruas e outros debates não serão substituídos por partidas de videogame, mas o chamado para a discussão de problemas pode usar o jogo para tirar o jogador de uma situação segura. Assim, ele será provocado para pensar em um contexto diferente – e talvez de maneira diferente, mudando sua postura mesmo que seja com o compartilhamento de um link.

REFERÊNCIAS

- ALVARADO, Narda; MITGUSCH, Konstantin. *Purposeful by Design. A Serious Game Design Assessment Model*. Artigo apresentado na conferência Foundations of Digital Gaming 2012, disponível nos anais da International Conference on the Foundations of Digital Games. Nova York, ACM New York, 2012. Disponível em: <http://gambit.mit.edu/readme/academic_papers/fdg2012_submission_82-1.pdf>. Acesso em 15 de janeiro de 2017.
- AMARO, Mariana. *Eu Não Posso Ser Dois: Uma Perspectiva Sobre O Conceito De Gameplay A Partir De Experimentos Com O Jogo Brothers - A Tale of Two Sons*. Porto Alegre: UFRGS, 2016. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social), Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2016.
- ANTOUN, Henrique; MALINI, Fábio. *A internet e a rua: coberativismo e mobilização nas redes sociais*. Porto Alegre: Sulina, 2013.
- ARAÚJO, Thiago de. *Vinagre pode virar bomba, diz comandante de operação contra protesto em SP*. R7. Publicado em 14 jun. 2013. Disponível em: <<http://noticias.r7.com/sao-paulo/vinagre-pode- virar-bomba-diz-comandante-de-operacao- contra-protesto-em-sp-14062013>>. Acesso em 15 de janeiro de 2017.
- BASTOS, Marco T.; RECUERO, Raquel; ZAGO, Gabriela. *Taking tweets to the streets: A spatial analysis of the Vinegar Protests in Brazil. First Monday*, Chicago. Vol. 19, n. 3, Março 2014.
- BOGOST, Ian; FERRARI, Simon; SCHWEIZER, Bobby. *Newsgames: journalism at play*. Estados Unidos, Cambridge: MIT Press, 2010.
- BOGOST, Ian. *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Estados Unidos, Cambridge: MIT Press, 2007.

- BROWN, Dakota Reese. *What is gameplay? in* NEWMAN, James. SIMONS, Iain. *Difficult Questions About Video Games*. Londres: Suppose Partners, 2004.
- CRAWFORD, Garry. *Video Gamers*. Nova York: Routledge, 2012.
- FLUX GAME STUDIO. *V de Vinagre*. Disponível em: <<https://www.facebook.com/jogovdevinagre>>. Acesso em 15 de janeiro de 2017.
- FONTOURA, Marcelo. *Hackers e participação: uma análise de aplicativos de dados públicos do Brasil e seus criadores*. Porto Alegre: PUCRS, 2014. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social), Faculdade de Comunicação Social, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, 2014
- FRASCA, Gonzalo. *Kabul Kaboom*. Publicado em 2001 e disponível em <<http://ludology.typepad.com/games/kabulkaboom.html>>. Acesso em 15 de janeiro de 2017.
- _____. *My Games*. Disponível em <http://www.ludology.org/my_games.html>. Acesso em 15 de janeiro de 2017.
- GAMES FOR CHANGE. Disponível em <<http://www.gamesforchange.org>>. Acesso em 15 de janeiro de 2017.
- JENKINS, Henry. *Cultura da Convergência*. São Paulo: Aleph, 2009.
- JUUL, Jesper. *Gameplay*. in *The John Hopkins Guide to Digital Media*. RYAN, Marie-Laure Ryan; EMERSON, Lori; ROBERTSON, Benjamin J. (org.). Baltimore: Johns Hopkins University, 2014.
- LEE, Shuen-shing. *I Lose, Therefore I Think: A Search for Contemplation amid Wars of Push-Button Glare*. Publicado em *Game Studies*, volume 3, edição nº2, dezembro de 2003. Disponível em <<http://www.gamestudies.org/0302/lee/>>. Acesso em 15 de janeiro de 2017.
- LITTLELOUD STUDIOS. *Sweatshop*. Disponível em <<http://www.playsweatshop.com>>. Acesso em 15 de janeiro de 2017.
- MCCLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos : história, criação, desenho, animação, roteiro*. São Paulo: M. Books, 2005.
- MOORE, Alan; LLOYD, David. *V for Vendetta*. Nova York: Vertigo, 2008.
- MORA, Rodrigo. *Presos em protestos em SP relatam detenções por spray e vinagre*. G1. Publicado em 17 jun. 2013. Disponível em: <<http://g1.globo.com/sao-paulo/noticia/2013/06/presos-em-protestos-em-sp-relatam-detencoes-por-spray-e-vinagre.html>>. Acesso em 15 de janeiro de 2017.
- RECUERO, Raquel. *Redes Sociais na Internet*. Porto Alegre: Sulina, 2009.
- _____. *ARS: A Escalada dos Protestos no Brasil*. Publicado em 17 jun. 2013. Disponível em: <<http://www.raquelrecuero.com/arquivos/2013/06/ars-a-escalada-dos-protestos-no-brasil.html>>. Acesso em 15 de janeiro de 2017.
- YAGER DEVELOPMENT. *Spec Ops: The Line*. Disponível para MacIntosh, PlayStation 3, Xbox 360 e Windows. 2012.

RESUMO: Neste presente artigo, descrevemos *affordances* percebidas do design de mecânica de jogo (*gameplay*) de dois simuladores de parques de diversão do final dos anos 1990 – *Rollercoaster Tycoon* e *Theme Park World*, ambos lançados em 1999 - escolhidos por sua capacidade de edição “customizada” de cenários e objetos, o que permite ao jogador construir brinquedos (por exemplo, montanhas-russas) para seus parques, gerando consequências próprias dentro do mundo do jogo. Nossa metodologia de análise de *gameplay* em jogos eletrônicos utiliza a teoria das *affordances* de J.J. Gibson (1986) como base; em nosso método, buscamos perceber *affordances* em todas as possibilidades de interação com o ambiente disponibilizadas ao jogador. A partir do mapeamento das diferentes *affordances* que compõem cada jogo, nosso objetivo é observar variações individuais dentro de um mesmo gênero de jogo e em uma mesma época (isto é, sem diferenças tecnológicas), permitindo a percepção de como os seus *game designers* pensaram a construção das mecânicas de jogo de formas diversas.

PALAVRAS-CHAVE: Games; *Gameplay*; *Affordances*; Game design.

ABSTRACT: In this paper, we shall look for perceived *affordances* from the *gameplay* of two CMS games from the late 1990s – *Rollercoaster Tycoon* and *Theme Park World*, both released in 1999 – that were chosen for their capability of editing game scenarios and objects, allowing the player to build rides (e.g. rollercoasters) for his/her park, generating several consequences in the game world. Our method for *gameplay* analysis is based on J.J. Gibson’s *affordances*; we shall perceive *affordances* in every possibility of interaction between players and the game environment that are allowed by the game design. As mapping several *affordances* that appeared with these games, our main goal is to notice individual variations within a genre, and at the same era (i.e. with no technical transformations), thus allowing a perception of how game designers think of different methods for designing *gameplay*.

KEYWORDS: Games; *Gameplay*; *Affordances*; Game design.

GAME STUDIES, GAMEPLAY E A BUSCA POR MÉTODOS DE ANÁLISE

Em 15 anos de constituição formal como um campo científico⁵, os *game studies* se dedicaram a explorar praticamente todos os aspectos referentes aos jogos eletrônicos, desde questões referentes ao seu consumo e (re)significações sociais, culturais e/ou artísticas, com foco marcadamente humanístico, até a descrição de métodos voltados ao design de games. Campo interdisciplinar, surgido através de conexões entre várias ciências, e recebendo pesquisadores vindos de áreas díspares⁶, os estudos de jogos eletrônicos ainda esbarram na necessidade da construção de aportes metodológicos bem definidos, necessitando da busca de temas, hipóteses e procedimentos surgidos em outros saberes. Além desta natural dificuldade de se estabelecer métodos em um campo ainda a ser explorado, os pesquisadores da área enfrentam outra complicação: como avaliar todas as questões que envolvem a ação de jogar um *game*, ato este que costuma ser extremamente subjetivo e dependente de diversas variáveis? Esta dificuldade de avaliar experiências de jogo (cognitivas, psicológicas, sociológicas etc.) é um dos temas principais dos *game studies*, como podemos observar em KONZACK, 2002; AARSETH, 2003; CONSALVO; DUTTON, 2006; estas três propostas metodológicas apresentam um mesmo elemento comum de análise: a categoria *gameplay*, um termo traduzido para o português como *mecânica de jogo*. Considerado um dos aspectos principais da experiência de jogar um *game* (JUUL, 2005; BJÖRK; HOLOPAINEN, 2006; ASSIS, 2007), o *gameplay* chama a atenção dos pesquisadores e designers de jogos eletrônicos por conter em si aspectos relacionados à imersão e engajamento do jogador nesta atividade e ao prazer proporcionado, por meio da construção das regras, desafios e propostas interativas que constituem o jogo; porém, percebemos que o conceito de *gameplay*, embora bastante discutido pelos pesquisadores de jogos eletrônicos por mais de uma década, ainda se refere a uma experiência analisada de forma um tanto quanto subjetiva – afinal, como definir exatamente o que é uma boa vivência de um jogo, que atraia o jogador e o mantenha entretido e focado nos objetivos propostos pelos seus designers? Em uma tentativa de superar esta dificuldade metodológica, seguindo uma tendência já consolidada nas análises de interação humano-computador (ver GAVER, 1991; NORMAN, 1998; ROGERS, 2004), gostaríamos de então propor o uso das *affordances* como uma possível ferramenta de avaliação de aspectos de *gameplay*.

5 O ano de 2001 é considerado o *marco zero* dos estudos de jogos eletrônicos, assim definido pelo pesquisador norueguês Espen Aarseth (2001) ao escrever um editorial para a primeira revista científica dedicada aos games, a *Game Studies*; para Aarseth, este ano possuiria tal importância porque neste período surgiram a primeira revista científica, o primeiro congresso internacional da área e as primeiras disciplinas sobre jogos eletrônicos em cursos de graduação.

6 No exterior, os *game studies* foram formados com a ajuda de estudiosos vindos da Psicologia, da Computação, do Design e da Teoria Literária. No Brasil, este campo de estudos ainda não foi plenamente constituído, mas conta com pesquisas advindas de áreas como a Computação, a Comunicação, o Design e a Educação (cf. PERANI, 2008; PERANI, 2014).

AFFORDANCES: A PERCEPÇÃO DE POSSIBILIDADES DE AÇÃO

As *affordances* são consideradas o conceito principal da teoria da Psicologia Ecológica (ou teoria da Percepção Ecológica, como vem sendo recentemente chamada), criada pelo psicólogo estadunidense J.J. Gibson nos anos 1960. A teoria das *affordances* recebeu atenção especial de Gibson, que a ela dedicou um capítulo inteiro do seu último livro publicado em vida, *The Ecological Approach to Visual Perception*, de 1979. O psicólogo estadunidense define as *affordances* como as possibilidades de ação que um ambiente permite a um animal/ator, por meio de um relacionamento ecológico, no qual os atores e o ambiente são interligados e interdependentes. Como William W. Gaver nos explica,

As *affordances* implicam uma complementaridade entre o organismo-agente e o ambiente que recebe a ação (...) *Affordances*, então, são propriedades dos mundos definidos a partir da interação das pessoas com eles.⁷ (GAVER, 1991: 2)

Gibson criou a palavra *affordances* a partir do verbo inglês *to afford* (permitir, ter condições de algo), inspirado pelas ideias da Gestalt de que o significado ou o valor de algo é percebido tão imediatamente quanto as suas qualidades (GIBSON, 1986; MICHAELS e CARELLO, 1981); para Gibson, “o observador pode ou não perceber ou lidar com uma *affordance*, de acordo com as suas necessidades, mas a *affordance*, sendo uma invariante, estará sempre lá para ser percebida”⁸ (GIBSON, 1986: 139). William W. Gaver (1991) aprofunda esta explicação, fundamental para o entendimento desta teoria, ao declarar que as *affordances* são independentes da percepção, ou seja, as possibilidades de ação contidas naquele ambiente/objeto estão ali sempre presentes, mesmo que elas não sejam percebidas ou que não haja nem informações perceptuais. Gaver explica ainda que há diversos fatores extraperceptivos que podem auxiliar a percepção de uma *affordance*:

É claro que a real percepção de *affordances* é determinada em parte pela cultura, padrões sociais, experiências e intenções do observador. Assim como Gibson, eu não considero estes pontos como fundamentais, mas considero cultura, experiência, entre outros, como fatores que destacam certas *affordances*.⁹ (GAVER, 1991: 3)

A Percepção Ecológica traz diferenças marcantes em relação aos estudos de percepção visual que eram realizados até então; a teoria de Gibson privilegia a *percepção direta*: o estímulo em si já traz a especificação do ambiente para o animal que interage com ele. Ou seja, as qualidades de um ambiente, como a sua topologia, sons, formas, texturas etc., são apre-

7 Livre tradução de: “Affordances imply the complementarity of the acting organism and the acted-upon environment (...) *Affordances*, then, are properties of the worlds defined with respect to people’s interaction with it”.

8 Livre tradução de: “The observer may or may not perceive or attend to the *affordance*, according to his needs, but the *affordance*, being invariant, is always there to be perceived”.

9 Livre tradução de: “The actual perception of *affordances* will of course be determined in part by the observer’s culture, social setting, experience and intentions. Like Gibson I do not consider these factors integral to the notion, but instead consider culture, experience, and so forth as highlighting certain *affordances*”.

didadas diretamente, sem a intervenção de outros processos mentais, como as memórias e as representações; mudança sensível em relação às teorias cartesianas da percepção *indireta*, ou *mediada*, nas quais a percepção visual de um ambiente sofre influências imediatas destes processos (MICHAELS; CARELLO, 1981; GOLDSTEIN, 1981; BRAUND, 2008). Como E. Bruce Goldstein (1981) destaca, Gibson cita as *affordances* como uma das mais de duas dúzias de exemplos de invariantes (*invariants*), propriedades do ambiente que permanecem constantes em relação ao seu agente, também se distanciando da visão gestaltiana de que as propriedades de um objeto são modificadas de acordo com as necessidades do agente. Para Juliana Moroni (2014), as invariantes são verdadeiros espaços informacionais, e

Exemplo do relativismo e da estabilidade dinâmica das *Invariantes* pode ser notado na percepção visual de um objeto; assim, consideremos um automóvel parado no estacionamento de um supermercado. O observador identifica o objeto através da percepção do *layout* da superfície lateral do carro sem que este se mova; isso se deve ao fato de que o observador explora visualmente as invariantes do carro que estão inseridas no arranjo óptico do meio ambiente. Existem diversas invariantes específicas para cada contorno da superfície do carro, as quais são percebidas pelo observador, gradualmente, na medida em que ele explora o meio em que está inserido. A estabilidade dinâmica das invariantes fica explícita neste exemplo em que a percepção da superfície lateral do automóvel indica que o contorno do carro é uma propriedade contextualizada, que envolve o agente, ou seja, é uma invariante que depende de um organismo, não podendo ser caracterizado como uma forma estática. (MORONI, 2014: 235-236)

Corroborando a visão de Moroni, Michael James Braund afirma que “(...) perceber essas propriedades [invariantes] é uma questão de detectar essa informação disponível no ambiente”¹⁰ (2008: 123), algo desempenhado pela função informacional que as *affordances* possuem a partir de suas propriedades.

Então, podemos considerar que as *affordances* são percebidas a partir de um processo de percepção direta, ativo e exploratório (cf. BRAUND, 2008), sendo realizado a partir da movimentação do agente no ambiente, e que pode ser auxiliado por fatores que não estão diretamente relacionados aos sentidos. Porém, J.J. Gibson e vários outros autores que adotam a teoria da Percepção Ecológica (por exemplo, MICHAELS e CARELLO, 1981; GAVER, 1991; BRAUND, 2008) fazem questão de ressaltar que, mesmo se fatores culturais e as experiências pessoais podem influenciar o modo que entendemos as possibilidades de ação para/com um objeto ou ambiente, perceber uma *affordance* não depende particularmente de processos mentais de representação e memória, que são apenas parte deste processo. Em uma crítica às linhas filosóficas conceitualistas, Gibson afirma:

10 Livre tradução de: “(...) perceiving these properties is a matter of detecting the information available in the environment”.

O fato que uma pedra é um míssil não implica que ela também não possa ser outras coisas. Ela pode ser um peso de papel, um suporte para livros, um martelo, ou um prumo de um pêndulo (...) As diferenças entre eles não são claras, e os nomes arbitrários pelos quais eles são chamados não valem de nada para o processo perceptivo.¹¹ (GIBSON, 1986: 134)

Affordances e as pesquisas em ambientes interativos

A partir do final dos anos 1980, com o advento comercial das interfaces gráficas do usuário (em inglês, *Graphical User Interfaces* - GUIs), pesquisadores de design de interfaces descobriram a teoria das *affordances* como um possível auxiliar na construção de ambientes interativos mais simples e prazerosos de serem utilizados, já que a percepção de *affordances* envolve processos exploratórios, que exigem ação do observador envolvido - característica esta fundamental para a fruição de qualquer interface, conforme explicitamos em trabalhos anteriores (cf. SOARES, 2008; SOARES, 2016).

O primeiro autor a recorrer às ideias de Gibson foi o designer de usabilidade estadunidense Donald Norman, em seu clássico livro *The Psychology of Everyday Things*¹², de 1988. Nele, Norman cita as *affordances* como uma teoria utilizada no design de objetos e materiais para fornecer “dicas” aos seus utilizadores sobre suas funções:

Quando usado neste sentido, o termo *affordance* se refere às propriedades percebidas e reais de uma coisa, principalmente àquelas propriedades fundamentais que determinam como um objeto pode ser utilizado (...) *Affordances* nos oferecem fortes pistas para operarmos objetos¹³. (NORMAN, 1990: 9)

Em 1998, exatos dez anos após a publicação de *The Psychology of Everyday Things*, Donald Norman revisitou a teoria das *affordances* em *The Invisible Computer*; neste livro, o pesquisador estadunidense faz um *mea culpa* da utilização errônea do termo por designers de interface, que passaram a se referir a uma *affordance* como uma propriedade que pode ser propositalmente adicionada aos objetos em um dado ambiente: “Eu adicionei uma *affordance* neste ícone [de uma interface gráfica] ao colocar um sombreamento nos seus cantos’, diz o designer visual. Eu tenho arrepios com o mau uso desse conceito, embora esse uso seja bem-intencionado”¹⁴ (NORMAN, 1998: 124). Norman então trabalha esta teoria com maior profundidade, explicando melhor o seu entendimento das ideias gibsonianas:

11 Livre tradução de: “The fact that a stone is a missile does not imply that it cannot be other things as well. It can be a paperweight, a bookend, a hammer, or a pendulum bob (...) The differences between them are not clear-cut, and the arbitrary names by which they are called do not count for perception”.

12 Em edições posteriores, este livro foi renomeado como *The Design of Everyday Things*

13 Livre tradução de: “When used in this sense, the term *affordance* refers to the perceived and actual properties of the thing, primarily those fundamental properties that determine just how the thing could possibly be used (...) *Affordances* provide strong clues to the operation of things”.

14 Livre tradução de: “I added an affordance to this icon by putting shading around the sides,’ says the visual designer. I shudder at the misuse of the concept, however well intentioned”.

Uma *affordance* não é uma propriedade, é um relacionamento que existe entre o objeto e o organismo que está agindo no objeto. O mesmo objeto pode ter *affordances* diferentes para cada indivíduo. Uma pedra que me permite a ação de ser atirada não permite o mesmo para um bebê. Minha cadeira permite suporte para mim, mas não para um gigante. Minha mesa não é “atirável” por mim, mas pode ser “atirável” para outro alguém.¹⁵ (NORMAN, 1998: 123)

Em *The Invisible Computer*, Donald Norman cita pela primeira vez a sua principal contribuição para o desenvolvimento da teoria das *affordances*: a existência de *affordances* reais (*real affordances*) e *affordances* percebidas (*perceived affordances*). As *affordances* percebidas seriam as possibilidades de ação em relação a um objeto em um determinado ambiente que são percebidas por um usuário, enquanto as *affordances* reais seriam as possibilidades de ação que podem realmente ser executadas por um usuário com aquele objeto em um determinado ambiente. Embora estes conceitos estejam implícitos nos escritos de J.J. Gibson, sem ter nenhuma espécie de denominação, Norman os destaca justamente para introduzir a sua ideia central do uso das *affordances* no design de interface; ao planejar um ambiente virtual, os designers trabalhariam com *affordances* percebidas, que fornecem pistas ao usuário de como utilizar aquelas funções:

No design de objetos, as *affordances* reais não são tão importantes quanto as percebidas; são as *affordances* percebidas que mostram ao usuário quais ações podem ser realizadas com um objeto e, de alguma forma, como fazê-las (...). É muito importante diferenciar as *affordances* reais das *affordances* percebidas. O design está relacionado com as duas, mas são as *affordances* percebidas que determinam a usabilidade.¹⁶ (NORMAN, 1998: 123-124)

Após os esforços teóricos de Donald Norman, vários outros autores da área de HCI¹⁷ passaram a se interessar pelas *affordances* (por exemplo, GAVER, 1991; ROGERS, 2004; ORSUCCI, 2008). Em seu artigo *New Theoretical Approaches For HCI*, a pesquisadora Yvonne Rogers resume o porquê do interesse da HCI pelas ideias gibsonianas: “Para resumir, a principal contribuição da Perspectiva Ecológica para a HCI é a de ampliar o discurso da área, principalmente ao articular certas propriedades dos objetos em uma interface em termos de seu comportamento e aparência”¹⁸ (ROGERS, 2004: 11).

15 Livre tradução de: “An affordance is not a property, it is a relationship that holds between the object and the organism that is acting on the object. The same object might have different affordances for different individuals. A rock that affords throwing for me does not for a baby. My chair affords support for me, but not for a giant. My desk is not throwable by me, but might be by someone else”.

16 Livre tradução de: “In the design of objects, real affordances are not nearly so important as perceived ones; it is perceived affordances that tell the user what actions can be performed on an object and, to some extent, how to do them (...) It’s very important to distinguish real from perceived affordances. Design is about both, but the perceived affordances are what determine usability.

17 Sigla de *Human-Computer Interaction*, interação humano-computador em inglês.

18 Livre tradução de: “To summarize, a main contribution of the ecological approach for HCI has been to extend its discourse, primarily in terms of articulating certain properties about objects at the interface in terms of their behavior and appearance”.

AFFORDANCES EM GAMES: UMA METODOLOGIA DE ANÁLISE

Em apresentações anteriores (PERANI, 2010; PERANI; MAIA, 2012), descrevemos uma possível metodologia de análise de *gameplay* em jogos eletrônicos utilizando a teoria da *affordances* como base, seguindo as trilhas traçadas por Donald Norman e vários outros pesquisadores da HCI; partindo do princípio que os jogos eletrônicos são implementações digitais de atividades lúdicas, sejam estas pré-existentes no mundo “físico” (por exemplo, esportes, jogos de tabuleiro ou brincadeiras infantis) ou criações originais de entretenimento digital, os *games* também podem ser considerados como uma modalidade de interação humano-computador, compartilhando características formais com outros tipos de GUIs, especialmente ao pensarmos que o próprio conceito essencial de *manipulação direta* (no original, *direct manipulation*) descrito por Ben Shneiderman em *Direct Manipulation: a step beyond programming machines* (1983), recorreu aos *games* para obter “lições” de construção de interfaces com os usuários, devido a sensação de ação direta sobre o ambiente digital que os jogos eletrônicos sempre conseguiram realizar, mesmo com as limitações tecnológicas do início da computação¹⁹.

Nosso interesse específico em mecânicas de jogo se deve ao fato de que estas são a estrutura interativa de um game, que contêm suas regras, movimentos possíveis com os personagens do jogo, uso de itens e outros objetos do ambiente, entre outros; conforme descrevemos anteriormente (em MELLO; PERANI, 2012), as mecânicas são “estruturas ocultas” do *game*, ativadas a partir da interação (ou *manipulação*) do jogador com o jogo. Neste sentido, nossa pesquisa consiste em uma tentativa de criar análises que utilizam o conceito de *affordances* para fornecer um esquema básico do jogo (um “esqueleto” das ações interativas possíveis) que revelem essa estrutura oculta de possíveis interações, pois acreditamos que essa análise básica dos elementos de um *game* nos permitiriam, em teoria, análises mais complexas de outros itens de desenvolvimento de jogos, como estudos de jogabilidade (a experiência do usuário em sua interação com o jogo), de narrativa, de recepção etc, já que as questões de interatividade perpassam todos os elementos que compõem os jogos digitais. Como Jesper Juul afirma, “jogar um videogame é, portanto, interagir com regras reais enquanto imaginamos um mundo ficcional...” (2005: 1), declaração esta que é corroborada por Frans Mäyrä (2008) ao dividir a estrutura do jogo em um “núcleo” (*core*) e sua “casca” (*shell*), ou seja, em mecânicas de jogo (regras e modos de interação jogador/jogo) e as representações/signos que constituem o jogo; portanto, lançar luzes nesta parte essencial dos *game* pode nos dizer muito sobre como ela foi pensado pelos seus designers, e quais experiências ela pode proporcionar aos seus jogadores – aos moldes da análise de interação humano-computador buscada por Norman, conforme descrevemos anteriormente. Buscar por *affordances*, então, nos revela os estilos, as abordagens individuais de cada game designer, ao

19 Em trabalho anterior (SOARES, 2016), definimos a fase inicial da computação como o intervalo de tempo entre 1945 (publicação de *As We May Think*, de Vannevar Bush) e 1984 (lançamento do Apple *Macintosh*, iniciando a popularização das tecnologias de interação humano-computador).

comporem suas instâncias interativas. Neste sentido, nossa metodologia se mostra alinhada com outras análises de *gameplay*, como a de Staffan Björk e Jussi Holopainen em *Games and Design Patterns* (2006), que tem como base dois conceitos principais: a *estrutura dos componentes* (*componente framework*, aspectos invariantes da mecânica que podem ser mapeadas), e *padrões de game design* (*game design patterns*, descrição de partes recorrentes da mecânica) – acreditamos que a análise de *affordances* consegue abranger esses dois aspectos, ao mapear interações possíveis, e descrever seus padrões.

Desta forma, buscamos perceber as *affordances* do jogo nas possibilidades disponibilizadas ao jogador de interação com o ambiente, inclusive destacando as ações programadas ao *avatar*, que na maioria dos jogos eletrônicos funciona como um representante da incorporação do jogador na ambiente criado em determinado sistema ou plataforma (cf. BRESSAN; PERANI, 2009). Assim, especificamos duas categorias de avaliação das *affordances* presentes em um *game*:

- 1) Possibilidades de uso do avatar em si: suas ações e comandos possíveis;
- 2) Possibilidades de uso do ambiente (por meio do avatar): cenários e objetos fixos/móveis.

Tal avaliação é prevista para ser feita pelos próprios pesquisadores – interagindo, jogando os objetos de estudo - sendo uma pesquisa qualitativa, com coleta de dados a partir de estudos de caso que partam de determinadas situações-chave: por exemplo, podemos buscar o entendimento sobre a evolução de um gênero ao longo do seu desenvolvimento tecnológico (ver PERANI, 2010), ou pensar em variações de interação em um mesmo jogo decorrentes de sua adaptação para plataformas diferentes (estudo de *ports* – ver PERANI; MAIA, 2012). Este tipo de coleta de dados pode também ser adaptada para pesquisas de observação participante, com o uso de questionários que buscam saber como se dão as interações entre os jogadores selecionados e os objetos de estudo (ver MAIA, 2013). Em suma, nossa análise de *affordances* de mecânicas de jogo é um método flexível, podendo ser adaptado para diversos estudos de caso, acompanhando a própria flexibilidade das criações do design de *games*, cuja variedade de experiências interativas, narrativas, cooperativas etc., com inspiração direta na tradição empíricas das pesquisas em interação humano-computador, área que também abarca os jogos eletrônicos.

UM ESTUDO DE CASO: AFFORDANCES EM JOGOS DE SIMULAÇÃO DE PARQUES DE DIVERSÃO

Este trabalho é parte da pesquisa de Iniciação Científica “Retrogaming: análise do design de games nas suas décadas formativas (dos anos 1970 aos 1990)”, apoiado pela Pró-Reitoria de Pesquisa da Universidade Federal de Juiz de Fora (Propesq/UFJF). Neste projeto, que atende

aos alunos dos cursos de Bacharelado Interdisciplinar em Artes e Design (formação básica – 1º ciclo) e do Bacharelado em Design (formação específica – 2º ciclo) da UFJF, procuramos estudar os princípios básicos do *game design* a partir da análise de mecânicas de jogos das décadas formativas da indústria *gamer*, focando em como os padrões de construção de ações interativas foram constituídos, desde os anos 1970 até os anos 1990. Neste artigo específico, nosso objetivo foi avaliar variações individuais de construção de mecânicas de jogo em um mesmo gênero – ou seja, como designers podem construir experiências interativas diferentes dentro de um mesmo tema. Assim, realizamos descrições e análises de jogos de simulação de parques de diversão, um dos diversos tipos de *Construction and management simulation (CMS)*, subgênero dos jogos de simulação que tem como característica principal a construção e o gerenciamento de locais, projetos, cidades etc; games de simulação são conhecidos pela complexidade das possibilidades de ações oferecidas aos jogadores, e essa complexidade acaba por se refletir no próprio comportamento dos jogadores no ambiente oferecido pelo game:

O mais próximo que os jogos de simulação tem de uma característica genérica de definição é a sua estrutura de final aberto, um formato de “sandbox” que dá aos jogadores uma amplitude de experimentação, ou de pensar nas suas próprias táticas e objetivos.²⁰ (GIDDINS, 2014: 259)

Os dois jogos escolhidos para esta pesquisa foram *Rollercoaster Tycoon* (Hasbro Interactive/MicroProse, 1999) e *Theme Park World* (Bullfrog/Electronic Arts, 1999), CMSs para PC que também se encaixam na categoria informal dos *god games* – jogos de simulação em que o jogador possui “superpoderes” para alterar as ações que ocorrem em um determinado ambiente - e escolhidos por sua capacidade de edição “customizada” de cenários e objetos, o que permite ao jogador construir brinquedos para seus parques (por exemplo, montanhas-russas), gerando consequências próprias dentro do mundo do jogo. Acreditamos que esta nossa escolha nos permite observar, a partir do mapeamento das diferentes *affordances* que compõem cada jogo, variações individuais dentro de um mesmo gênero de jogo e em uma mesma época (isto é, sem diferenças tecnológicas), permitindo a percepção de como os seus *game designers* pensaram a construção das mecânicas de jogo de formas diversas. Os dois *games* foram jogados por todos os autores deste trabalho, que preencheram fichas de avaliação com os itens da análise de *affordances* acima explicada: uso do avatar em si (interações básicas do jogador) e uso dos elementos do ambiente (interações com o ambiente), e os resultados foram descritos textualmente, e a partir de *prints* de tela com as opções de *affordances* encontradas por cada pesquisador — portanto, a descrição dos jogos aqui realizada corresponde às *affordances percebidas* (de acordo com Norman, conforme detalhamos ante-

20 Livre tradução de: “The closest simulation games have to a defining generic characteristic is their open-ended structure, a “sandbox” format that gives players latitude in experimentation or in devising their own game tactics and goals.

riormente) dos três autores desta pesquisa, priorizando a descrição de edição de pavimentos e terrenos, e da construção/personalização de brinquedos, duas ações essenciais para os dois *games* selecionados.

Rollercoaster Tycoon: construção de parques em sandbox

Rollercoaster Tycoon, o primeiro jogo analisado para esta pesquisa, foi lançado em março de 1999. Projetado pelo designer Chris Sawyer, este game tornou-se um clássico do gênero de simulação, e devido ao seu sucesso comercial e de crítica, *RCT* se tornou uma franquia, recebendo não só expansões (como *Rollercoaster Tycoon Deluxe*, de 2003), mas também novas versões ao longo das décadas de 2000 e 2010²¹. Ao iniciar *RCT*, o jogador possui a possibilidade de enfrentar desafios em diversos cenários, parques com graus variados de pré-construção, que apresentam objetivos diferentes para a sua conclusão, e quando o jogador completa os primeiros cenários, novas fases são disponibilizadas. Porém, na primeira vez que o jogo é iniciado, após sua instalação, o jogador é levado diretamente para o cenário *Forest Frontiers* — por isso, nossa análise de *affordances* foi realizada nesta fase²².

Em relação às *possibilidades de uso do avatar em si*, nosso primeiro parâmetro de pesquisa, vale ressaltar que não existe um avatar formalmente constituído em *RCT*, ou seja, não há uma representação gráfica do jogador neste game; neste caso, as possibilidades descritas são das ações e comandos possíveis ao jogador no ambiente do jogo, realizadas (e observadas) a partir do uso primordial da seta do mouse, ou de atalhos de teclado. Neste sentido, as ações possíveis em *RCT* envolvem opções de visualização do ambiente, construído em 2D isométrico: para gerar movimentação da câmera, e acessar outras partes do parque, basta mover o mouse para as bordas da tela, ou utilizar as setas direcionais do teclado. Clicar com o mouse sobre os ícones de lupa (+) e (-) altera o zoom disponível para a visualização, e ao clicarmos sobre o ícone de uma seta vermelha, giramos a tela em 90 graus, ação que também pode ser realizada com a tecla *Enter*. Já o ícone com formato de olho possibilita escolher modos de visão subterrânea, ocultar partes do cenário, exibir/ocultar marcações de terreno e alturas. Essas ferramentas permitem uma melhor visualização do ambiente, possibilitando a posterior edição do terreno e a inclusão de brinquedos e funcionários.

O nosso segundo parâmetro de pesquisa, referente às *possibilidades de uso do ambiente*, por meio dos seus cenários e objetos fixos/móveis, revela a maior parte das funcionalidades de *Rollercoaster Tycoon*. Pela natureza *sandbox* de um game do subgênero *CMS*, estão disponíveis várias ferramentas de construção de itens, bem como de edição do próprio terreno do ambiente, e administração financeira do parque; devido a extensa lista de menus e comandos possíveis, para este trabalho nos atemos à descrição das ferramentas mais utilizadas

21 A última versão da franquia, *Rollercoaster Tycoon World*, foi lançada em 16 de novembro de 2016.

22 As ferramentas disponíveis não mudam nas fases posteriores de *RCT*; as diferenças que podem ser encontradas em outros cenários são relacionadas ao terreno e brinquedos pré-construídos, além dos objetivos de conclusão.

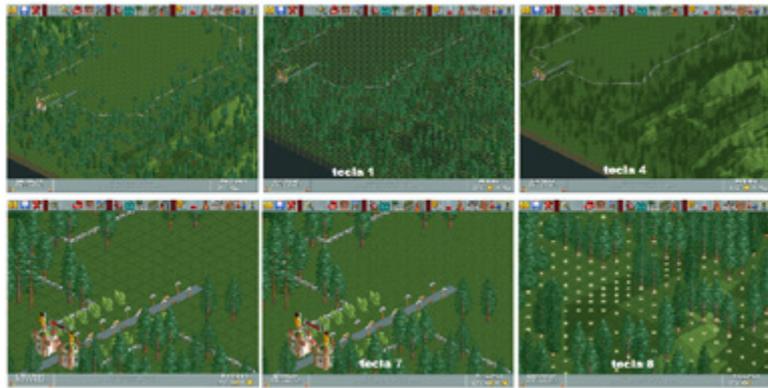


FIGURA 1: Opções de visualização do terreno de Rollercoaster Tycoon
 Fonte: montagem feita a partir de telas do jogo capturadas pelos autores.



FIGURA 2: Opções de edição de terreno de Rollercoaster Tycoon
 Fonte: montagem feita a partir de telas do jogo capturadas pelos autores.

durante os diversos cenários do jogo: a edição de pavimentos e terrenos, e a construção/personalização de brinquedos.

Para adicionar pavimentação ao terreno, o jogador deve clicar no ícone de criação de pavimentos, disponível no menu de ícone na parte superior da tela, selecionar o tipo de pavimento, no menu que é aberto no lado esquerdo, e clicar sobre o terreno do parque para inseri-los. Ao clicar no ícone de criação de pavimentos, também é possível criar caminhos personalizados com a ferramenta de “túneis e pontes”, adicionando elevações e rebaixos; essa também é a forma de inserir árvores, latas de lixo, bancos e outros objetos decorativos, disponíveis no ícone “Cenários e Jardins” Outra opção possível em *RCT* é a mudança do padrão de terreno e da textura dos declives, bem como a possibilidade de nivelar o terreno para construções ou criar declives para construção de túneis.

Para construir brinquedos (*rides*, no original em inglês), o jogador deve acessar o menu de brinquedos, representado pelo ícone “Construir novo(a) brinquedo/atração). Dentro deste menu, ícones representam as categorias dos *rides*. Para construir, é necessário escolher a atração, selecionar o terreno e construir caminhos de entrada e saída para a atração com a ferramenta de criação de pavimentos, para possibilitar a entrada de visitantes. Quando o *ride* é construído, um menu único para cada brinquedo é aberto, no qual é possível abrir, testar e fechar a atração, assim como alterar o seu nome e suas configurações de funcionamento, ver suas estatísticas de lucro e visualizar a intensidade, a emoção e a náusea provocados pelo *ride*. Em *Rollercoaster Tycoon*, a ênfase na construção de *rides* de montanha-russa é bem presente em vários cenários disponíveis; para construir uma montanha-russa, é possível escolher entre um modelo pronto ou criar um modelo personalizado, com a possibilidade da adição de elementos especiais, como *loopings*.

Theme Park World: menos sandbox, mais sofisticação gráfica

O outro jogo analisado, *Theme Park World*, é a segunda instalação da série *Theme* da desenvolvedora britânica Bullfrog. Lançado em outubro de 1999, ganhou o nome alternativo de *Sim Theme Park* nos EUA e Brasil, em uma tentativa de associação com a bem-sucedida série *Sim*, publicada pela Electronic Arts. Com opções de visualização 3D consideradas sofisticadas para a sua época de lançamento, *TPW* alcançou um menor sucesso comercial do que *Rollercoaster Tycoon*, mas ainda assim é lembrado como um dos clássicos do subgênero CMS.

O jogo se inicia com uma fase de tutorial com funcionalidades reduzidas, no mapa *Lost Kingdom*, para uma demonstração das ferramentas e objetivos de *TPW*, e quando o jogador completa as tarefas exigidas pelo tutorial (como construção de brinquedos, número de visitantes, lucro), uma chave dourada é recebida, permitindo a entrada nas fases “competitivas”; neste caso, o jogador volta para *Lost Kingdom*, com todas as funções do jogo disponíveis, para verdadeiramente iniciar sua partida – para este artigo, realizamos a análise de *affordances* nesta fase inicial.



FIGURA 3: Construção de montanha-russa em Rollercoaster Tycoon
 Fonte: Captura de tela do jogo realizada pelos autores.



FIGURA 4: Modo de visualização camcorder em Theme Park World
 Fonte: montagem feita a partir de telas do jogo capturadas pelos autores.

Na avaliação das *possibilidades de uso do avatar em si*, ressaltamos que, assim como em *RCT*, não há uma representação gráfica do jogador no ambiente do game, sendo então descritas as ações e comandos possíveis ao jogador. Ao movimentar o mouse, as extremidades da tela se movem também, fazendo com que o jogador tenha uma visão panorâmica do parque; clicar com o botão esquerdo constrói pavimentações, sem a necessidade da seleção de uma ferramenta própria, ou da seleção de algum tipo de pavimento. As setas direcionais direita e esquerda do teclado giram a visão do jogador em 90 graus, e as setas inferior e superior dão *zoom out* e *zoom in* no ambiente. Várias outras teclas são atalhos para os menus de visualização e gerenciamento do parque, da compra de brinquedos, contratação e treinamento de funcionários, dentre outras opções. Segurar a tecla *Ctrl* e clicar em um brinquedo/loja/ornamento/banheiro permite duplicá-lo; já o comando *Ctrl+P* é um atalho para o modo “cartão postal” (*postcard*), no qual o jogador pode tirar um *printscreen* e enviar por e-mail. A tecla *C*, seguida de um clique do mouse, nos revela a funcionalidade mais destacada de *Theme Park World*: a visualização *camcorder* (câmera portátil), que permite ao jogador “andar” pelo mapa, entrar e andar nos brinquedos, tudo com visão em primeira pessoa, tridimensional.

Com relação às *possibilidades de uso do ambiente*, também devido a sua extensa lista de menus e comandos possíveis, decidimos analisar as mesmas ferramentas que vimos anteriormente em *Rollercoaster Tycoon*: a edição de pavimentos e terrenos, e a construção/personalização de brinquedos. Ao contrário de *RCT*, que utiliza ícones na tela principal para realizar quase todas as interfaces com os jogadores, o acesso à maior parte das ações que podem ser realizadas em *Theme Park World* é por meio de menus em cascata, ou seja, que abrem novos menus com opções complementares. A exceção mais marcante é a criação de pavimentos, que como já descrito anteriormente, é realizada com um clique simples do mouse em uma área disponível, sem construções no caminho ou declive de terreno acentuado, já que não é permitido ao jogador modificar o terreno do cenário; essa construção de caminho não é interrompida até que o jogador clique novamente em outro pavimento. Já para a construção de brinquedos (*rides*), o jogador deve clicar com o botão esquerdo no ícone de Máquina Registradora, disponível no canto inferior esquerdo da tela, escolher opção *Ride* no menu presente na horizontal superior. Neste ponto, ao lado esquerdo da lista de brinquedos, estão informações sobre o número de brinquedos iguais já construídos, a capacidade de passageiros que ele comporta de maneira segura, a estimativa do tempo que o *ride* demora para dar defeitos, e também o tempo de vida útil estimada do brinquedo. Depois disso, o jogador deve clicar com o botão esquerdo do mouse para selecionar o *ride* desejado, posicionar o brinquedo no mapa, e construir os pavimentos de entrada e saída do brinquedo. Assim como em relação à edição de terrenos, a personalização de brinquedos não é permitida em *TPW* – apenas a construção de montanhas-russas permite certo grau de customização, embora apresente uma variedade de blocos de construção consideravelmente limitada em comparação a *Rollercoaster Tycoon*; por exemplo, a construção de *loopings* apresenta um grau de dificuldade muito grande, sendo realizada apenas por jogadores com um bom grau de entendimento dessa ferramenta.

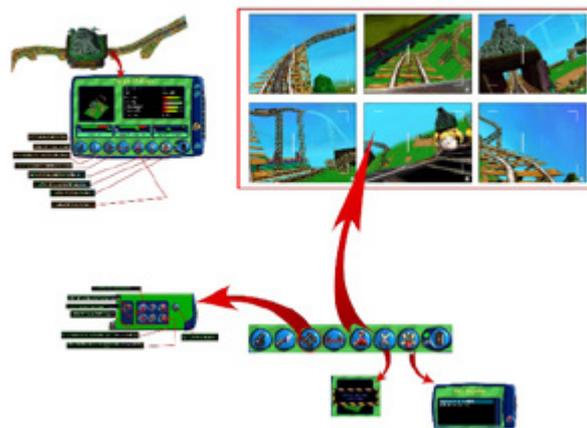


FIGURA 5: Construção de montanhas-russas em *Theme Park World*
Fonte: montagem feita a partir de telas do jogo capturadas pelos autores.

Análise comparativa das affordances percebidas em RCT e TPW

Desta forma, ao descrevermos *affordances* percebidas em *Rollercoaster Tycoon* e *Theme Park World*, dois *games* de um mesmo subgênero (CMS) e que foram lançados no mesmo ano, podemos começar a notar variações individuais da construção de mecânicas de jogo que foram utilizadas em cada um dos nossos objetos de estudo.

Em relação às ações e usos disponíveis ao jogador em si, notamos que os dois jogos não apresentam uso de avatares para a interação do jogador com o ambiente, o que é uma característica comum a *games* de simulação em geral. Neste caso específico, as grandes diferenças de design em *RCT* e *TPW* vêm das opções de visualização e navegação do ambiente/cenário/mapa do jogo, que em *Rollercoaster Tycoon* é realizado principalmente a partir do uso de interfaces gráficas (menus) disponíveis em tela; já em *Theme Park World*, as opções de visualização e navegação estão disponíveis ao jogador principalmente a partir do uso das interfaces físicas de interação (mouse e teclado).

TABELA 1: Comparação entre ações e usos disponíveis ao jogador em si

	Rollercoaster Tycoon	Theme Park World
Uso/presença de avatar	Não há	Não há
Movimentação da câmera e acesso a outras partes do mapa principal	Uso do mouse e setas direcionais	Modo principal: uso do mouse; Modo <i>camcorder</i> : uso do mouse e setas direcionais
Ampliação e diminuição de detalhes do ambiente principal	Clique com o mouse em elementos gráficos (menu) na tela	Setas direcionais (inferior e superior) do teclado
Rotação do ambiente principal	Clique com o mouse em elementos gráficos (menu) na tela	Setas direcionais (direita e esquerda) do teclado
Visualização de opções sobre brinquedos, visitantes	Clique com o mouse no elemento desejado	Clique com o mouse no elemento desejado
Atuação em construções	Clique com o mouse em elementos gráficos (menus) na tela	Construção de pavimentos: clique com o botão esquerdo do mouse; Duplicar atração: Tecla <i>Ctrl</i> e clique no mouse

Fonte: tabela feita pelos autores.

Já em relação às possibilidades de ações realizadas pelo jogador no ambiente/cenário do jogo, percebemos diferenças ainda mais marcantes entre *Rollercoaster Tycoon* e *Theme Park World*. Os dois jogos oferecem ações de construção de brinquedos e outras atrações decorativas, porém, *TPW* não oferece opções de customização de terrenos e brinquedos, que em sua maioria já estão prontos para serem colocados no cenário pelo jogador; apenas a construção de montanhas-russas utiliza a opção de customização de trajetos, usando blocos pré-disponíveis. Em *RCT*, há a opção da construção de outros tipos de *rides* (e não só montanhas-russas) com trajetórias customizadas, além da customização de outros tipos de brinquedo (modificações de cores, opções de funcionamento etc.) e do cenário, que pode ser rebaixado ou elevado, ganhar construções subterrâneas, fontes de água, entre outras opções.

TABELA 2: Comparação de possibilidades de usos e ações com o ambiente

	Rollercoaster Tycoon	Theme Park World
Adicionar pavimentação ao terreno	Clique com o mouse em elementos gráficos (ícone abrindo menus) na tela; clique posterior no terreno	Clique com o botão esquerdo do mouse no terreno desejado
Adicionar itens de decoração	Clique com o mouse em elementos gráficos (ícone abrindo menus) na tela; clique posterior no terreno	Clique com o mouse em elementos gráficos (ícone abrindo menus) na tela; clique posterior no terreno
Modificar características do terreno (elevar, rebaixar)	Clique com o mouse em elementos gráficos (ícone abrindo menus) na tela; clique posterior no terreno	Não é permitido ao jogador
Construção de brinquedos (<i>rides</i>)	Clique com o mouse em elementos gráficos (ícone abrindo menus) na tela, clique posterior no terreno; <i>rides</i> que envolvem trajetos (montanhas-russas, trens, toboáguas etc.) podem ser construídos usando blocos de trajetos pré-disponíveis.	Clique com o mouse em elementos gráficos (ícone abrindo menus) na tela, clique posterior no terreno; apenas montanhas-russas podem ser construídas usando blocos de trajetos pré-disponíveis.
Personalização de <i>rides</i>	Clique com o mouse no <i>ride</i> ; cliques posteriores em opções de menu	Não é permitido ao jogador

Fonte: tabela feita pelos autores.

RESULTADOS FINAIS

Os resultados apresentados pelas duas análises de *affordances* foram suficientes para demonstrar as variações individuais de design nos dois jogos analisados; mesmo pertencendo a um mesmo gênero de simuladores de parques de diversão, e com datas de lançamento muito próximas, *Rollercoaster Tycoon* e *Theme Park World* possuem grandes diferenças em suas mecânicas de jogo. Enquanto as *affordances* de *RCT* apontam para uma maior fidelidade ao estilo *sandbox* normalmente encontrados em jogos do subgênero *Construction and management simulation (CMS)*, possibilitando mais oportunidades de edição do cenário e dos objetos disponíveis, as ações permitidas em *TPW* não são tão abertas e exploráveis. Neste sentido, podemos dizer que o foco de *TPW* nos parece ser não tanto na construção em si do parque, mas sim na administração financeira dos cenários apresentados – isso pode ser observado no complexo sistema de menus em cascata de *Theme Park*, que apresentam mais opções de visualização de estatísticas e dados de ações. Já em *RCT*, as ações permitidas se concentram nas edições de terrenos, cenários e brinquedos, fazendo da construção personalizada o foco principal da experiência do seu jogador. No caso destes dois jogos, a análise de *affordances* nos permitiu observar com atenção elementos do *gameplay* que podem muitas vezes passarem despercebidos ao jogador leigo – análises comparativas de ações permitidas no mundo do jogo nos permitem traçar, com um bom grau de detalhamento, os objetivos e desejos pretendidos pelos *game designers* na elaboração de cada um destes jogos eletrônicos.

REFERÊNCIAS

- AARSETH, Espen. Computer Game Studies, Year One. *Game Studies*, v.1, n. 1, 2001.
- AARSETH, Espen. *Playing Research: Methodological approaches to game analysis*. Anais do Spilforskning.dk Conference, 2003.
- ASSIS, Jesus de Paula. *Artes do videogame*. São Paulo: Alameda, 2007.
- BJÖRK, Staffan; HOLOPAINEN, Jussi. Games and Design Patterns. In: *The Game Design Reader: a Rules of Play Anthology*. Cambridge: The MIT Press, 2006.
- BRAUND, Michael James. The structures of perception: an ecological perspective. *Kritike*, v.2, n.1, 2008. p. 123-144.
- BRESSAN, Renato Teixeira; PERANI, Leticia. *O avatar como experiência lúdica: Nível 1 - Da aparência à exploração do ambiente*. Anais do III Simpósio da Associação Brasileira de Pesquisadores em Cibercultura - ABCiber. São Paulo: ESPM, 2009.
- CONSALVO, Mia; DUTTON, Nathan. Game Analysis: Developing a Methodological Toolkit for the Qualitative Study of Games. *Game Studies*, v. 6, n. 1, 2006.
- GAVER, William W. *Technology affordances*. Anais do CHI '91 - SIGCHI conference on Human factors in computing systems: Reaching through technology. New York, ACM: 1991.
- GIBSON, James J. *The ecological approach to visual perception*. New York: Psychology Press, 1986.
- GIDDINGS, Seth. Simulation. In: WOLF, Mark J. P.; PERRON, Bernard. *The Routledge companion to Video Game Studies*. New York: Routledge, 2014.

- GOLDSTEIN, E. Bruce. *The ecology of J.J. Gibson's perception*. Leonardo, v. 14, n. 3, p. 191-195, 1981.
- JUUL, Jesper. *Half-Real*. Cambridge: The MIT Press, 2005.
- MAIA, Alessandra. A materialidade do jogar no Kinect: o terror ganha outras proporções. Anais do XXII Encontro Anual da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação – Compós. Salvador: UFBA, 2013.
- MÄYRÄ, Franz. *An Introduction to Game Studies: games in culture*. London: SAGE, 2008.
- MELLO, Vinicius; PERANI, Letícia. *Gameplay x playability: defining concepts, tracing differences*. Anais do XI Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital – SBGames. Brasília: SBC, 2012.
- MORONI, Juliana. *Cognição incorporada e sua compatibilidade com o realismo ecológico gibsoniano*. Anais do Seminário dos Estudantes de Pós-Graduação em Filosofia da UFSCar. São Carlos: UFSCar, 2014.
- MICHAELS, Claire F.; CARELLO, Claudia. *Direct perception*. Englewood Cliffs: Prentice-Hall, 1981.
- NORMAN, Donald A. *The Design of Everyday Things*. New York: Doubleday, 1990.
- NORMAN, Donald A. *The Invisible Computer*. Cambridge: The MIT Press, 1998.
- ORSUCCI, Franco. Reflexing interfaces. In: ORSUCCI, Franco; SALA, Nicoletta. *Reflexing Interfaces: The Complex Coevolution of Information Technology Ecosystems*. Hershey: Information Science Reference, 2008.
- PERANI, Letícia. *Acerte a caixa misteriosa: evolução de affordances em três jogos da série Mario*. In: REGIS, Fátima et al. *25 anos de Super Mario Bros.: reflexões sobre a natureza dos jogos eletrônicos*. Anais do IV Simpósio Nacional da ABCiber. Rio de Janeiro: UFRJ, 2010.
- PERANI, Letícia; MAIA, Alessandra. *Análises de affordances em jogos eletrônicos: um estudo de caso do game Just Dance 3 para Nintendo Wii e Xbox 360/Kinect*. Anais do VI Simpósio Nacional da ABCiber. Novo Hamburgo: Feevale, 2012.
- PERANI, Letícia. *Jogando para comunicar, comunicando para jogar: por um lugar dos games nas Ciências da Comunicação e na Cibercultura*. Anais do VIII Simpósio Nacional da ABCiber. São Paulo: ESPM, 2014.
- ROGERS, Yvonne. New theoretical approaches for HCI. *ARIST: Annual Review of Information Science and Technology*, no 38, 2004.
- SHNEIDERMAN, Ben. Direct manipulation: a step beyond programming languages. *IEEE Computer*, v. 16, n. 8, Aug 1983.
- SOARES, Letícia Perani. *Interfaces gráficas e os seus elementos lúdicos: aproximações para um estudo comunicacional*. Rio de Janeiro: Uerj, 2008. Dissertação de Mestrado.
- SOARES, Letícia Perani. *“O maior brinquedo do mundo”: a influência comunicacional dos games na história da interação humano-computador*. Rio de Janeiro: Uerj, 2016. Tese de Doutorado.

Midiografia

- Rollercoaster Tycoon*, Hasbro Interactive/MicroProse, 1999.
- Theme Park World*, Bullfrog/Electronic Arts, 1999.

Interfaces rebeldes: o jogador em meio à instabilidade dos videogames de sobrevivência

Ivan Mussa ¹

¹ Doutorando do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (PPGCOM/Uerj).

RESUMO: Videogames não funcionam sem um jogador que ligue o aparelho, aperte botões, assimile as regras e execute estratégias. O que acontece, porém, quando a organização do mundo ativado pelo jogador não prioriza – ou até ignora – a sua presença? Este artigo confronta esse problema em três etapas, motivado pela emergência dos jogos de sobrevivência (*survival games*), fortemente influenciada pelo sucesso de *Minecraft*. A primeira parte trata da divergência em relação ao jogador por parte das forças que compõem o jogo em *Factorio*. A segunda aborda o problema do enfrentamento entre jogador e sistema, baseando-se em *Minecraft*. Em seguida, será apresentada a mudança qualitativa da experiência de jogo diante de tal instabilidade em *Subnautica*.

PALAVRAS-CHAVE: videogames; jogador; sistema; instabilidade

ABSTRACT: Video games can't work without a player that turns on the device, presses buttons, understand the rules and executes strategies. What happens, then, when the organization of the gameworld activated by the player doesn't prioritize – or maybe even ignores – her presence? This paper confronts this problem in three stages, motivated by the emergence of the survival game genre, heavily influenced by *Minecraft*'s success. The first part deals with the divergence of forces that compose the game in relation to the player. The second approaches the problem of the dichotomy player versus system in *Minecraft*. After this, a model of the qualitative changes of the player experience in survival games will be provided by analyzing *Subnautica*.

KEYWORDS: video games; player; system; instability

INTRODUÇÃO

Em 1987, *Maniac Mansion* dá início à era dourada dos jogos eletrônicos chamados de *graphic adventures* – gênero que quinze anos depois enfrentaria ostracismo quase absoluto. Nas décadas de 1980 e 1990, porém, gozavam do clamor do público e da crítica. Um duelo ligeiramente anacrônico era travado por duas empresas, que disputavam a liderança deste mercado. O casal Ken e Roberta Williams (que mais tarde fudariam a Sierra On-Line), finca sua bandeira em território inexplorado ao lançar o primeiro jogo *adventure* que apresenta seu mundo por meio de imagens, e não apenas texto (*Mystery Mansion*, 1980). Mas é Ron Gilbert, ao lado de Gary Winnick, que planta a semente para a eventual hegemonia da LucasArts (então Lucasfilm Games) sedimentada na década de 1990.

A essa altura, Ron Gilbert já havia cunhado um termo sem o qual a grande indústria dos videogames não conseguiria sobreviver pelos próximos vinte anos: *cutscene*. Desde *Maniac Mansion*, os quebra-cabeças e enigmas característicos do gênero seriam intercalados por cenas narrativas e expositivas. Sua função, além de canalizar boa parte do alívio cômico das pérolas da LucasArts, era impulsionar o jogador em direção ao próximo evento do jogo. Durante o próximo desafio, boa parte dos cenários e itens seriam reutilizados, mas de forma bem demarcada e explicada, como um palco de teatro sendo reconfigurado para a próxima cena. O jogador, portanto, era presenteado com um avanço perceptível e irreversível. Um caminho reto intercalado por problemas estáticos, que só se alteravam quando eram resolvidos ou quando o jogo fosse desligado.

Em 1989, já com o prenúncio de sua decadência à espreita, a Sierra On-Line ignora os sinais dos tempos e lança *The Colonel's Bequest*, jogo que funciona de maneira oposta a *Maniac Mansion*. Tinha semelhanças com o rival: passava-se em uma mansão e também contava com uma trama dividida entre o suspense e a comédia (embora o tom fosse consideravelmente mais sutil que o do jogo da LucasArts). As semelhanças, porém, limitam-se à temática. Quando o jogador assume o controle da protagonista Laura Bow, o tempo do jogo começa a urgir: dadas interações entre os personagens computam mais quinze minutos no tempo ficcional do jogo. Um relógio aparece no alto da tela a cada quarto de hora “gasto” explorando os aposentos, perambulando pelos corredores ou papeando com os vários membros da família Dijon.

A marcha dos ponteiros, embora esteja atada ao progresso do jogador, não é ancorada ao seu entendimento e/ou solução dos enigmas escondidos pelo jogo. O mote da narrativa é a investigação do assassinato do patriarca da família Dijon, morto em sua própria casa. O tempo passa, eventos-chave acontecem, novos personagens são assassinados e o criminoso continua a solta. No final do jogo, o jogador precisa ter conectado os pontos certos e descoberto os segredos guardados pela mansão (passagens secretas, jóias escondidas, um tesouro ancestral) ou pelos personagens (é possível abordá-los diretamente ou espioná-los para descobrir informações sigilosas). Caso não consiga, no entanto, o jogo oferece um final

“incompleto”, sugerindo uma possível segunda tentativa de se aprofundar nos meandros do mistério.

The Colonel's Bequest é uma máquina. O jogador dá a partida, movimenta a manivela que faz o motor girar. Dentro da máquina, porém, existem conexões que produzem resultados fugidios, difíceis de captar à primeira vista. Parte do jogo se rebela da sua suposta força motriz: o jogador. Embora dependa dela para funcionar, reserva detalhes e minúcias em lugares improváveis, por meio de movimentos dissimulados.

Em *Maniac Mansion*, o mundo só se movimenta quando a solução para cada *puzzle* é encontrada, geralmente em condições estáveis. O foco está na estabilidade. Em *The Colonel's Bequest*, o movimento do mundo é o próprio *puzzle*: as informações disponíveis em um dado momento estático da narrativa (documentos, diários, um corpo caído atrás da porta) são apenas parciais. Os desafios centrais – Quem é o assassino? Quais são suas motivações? – vão se elucidando apenas à medida que o relógio anda e as engrenagens se movem. O foco está na instabilidade.

A oposição entre *Maniac Mansion* (que representa a primazia da estabilidade) e *The Colonel's Bequest* (representante da predominância da instabilidade) revela o problema central tratado neste artigo: como funcionam os mundos de jogo que se desprendem dos seus jogadores? É possível compreender a história dos videogames por meio da tensão entre estabilidade e instabilidade nos mundos de jogo?

Antes de especificar como defrontar tal questão, cabe explicar a sua justificativa, bem como recortar um objeto. A oposição travada entre os dois jogos descritos nesta introdução não constitui uma divisão binária, ou seja, categorias excludentes dentre as quais cada jogo encaixa-se em uma ou em outra. Existem múltiplas formas de organizar mundos de jogo, e essas organizações podem ser abordadas sob diferentes perspectivas. A forma como a interface gráfica estabelece contato com o jogador, porém, é uma das vertentes fundamentais.

No que tange sua capacidade de comunicação, os jogos eletrônicos encontram na interface gráfica uma superfície cujo propósito se torna a veiculação de mudanças e ou movimentos no estado geral do sistema ao aparato sensorio-motor de quem joga. Suportes de interação como um *DualShock 4* ou um *Kinect* constituem parte do aparato de interação que se situa entre jogo e jogador. No entanto, seus botões, sensores e funções não possuem o potencial de oscilação e mutação dos pixels que se unem no plano da tela. Suportes materiais precisam ser estáticos, enquanto a interface gráfica precisa oscilar, para que, unidos, acomodem o envolvimento do jogador.

Isto posto, não há como traçar um mundo comum entre jogador e jogo apenas com oscilação e mutação puras. Parte da superfície da tela precisa manter-se estável em momentos e setores tais que facilitem a virtualização do mundo em questão. Caso não fizessem nada além de oscilar, as imagens de *The Colonel's Bequest* não permitiriam que os personagens descansassem em dados aposentos, esperassem os inputs do jogador, entre outras pausas necessárias. Na verdade, sequer seriam formados personagens, objetos e cenários discer-

níveis: veríamos apenas pixels apagando e ascendendo em cores diferentes, na velocidade máxima permitida pelo processamento interno da máquina.

Portanto, da mesma forma que a estabilidade pura impede a interferência do jogador, a instabilidade em excesso dificulta ou até impossibilita que suas intervenções sejam compreendidas. Na constante tensão entre estabilidade e instabilidade, as interfaces constroem uma via para a intervenção lúdica e comunicativa. Por meio desta perspectiva, é possível observar os videogames de acordo com a intensidade da variação em seus mundos de jogo: quais elementos estáveis passam a oscilar e quais movimentos cessam sua agitação para entrar em equilíbrio?

A expressão “mundo de jogo” faz menção ao conceito de “*gameworld interfaces*” de Kristine Jørgensen (2013). No livro, a autora defende a ideia de que os mundos de jogo, ou seja, as formas visíveis e audíveis veiculadas pelos suportes materiais dos videogames, são uma espécie própria de interface. A palavra, portanto, perde a conotação tradicional de “meio” neutro pelo qual se acessa um conteúdo. Ao contrário, ela passa a ser o próprio conteúdo: um ambiente que responde às nossas ações. É com esse sentido que usaremos tanto o termo “interface” quanto “mundos de jogo” no restante deste texto.

É possível afirmar que a arte do *level design*², aperfeiçoada, por exemplo, nos jogos do estilo plataforma³, representa um gerenciamento da tensão entre perturbação e repouso dos agentes do mundo de jogo. A primeira fase do jogo *Super Mario Bros.* representa perfeitamente o uso consciente desta relação com o propósito de ensinar mecânicas de modo não-verbal. Momentos de instabilidade (o inimigo que se movimenta em direção ao jogador, ameaçando-o) são conjugados com elementos fixos (plataformas, moedas, itens). Ambos servem ao mesmo propósito: ensinar o jogador a executar a habilidade de pulo. O monstro cumpre a tarefa ameaçando o jogador e obrigando-o a saltar para escapar, enquanto as recompensas – moedas e itens benéficos – encorajam o uso da habilidade recém aprendida para sua coleta.

Essa estratégia, no entanto, prioriza os momentos estáveis, já que para encorajar o uso cada vez mais ousados das habilidades, *Super Mario Bros.*, organiza trajetos que incrementam e acrescentam nuances, que se traduzem em uma arquitetura previamente elaborada. Assim como no resultado do “duelo” entre a Sierra e a LucasArts, na grande indústria dos videogames a estabilidade é priorizada. Opta-se por mundos arquitetados de forma metódica, nos quais até mesmo a perturbação é projetada em um ponto fixo no tempo e no espaço.

Este trabalho argumenta a favor de dois fatos referentes a essa primazia da estabilidade: 1- existe ao longo da história dos videogames uma tradição de jogos que a negam, investindo em modos de organização que priorizam a instabilidade; 2- A partir do surgimento de

2 Level design pode ser descrita como uma subdivisão do processo de design de jogo, referente à criação de níveis, posicionamento de ameaças, recompensas e outros vetores que orientam e condicionam o jogo.

3 Os jogos de plataforma caracterizam-se justamente por organizar seus mundos ao nivelar o espaço com plataformas, encorajando o movimentos verticais cada vez mais complicados.

Minecraft em 2009, essa tradição emerge com intensidade sem precedentes, reforçada pelo *boom* de jogos independentes em 2007 e pela pluralidade de formatos que este setor continua proliferando.

Essas afirmações serão fundamentadas em três etapas. Primeiro, procuraremos demonstrar como a variação da instabilidade desenha fluxos de força no mundo do jogo. Em seguida abordaremos o problema da tensão entre jogador e sistema. Finalmente, trataremos da conexão entre mundo de jogo e jogador a partir desta perspectiva. Essa análise será fundamentada na descrição de propriedades dos jogos de sobrevivência pós-*Minecraft*.

EXTENSÃO E INTENSIDADE: MUNDOS DE JOGO COMO CAMPOS DE FORÇAS

Desde *Grand Theft Auto (GTA) III* (2001), convencionou-se chamar de “*open world*” (mundo aberto) ou “*sandbox*” jogos cujos espaços estendem-se em todas as direções. Estes mundos podem levar dezenas de horas para serem percorridos em sua totalidade. Objetivos são salpicados de forma mais ou menos homogênea ao longo das diversas áreas que, até certo ponto, podem ser acessadas na ordem que o jogador desejar.

Embora o sucesso desta abordagem seja significativo pelo menos desde *Elite* (1980), a criação de jogos de mundo aberto nunca esteve tão em voga quanto após o lançamento de *Minecraft*. Os exemplos disso são numerosos. A Ubisoft, uma das distribuidoras de videogames mais ativas (e lucrativas) do mercado, alimenta-se principalmente de quatro franquias de mundo aberto: *Assassin's Creed*⁴, *Far Cry*, *Watch Dogs* e *The Division*.

Outro fato que denota este paradigma são franquias bem estabelecidas que decidiram “migrar” para a estética do mundo aberto. *Mass Effect*, *Mirror's Edge*, *The Witcher* e *Metal Gear Solid* são nomes cujas instâncias originais apresentam espaços bastante restritos se comparados às suas sequências mais recentes: *Mass Effect: Andromeda* (2017), *Mirror's Edge: Catalyst* (2016), *The Witcher 3* (2015) e *Metal Gear Solid V* (2015). Outras empresas tradicionais não migraram franquias estabelecidas, mas criaram novos títulos *open world*: Insomniac Games com *Sunset Overdrive* (2014), Bungie com *Destiny* (2014), Guerilla Games com *Horizon: Zero Dawn* (2017), e Square Enix com *Final Fantasy XV* (2017), entre outros. Não é exagero afirmar que a tendência vem se estabelecendo como a mais forte na faixa superior da pirâmide econômica dos videogames⁵.

Isto não quer dizer que o fenômeno se limite a reverberar nessa camada. Principalmente desde 2008, o mercado de jogos de computadores e consoles experimenta a ascensão dos jo-

4 Embora o primeiro *Assassin's Creed* seja anterior a *Minecraft* (foi lançado em 2007), os lançamentos subsequentes da franquia não só passaram a render mais como também chegaram a ser lançadas instâncias anuais, algo sem precedentes para jogos de mundo aberto.

5 Esta faixa seria composta pelas grandes distribuidoras *third-party*: Electronic Arts, Ubisoft, Bethesda, Square Enix, Konami, etc.; bem como pelas produtoras de consoles que também produzem e distribuem jogos.

gos independentes. Essa parcela da indústria é, muitas vezes, formada por game designers solitários como Markus “Notch” Persson, criador de *Minecraft*, ou times pequenos (quase sempre com menos de 10 integrantes).

A expansão *indie* gerou o que muitos acreditavam ser uma bolha prestes a estourar⁶, mas, não obstante, continua relativamente estável quase uma década depois. Parte dessa estabilidade foi garantida pelo sucesso de vendas de um número considerável de jogos inspirados (algumas vezes simplesmente copiados) em *Minecraft*. *Terraria* (2011), *Day Z* (2013), *Starbound* (2013), *Don't Starve* (2013), *Rust* (2013), *The Forest* (2014), *The Long Dark* (2014), *Stranded Deep* (2015), *Life is Feudal* (2015), *HiZi* (2016) e *Ark: Survival Evolved* (2016) são apenas alguns dos exemplos mais proeminentes de jogos desenvolvidos por empresas relativamente pequenas, que apostam na mesma estrutura lúdica de *Minecraft*: busca de recursos e abrigo no ambiente para sobreviver às ameaças soltas pelo mundo.

Minecraft serve como representante principal dessa invasão por uma série de razões. Atualmente ocupa a posição de segundo jogo eletrônico mais vendido da história. Este fato torna-se quase surreal se observarmos a sua total falta de interesse em apresentar qualidade gráfica equivalente àquelas produzidas pelos consoles da *Sony* e *Microsoft*. O público, aparentemente, não se incomoda com a imprecisão gráfica, já que o jogo compensa pela gama de possibilidades que oferece. Nesse sentido, também resume as características de todos os jogos citados acima: apresenta um espaço amplo para exploração, bem como uma pletera de objetos, itens e ações combináveis que criam um labirinto de possibilidades.

No entanto, *Minecraft* certamente não é o primeiro jogo do tipo, nem tampouco pode ser enquadrado como a principal causa da emergência deste cenário – apesar de ser seu sintoma mais flagrante. No lugar de tatear pela origem deste paradigma, podemos apenas identificar o fato de que jogos com estes atributos existem em níveis variados, pelo menos desde o final da década de 1970⁷. Propor uma descrição de seu funcionamento lúdico pode fornecer ferramentas para compreender seu potencial comunicativo.

Começamos, portanto, com o primeiro traço identificado neste item: a abertura dos mundos de jogo. Há uma espécie de guerra fria sendo travada na indústria dos videogames, cujo prêmio seria o troféu de “maior jogo do mundo”. Um dos disparadores do conflito foi *The Elder Scrolls II: Daggerfall* (1996), cuja campanha de marketing anunciava um terreno supostamente maior do que o da Grã-Bretanha, equivalente a 116 mil m², mais de 5 mil cidades e 700 mil personagens. Enquanto há alguns anos atrás o vencedor seria mensurado em metros quadrados, *No Man's Sky* (2016) provavelmente deu fim à guerra com seu mundo de jogo que ostenta, segundo os desenvolvedores, mais de 18 quintilhões de planetas, cada um deles com tamanho próximo ao do planeta Terra.

6 <http://jeff-vogel.blogspot.com.br/2014/05/the-indie-bubble-is-popping.html>.

7 O pioneiro *Empire* (1977) anunciava padrões que seriam mais tarde incorporados em diversos gêneros, como estratégia baseada em turnos (*TBS*) e 4X (*eXplore*, *eXpand*, *eXploit*, *eXterminate*): mapa aberto gerado proceduralmente, extração e combinação de recursos, gerenciamento de território, etc.)

Isoladamente, a extensão mensurável destes mundos faz pouco além de produzir frases de efeito para o departamentos de marketing de suas empresas. Pois, se estamos falando da tensão entre estabilidade e instabilidade nos videogames, os mundos abertos podem encorajar tanto a primeira quanto a segunda. Tanto em *Daggerfall* quanto em *No Man's Sky*, o número exorbitante de cenários, personagens e itens só é possível pela repetição constante de elementos. Há algo que falta a estes mundos que deem a mesma impressão de instabilidade iminente causada por *Minecraft*; ou mesmo no jogo que usaremos de exemplo a seguir, *Factorio* (2015). O que falta é uma presença maior de propriedades intensivas em concomitância com as propriedades extensivas:

Propriedades extensivas incluem não apenas propriedades métricas, tais quais comprimento, área e volume, mas quantidades de energia ou entropia. São definidas por serem intrinsecamente divisíveis: se dividirmos um dado volume de matéria em duas partes idênticas, temos como resultado dois volumes, cada um com metade da extensão do volume original. Propriedades intensivas, por outro lado, seriam como temperatura e pressão, que não podem ser divididas deste modo. Se dividíssemos um volume de água a 90 graus de temperatura em duas partes iguais, não obteríamos dois volumes a 45 graus cada. Ambos apresentarão a mesma temperatura original.⁸ (DELANDA, 2002, p. 26).

Quando um sistema combina propriedades extensivas com intensivas, seus componentes passam a ter a capacidade de se alterarem qualitativamente. Isto porque, quando essas propriedades entram em contato, podem originar capacidades⁹ de transferência, combinação, fusão, transmutação, entre outros fenômenos. Esta convivência entre extensão/intensidade é encontrada em forma essencial no xadrez: há um tabuleiro dividido em 64 casas – propriedade extensiva e mensurável; porém, os encontros possibilitados pelas propriedades intensivas das peças (concedidas pelas regras) dá origem a um campo de forças do qual se pode extrair jogadas e estratégias de qualidades distintas.

Factorio é um jogo bidimensional, o que quer dizer que sua propriedade extensiva mais básica é a área do mundo de jogo (gerado procedimentalmente). É um jogo de sobrevivência que coloca o jogador em uma situação inicial de deriva no mundo. Não há qualquer conexão do jogador a seja lá quais forças estejam adormecidas ou em movimento no ambiente. Este

8 Livre tradução de: "Extensive properties include not only such metric properties as length, area and volume, but also quantities such as amount of energy or entropy. They are defined as properties which are intrinsically divisible: if we divide a volume of matter into two equal halves we end up with two volumes, each half the extent of the original one. Intensive properties, on the other hand, are properties such as temperature or pressure, which cannot be so divided. If we take a volume of water at 90 degrees of temperature, for instance, and break it up into two equal parts, we do not end up with two volumes at 45 degrees each, but with two volumes at the original temperature."

9 Dentro do mesmo sistema conceitual no qual trata as ideias de intensidade e extensão, Manuel Delanda (2009) diferencia a manifestação de propriedades e de capacidades. Capacidades, para serem exercidas, dependem de propriedades. Por exemplo, para exercer sua capacidade de cortar, uma faca precisa manifestar a propriedade de afiação. Por outro lado, a propriedade de afiação surge da capacidade dos átomos de ferro que formam a faca de se conectarem em determinados formatos. Propriedades, portanto, só se manifestam de modo atualizado, enquanto as capacidades também manifestam-se virtualmente (DELANDA, 2009, p. 4).



Duas imagens da mesma fração de área em Factorio. À esquerda, o ambiente está relativamente inexplorado, enquanto à direita o jogador já construiu um número maior de máquinas, pondo as forças do jogo em movimento.

estágio inicial, comum a uma série de jogos que seguem o estilo, é rompido pelo uso das funções básicas do *avatar*: extrair recursos do mundo de modo cada vez eficiente.

Enquanto a maioria dos jogos de sobrevivência, *Terraria* e *Rust* por exemplo, obrigam o jogador a extrair estes recursos manualmente, *Factorio* investe na automação dos processos. A extração nos três jogos precisa ser contínua e, se possível, cada vez mais rápida. Automatizar a coleta de água, óleo, madeira e metais garante que as propriedades intensivas destes itens continuarão a estimular a criação de ferramentas e objetos mais complexos. Por suas vezes, estes apresentarão novas propriedades intensivas, reiniciando o ciclo uma escala acima.

Há de se notar a função não só da intensidade como da extensão: é preciso que o jogador distribua a produção ao longo da área do mundo de jogo, otimizando-a. Essa coordenação orientará os encontros entre propriedades intensivas. Por exemplo, trilhos automáticos podem deslocar placas de cobre e ferro de seus respectivos setores de fabricação até um terceiro ponto no mapa onde serão usados para a fabricação de microchips.

A interface organiza na forma de mundo de jogo um esquema de funcionamento que comunica ao jogador as propriedades extensivas e intensivas do mundo de jogo (JØRGENSEN, 2013). A instabilidade dos jogos de sobrevivência é perceptível por toda a sua extensão, que geralmente é abundante. Mas os processos que reorganizam as forças do jogo, como em *Factorio*, aproveitam-se de capacidades provenientes de sua intensidade. Como forças intensivas só atualizam-se quando em contato com outras, os componentes do sistema precisam necessariamente direcionar-se a outros agentes que não apenas o jogador.

ESTABILIDADE E INSTABILIDADE: O FALSO PROBLEMA DO “JOGADOR IDEAL”

Logo abaixo da oposição narrativa/regras, a segunda queda-de-braço mais frequentemente travada no campo dos *game studies* talvez seja a que trata do status do jogador no quadro teórico da disciplina. A centralidade do jogador no processo de jogo (e de produção do jogo) ganha corpo, por exemplo, a partir da ideia de *player-centered game design* (EIMI e MAYRA, 2005). A concepção é inspirada no design centrado no usuário, ou *user-centered design* (NORMAN, 1988; LAUREL, 1990). De forma um pouco mais sutil, a ideia de jogo criativo, ou *creative play* (WRIGHT et al., 2002), também prioriza as atividades humanas que fogem do planejado ou projetado pelos criadores do jogo. Desenha-se assim um perfil do jogador como a parte verdadeiramente ativa e responsável pela complexidade do fenômeno do jogo (SMITH, 2006; p. 30-33).

A resposta a esta perspectiva parece surgir principalmente a partir do trabalho de Ian Bogost, destacando-se o livro *Persuasive Games* (2007). Ao defender o conceito de jogos persuasivos, sustentando-se em videogames com vertentes publicitárias e até mesmo políticas,

a dimensão ativa parece ser transferida para o lado do sistema. Este abrigaria uma espécie de retórica cujo combustível são as regras das quais os processos se originam. As reações que buscam devolver a centralidade da ação ao jogador (SICART, 2011; VELLA, 2015; STENROS, 2015) voltam a ganhar destaque na contemporaneidade, haja visto o tema do congresso *Foundation of Digital Games em 2017: Celebrating the Player*¹⁰.

Há de se questionar, no entanto, se ambas as abordagens não deixam passar algo quando tentam atribuir a totalidade (ou mesmo uma parcela maior) da criatividade/complexidade a um lado (jogador) ou outro (sistema). Afinal de contas, toda estratégia complexa e imprevisível inventada pelo jogador manifesta-se, em algum nível, por meio do sistema. De modo análogo, todo processamento computacional precisa estender-se à percepção humana para traduzir-se em um mundo de jogo dotado de complexidade.

Cabe ressaltar que a solução para este problema vai além de apenas mostrar sua inadequação. É preciso, por exemplo, que recorramos a uma longa jornada de estudos e de discussões metodológicas acerca da relação jogo-jogador. Sendo assim, o que procuramos afirmar aqui não é que as questões da criatividade do jogador e/ou a da retórica aplicada ao sistema são inócuas. Na verdade, longe de querer dar conta de temas tão complexos em apenas um artigo, queremos apontar, por meio da tensão instabilidade/estabilidade, que estes dois temas não precisam estar em oposição.

A ambiguidade do problema colocado nessa discussão dificulta a assimilação de uma ideia facilmente observada: enquanto a máquina processa dados e o jogador brinca, não há separação rígida entre um e outro. Obviamente, isso não quer dizer que haja uma fusão química entre corpo humano e computador, e sim que são estabelecidos pontos de contato entre ambos, por meio dos quais a comunicação acontece. A conexão do aparato perceptivo aos suportes materiais (controles, joysticks) e à interface gráfica permite que a captação visual de um vulto na tela ou a audição de um inimigo à espreita sejam respondidos com movimentos musculares, tornando-se pixels que oscilam na tela. Na dimensão do acontecimento do jogo, ações binárias e biológicas se conectam em um mesmo processo contínuo.

O problema mal colocado, portanto, poderia ser formulado nos seguintes termos: a) existe uma relação entre dois entes: jogador e sistema; b) o sistema, na versão procedimentalista, exerce força controlando o jogador, ao constranger suas ações; c) na visão centrada no jogador, este sim é que contraria as coerções cegas do sistema, desempenhando ações verdadeiramente criativas. Portanto, o confronto resume-se a duas ideias contrárias: 1- Sistema controla e constrange (mesmo que não totalmente) o jogador para exercer sua retórica; 2- A potência do jogo manifesta-se quando o jogador consegue subverter o poder coercitivo das regras.

A falha estrutural nessa colocação é apontada pela noção de que um momento criativo é produzido não por forças exclusivas do jogador, mas sim pela sua comunhão com o funcionamento do sistema. Exatamente por isso, também não cabe reduzir a função do sistema

¹⁰ Fonte: <http://www.digra.org/cfp-fdg-2017/>.

à ideia de controle, pois é seu próprio campo de forças que abre caminho para sua própria “subversão”. De ambos os lados, há uma idealização do jogador, como se este fosse envolvido por uma membrana que o isola do sistema – seja para imaginá-lo como a única parte ativa do diálogo ou como um alvo frágil dos esquemas de coerção da retórica procedimental.

Espen Aarseth trata exatamente deste imbróglio em seu ensaio *I Fought the Law: Transgressive Play and the Implied Player* (2007). Já no subtítulo do artigo, encontra-se traçada a dicotomia identificada por Aarseth. O jogo transgressivo estaria ligado justamente aos atos singulares de criatividade (ao qual o campo dos *game studies*, segundo ele, dá atenção privilegiada). O jogador implicado, por sua vez, consiste em um molde mais ou menos maleável capaz de acomodar qualquer pessoa que assuma controle do jogo. Este molde dá as ferramentas para a manipulação, mas sua atuação principal remeteria à mesma ideia de controle e encaminhamento subjacente ao procedimentalismo.

Uma série de tensões são identificadas por Aarseth, sobretudo a de que os objetos empíricos das duas abordagens são diferentes (AARSETH, 2007, p. 131). Enquanto o jogador implicado manifesta-se em uma arquitetura do sistema, o jogador transgressivo seria um ser humano de carne e osso, encarnado histórica e socialmente. Sua argumentação, embora não sistematize uma abordagem que rompa com a dicotomia (trata-se de um *paper* de apenas quatro páginas), termina com a descrição de um jogo que sintetiza a tensão entre as concepções e aponta para uma visão alternativa.

O exemplo dado por Aarseth – *The Elder Scrolls IV: Oblivion* (2006) – ilustra a cumplicidade necessária entre o jogo e jogador quando se trata de romper a estabilidade do sistema, ou seja, de gerar momentos singulares. Mesmo que não haja outros agentes humanos atuando no sistema, estes eventos raros são possibilitados por um fator essencial: a capacidade das forças do jogo de se conectarem a outras forças que não a do jogador:

As possibilidades de nivelamento e customização são esmagadoras: Novas poções e armas podem ser feitas por meio da combinação de materiais e feitiços [...]. Dada a complexidade tanto do mundo simulado quanto do número extenso de elementos combináveis, a possibilidade de ocorrência de eventos curiosos e improváveis são uma grande fonte de entretenimento para o jogador¹¹. (AARSETH, 2007, p. 132; grifos meus)

De *Oblivion* a *Minecraft*, o que acontece é uma intensificação do potencial de combinação dos objetos/itens/ações no jogo. Enquanto *Oblivion* – e boa parte da tradição de jogos de RPG – encorajam experimentações em algumas áreas como as destacadas por Aarseth, os jogos de sobrevivência elevam combinação, descombinação e recombinação de elementos à categoria de atividade principal do jogo. Isso é observável nos três jogos mencionados no

11 Livre tradução de: “The leveling and customization possibilities are overwhelming: New potions and weapons can be made by combining materials and spells [...]. Given the complexity of both the world simulation and the sheer number of combinable elements in it, the possibility for unlikely and curious events are a great source of player entertainment.”



Alguns dos tipos de blocos que, justapostos, formam o mundo de Minecraft. Cada qual possui suas propriedades, afetando ou se acoplando a cada um de seus pares de maneiras específicas.

item anterior, já que todos eles diminuem a incidência de atividades com pouco ou nenhum potencial de conexão e combinação (combate, leitura, diálogos interativos, etc.).

Em *Factorio*, o jogador está rodeado praticamente a todo momento de objetos combináveis, e em *Minecraft*, praticamente tudo que se avista pode ser transfigurado em um componente conectivo. Essa propriedade implica que a posição de cada objeto na interface – sejam aqueles criados pelo jogador ou os criados pelo mundo do jogo – seja circunstancial e necessariamente mutável. Caso contrário, não seria possível desconectá-lo de sua montagem atual e inseri-lo em outro contexto. Isto distancia estes jogos do princípio conectivo restrito de gêneros como plataforma, por exemplo, onde cada item é medido e fixado de modo a organizar um percurso quase totalmente estável (e onde mesmo os pontos de instabilidade são, em geral, circunscritos a pontos específicos).

A questão, portanto, é que os focos de descentralização do jogador constituem a matéria prima para a intensidade dos momentos transgressivos. Em outras palavras, estes momentos dependem da união do jogador de carne e osso ao molde implicado pelo sistema. Consequentemente, retorna-se à questão da dupla autoria da obra, assinada por jogador e criador:

Desta perspectiva, derivamos portanto três categorias; novelas [...], literatura anamórfica (enigmas solucionáveis) e literatura metamórfica (textos de mudança e imprevisibilidade). Os tigres¹² observáveis na última não são planejados, nem fixados ou domados. Estranhamente, porém, nossa influência como agentes literários nestes labirintos é muito mais real que nos dois tipos anteriores.¹³ (AARSETH, 1997, p. 181-182)

Na conclusão do livro *Cybertext* (1997), Aarseth aponta para uma “escala ergódica” (p. 179), uma dimensão contínua cujas extremidades seriam: a) anamorfose, problemas fixos solucionáveis por uma única estratégia (estáveis) e b) metamorfose, textos em mutação constante (instáveis). Apesar de dividir a ergodicidade em três categorias, o raciocínio parece admitir sistemas intermediários entre elas.

Essencialmente, é da tensão entre estabilidade e instabilidade que nasce a atividade fundamental do jogo — a busca por momentos singulares (AARSETH, 2007, p. 133). Esta abordagem recoloca os termos do problema: a oposição é entre dois modos de funcionamento, e não entre sistema e jogador, já que ambos podem estar unidos em atos repetitivos de estabilidade ou em atos singulares de instabilidade.

12 A palavra “tigre” é utilizada aqui devido ao diálogo utilizado por Espen Aarseth para prefaciar a conclusão de seu livro. Na anedota, um artista mostra um desenho de um tigre a um repórter, mas este vê apenas linhas em forma de labirinto. O artista pergunta se ele não consegue identificar o animal nas linhas, quando finalmente o repórter descobre o tigre escondido no desenho. O artista, por sua vez, diz que a intenção da obra é que o observador seja seu “co-autor”. Aarseth, por sua vez, critica o uso da expressão, dando a entender que o desenho consiste em uma anamorfose – um problema dotado de solução prévia. Não é a obra que é criada pelo observador, mas sim um modo específico de olhar, que mantém o produto original intacto.

13 Livre tradução de: “From this perspective we then derive three categories; novels [...], anamorphic literature (solvable enigmas), and metamorphic literature (the texts of change and unpredictability). The tigers that can be observed in the latter are unplanned, unbound, and untamed. But strangely, in these labyrinths our influence as literary agents is much more real than in the two previous ones”.



À esquerda, a visão em primeira pessoa do jogador. À direita, um mapa dos biomas do mundo do jogo – cada qual com sua fauna, flora e propriedades correspondentes.

EXPLORAÇÃO E ADAPTAÇÃO: A EXPERIÊNCIA DE JOGO EM AMBIENTES INSTÁVEIS

O efeito paradoxal da descentralização do jogador no campo de forças formado por um mundo de jogo é a produção de uma experiência lúdica qualitativamente distinta. Ao contrário do que se poderia pensar, a introdução de outros critérios na organização dos fluxos da interface não necessariamente causa uma desconexão entre quem joga e o mundo com qual se joga. O que ocorre, diferentemente, é um tipo alternativo de conexão.

De fato, a distribuição de recursos e propriedades intensivas ao longo da extensão de *Factorio* e/ou *Minecraft* possui uma dimensão de vinculação ao jogador. Suas interfaces são, obviamente, desenhadas para a compreensão humana, e certos inimigos e ameaças são posicionados de modo que ameacem o jogador, mas que não inviabilizem totalmente sua adaptação ao mundo. No entanto, se estas e algumas outras propriedades destes jogos ancoram seu funcionamento nos jogadores implicados em seu design, outros múltiplos atributos dos jogos de sobrevivência são orientados por outros vetores que não a manipulação humana.

Essa descentralização potencializa um aspecto essencial da interação humano-computador, sobretudo nas interfaces que apresentam elementos lúdicos: a exploração. Interfaces exploráveis “suscitam o conhecimento e domínio posterior de determinados ambientes e ações”, cujo efeito depende da “organização espacial das informações” (PERANI, 2008, p. 84).

De fato, a exploração de ambientes – seja um mundo de jogo ou um lugar físico – constitui um padrão de comportamento responsável pela coleta de informações sobre o contexto local. Mas sua relação com a atividade lúdica vem também do fato de que a exploração é disparada quando o organismo é confrontado por uma situação de incerteza (WEISLER & McALL, 1976, p. 493). O animal que explora o mundo a sua volta precisa enfrentar situações novas e sem precedentes, inventando novas formas de agir perante o desconhecido.

Em certo nível, qualquer jogo pede uma atitude de exploração por parte do jogador, já que a confrontação do imprevisto e do novo ocorre mesmo em trajetos lineares e centralizadores, como os de *Super Mario Bros*. Isto porque cada desafio de cada nova fase introduz montagens de plataformas/itens/inimigos que o jogador ainda não havia visto até então. No entanto, a relativa estabilidade e baixo potencial conectivo destas montagens, pelo menos se comparadas às de *Minecraft* ou *Factorio*, transforma a exploração em faculdade coadjuvante para o jogo.

Em um mundo de jogo com intenso potencial conectivo distribuído por sua extensão, os vetores de força têm maior capacidade de se deslocar para outras direções que não apenas o jogador. As peças do mundo afetam umas às outras. Portanto, a exploração torna-se uma faculdade essencial, na medida que serve à necessidade de lidar com eventos desconhecidos e/ou imprevistos, resultantes da instabilidade e rebeldia dos seres e objetos que povoam seu ambiente.

Subnautica (2014) incorpora essa ideia de forma ainda mais acentuada que os dois jogos mencionados anteriormente. Seu mundo não só é composto de peças conectáveis como de

seres em constante movimento – algo presente com menos ênfase em *Minecraft* e *Factorio*. O jogador ambienta-se em um oceano, no qual seu único abrigo é um pequeno cômodo ejetado da nave que chocou-se contra a atmosfera do planeta desconhecido. A opção que resta é ancorar-se neste ponto, mas sem deixar de sondar as áreas próximas. Logo formas de vida – animadas ou não – serão avistadas. Cabe ao jogador julgar, enquanto explora, quais são ameaçadoras, quais são amistosas e quais podem prover sua necessidade de comer, beber, e, quem sabe, construir ferramentas, veículos e abrigo.

O oceano de *Subnautica* estende-se por todos os lados. Mas a extensão une-se à intensidade: existem diferentes biomas habitados por seres e materiais com propriedades específicas. Algumas dessas propriedades provêm de elementos fixos – algas, fungos, destroços da sua nave – enquanto muitos outros estão se movendo: os seres que habitam cada bioma. É importante perceber que esse movimento não é puramente caótico: cada organismo evita sair de seu bioma definido, bem como possuem parâmetros próprios para atacar (ou não atacar) o jogador. O mundo instaura um jogo entre estabilidade e instabilidade – e entre extensão e intensidade – de modo a provocar o jogador no sentido de encontrar capacidades singulares latentes no mundo.

A exploração do mundo de *Subnautica* e outros jogos de sobrevivência constitui um padrão de ações que nasce do jogador para continuar no mundo de jogo. No entanto, o inverso também ocorre: afetações provindas do mundo perturbam o jogador, algo que se manifesta pelo menos de duas formas. Primeiro, *Subnautica* simula “cronômetros” biológicos do jogador – no caso, nível de oxigênio, sede e fome – que precisam ser atendidos e saciados. Essa busca é. No entanto, o movimento mais amplo, que envolve a exploração mas não se resume a ela, pode ser compreendido na ideia de adaptação.

A adaptação nos jogos de sobrevivência é mais facilmente traduzida pela segunda forma com a qual o mundo afeta o jogador: por meio da conectividade de suas forças. Se metade do tempo em *Subnautica* é gasto explorando o oceano em busca de comida e água (e retornando à superfície para reabastecer o oxigênio), a outra metade é dedicada à produção de itens aparentemente supérfluos. No entanto, é justamente por meio dessa produção que o jogador pode inventar formas alternativas de sobrevivência. Em outras palavras: o meio introduz perturbações, cuja pressão pode levar à derrota e eventual desistência do jogo, mas que, por outro lado, desenham “uma superfície de acoplamento, onde se cruzam as influências mútuas” (VARELA apud. KASTRUP, 1999, p. 135).

As diferenças intensivas entre os pontos e recursos dos muitos biomas em *Subnautica* atravessam o jogador de forma, a princípio, demasiado caótica. É esse atravessamento que deve ser convertido em base para alcançar novos níveis de sobrevivência. Em geral, a adaptação move o jogador da busca incessante por comida e água, para uma coleta estável. Essa primeira transição é feita com ferramentas simples, como facas e lanternas – que precisam ser fabricadas. Em seguida, objetos mais complexos como cofres, bombas de oxigênio e

scanners incrementam a coleta de recursos. Logo o jogador estará erguendo estruturas com espaço interno, onde se pode armazenar animais, plantas, material biológico, etc.

Cada fase, quando atingida, dá a impressão de estabilidade e, de fato, pode consistir em um patamar duradouro no qual o jogador entra em compatibilidade com o mundo. Mas, devido às fronteiras moderadamente difusas entre biomas – sobretudo devido ao movimento das criaturas e à mudança de seu comportamento quando cai a noite –, a estabilidade é ameaçada por escapes de perturbação. Essas informações novas indicam segredos, movimentos dissimulados na interface. De fato, são estes sinais que apontam a oportunidades de exploração, e cujas perturbações provocam novas camadas de adaptação e a compatibilização com outras fases – até que a complexidade do jogo atinja seu limite.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este artigo procurou fornecer ferramentas para pensar o modo como videogames, na mesma medida que são criados pensando em seus jogadores, podem também esconder forças que apontam para outros componentes de seu próprio sistema. Esse fenômeno é especialmente notável no contexto atual da indústria dos videogames, que foi tomada pelos jogos de sobrevivência e o aparente caos que domina suas interfaces.

Condensando os pontos principais propostos no texto, é possível traçar três dualidades. Primeiro, extensão e intensidade: por mais que o tamanho dos mundos crie espaço para movimento e navegação, o jogo só se movimenta qualitativamente por meio de propriedades intensivas, que surgem da correlação entre componentes do sistema. Depois, a tensão entre estabilidade e instabilidade, que pode substituir a falsa separação entre jogo e jogador: estes estão às vezes em comunhão e outras vezes em embate, mas o que nunca deixa de alimentar processos lúdicos é a dinâmica entre oscilação e fixidez. Por último, os comportamentos de exploração e adaptação: a primeira como coleta de informações motivada pela incerteza, e a segunda como reflexo constante da afetação exercida pelo mundo do jogo.

Os jogos de sobrevivência diretamente abordados – *Factorio*, *Minecraft* e *Subnautica* – apontam uma inversão na lógica dominante em diversos gêneros de jogo: em vez navegação em cenários estáveis com intermédios de instabilidade, o que se tem é um mundo instável, cuja exploração leva a cenários temporários de estabilidade. O modo como essa composição se manifesta nas interfaces gráficas materializa uma forma de comunicação inseparável do processo de jogo.

Assim como nas diversas outras formas de organização de mundos lúdicos, os processos intelectuais ou sensoriais de aprendizado, bem como a vinculação comunicativa entre jogo e jogador, são inseparáveis da experimentação e da brincadeira possibilitada pela manipulação da interface. Há de se considerar o potencial desta experiência quando ela nos descentraliza, instabiliza e coloca problemas cujos termos estendem-se para além do suposto equilíbrio no qual nos encontramos.

REFERÊNCIAS

- AARSETH, Espen. *Cybertext: Perspectives on Ergodic literature*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1997.
- _____. *I Fought the Law: Transgressive Play and The Implied Player* <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/07313.03489.pdf>. 2007. Acesso em 9/08/2016.
- BOGOST, Ian. *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Cambridge, MA: MIT Press, 2007.
- DeLANDA, Manuel. *Intensive Science and Virtual Philosophy*. London: Continuum, 2005.
- _____. *Philosophy and Simulation: The Emergence of Synthetic Reason*. London: Continuum, 2011.
- ERMI, Laura e FLANAGAN, Mary. *Player-Centred Game Design: Experiences in Using Scenario Study to Inform Mobile Game Design*. 2005. Disponível em: http://www.gamestudies.org/0501/ermi_mayra/ Acesso em 30/01/2017.
- JØRGENSEN, Kristine. *Gameworld Interfaces*. Cambridge/London: MIT Press, 2013.
- KASTRUP, Virgínia. A invenção *de si e do mundo*: Uma introdução do tempo e do coletivo no estudo da cognição. Belo Horizonte: Autêntica, 2007.
- LAUREL, Brenda. *The Art of Human-Computer Interface Design*. Reading MA: Addison Wesley, 1990.
- NORMAN, Donald. *The Design of Everyday Things*. New York: Doubleday, 1988.
- PERANI, Letícia. *Interfaces gráficas e os seus elementos lúdicos: aproximações para um estudo comunicacional*. (Dissertação de Mestrado). RJ: PPGC/UERJ, 2008.
- SICART, Miguel. *Against Procedurality*. Disponível em: http://gamestudies.org/1103/articles/sicart_ap. Acesso em: 30/01/2017.
- SMITH, Jonas Heide. *Plans And Purposes: How Videogame Goals Shape Player Behaviour*. 2006. Disponível em: <http://jonassmith.dk/weblog/wpcontent/dissertation1-o.pdf>. Acesso em: 30/01/2017.
- STENROS, Jakko. *Playfulness, Play and Games: A Constructionist Ludology Approach*. Tampere University Press: Tampere, 2015.
- VARELA, Francisco. *Autonomie et connaissance*. Paris: Seuil, 1989.
- VELLA, Daniel. *No Mastery Without Mystery: Dark Souls and the Ludic Sublime*. Disponível em: <http://gamestudies.org/1501/articles/vella>. Acesso em: 30/01/2017.
- WEISLER, Ann e MCCALL, Robert. *Exploration and play: Resume and redirection*. American Psychologist, v. 31, p. 492-508, 1976.
- WRIGHT, Talmadge, et al. *Creative Player Actions in FPS Online Video Games*. 2002. Disponível em: <http://www.gamestudies.org/0202/wright/>. Acesso em: 30/01/2017.

Todos os dias o mesmo sonho: o videogame como alegoria e a educação como arte da metáfora encarnada

Gilson Cruz Junior¹

¹ Doutor em Educação pela Universidade Federal de Santa Catarina (2016), possui graduação em Educação Física pela Universidade Federal do Espírito Santo (2009) e mestrado em Educação pela Universidade Federal de Santa Catarina (2012).

RESUMO: este ensaio discute a problemática dos videogames em diálogo com o conceito de alegoria, ponderando a respeito da potência expressiva e educacional que subjaz nessa unidade. Visando atingir essa meta, além de evidenciar seu entendimento acerca dos motes citados, propõe um exercício de exegese concernido no game *Everyday the Same Dream*.

PALAVRAS-CHAVE: Videogames; Alegoria; Everyday the Same Dream; Educação

ABSTRACT: This essay discusses the problematic of videogames in dialogue with the concept of allegory, pondering about the expressive and educational power that underlies the unity between them. In order to reach this goal, besides explaining the understanding about the mentioned topics, it proposes an exegesis exercise focused on the game *Everyday the Same Dream*.

KEYWORDS: Video games; Allegory; Everyday the Same Dream; Education

INTRODUÇÃO

Na contemporaneidade, o fenômeno dos videogames vem se afirmando como um dos principais temas emergentes no âmbito acadêmico. Nas ciências humanas, esse interesse tem sido alavancado pelos jogos digitais no âmbito da cultura, distribuindo-se por um mosaico de disciplinas cada vez mais heterogêneo e ao mesmo articulado (MÄYRÄ, 2008). Em meio à expansão desse campo de investigação, as problemáticas que remetem direta ou indiretamente à educação ocupam um lugar estratégico. No geral, essa esfera tem envidado esforços em tarefas como identificar os modos pelos quais as lúdicas dos videogames ensejam experiências de aprendizagem para os jogadores: seja por vias informais e não sistematizadas, seja mediante processos pedagógicos conduzidos por instituições de ensino.

Reconhecendo a relevância do referido enfoque, este trabalho tem o objetivo de identificar e problematizar as relações entre os jogos digitais e a noção de alegoria, refletindo sobre o potencial expressivo-formativo intrínseco a essa articulação. Para isso, orienta-se no seguinte itinerário de discussão: a) a alegoria como forma expressiva e modo de interpretação; b) o videogame como forma cultural alegorética; c) aplicação e aprofundamento das referidas ideias tendo como objeto o game *Everyday The Same Dream*².

ALLÓS AGOUREIN³: NOTAS SOBRE A ALEGORIA

— Considera pois — continuei — o que aconteceria se eles fossem soltos de suas cadeias e curados de sua ignorância, a ver se, regressados à sua natureza, as coisas se passavam deste modo. Logo que alguém soltasse um deles, e o forçasse a endireitar-se de repente, a voltar o pescoço, a andar e a olhar para a luz, ao fazer tudo isso, sentiria dor e o deslumbramento impedi-lo-ia de fixar os objetos cujas sombras via outrora. Que julgas tu que ele diria, se alguém lhe afirmasse que até então só vira coisas vãs, ao passo que agora estava mais perto da realidade e via de verdade, voltado para objetos mais reais? E se mostrando cada um desses objetos que passavam, o forçassem com perguntas para dizer o que eram? Não te parece que ele se veria em dificuldades e suporia que os objetos vistos outrora eram mais reais do que os agora lhe mostravam?

— Muito mais — afirmou.

— Portanto, se alguém o forçasse a olhar para a própria luz, doer-lhe-iam os olhos e voltar-se-ia, para buscar refúgio junto dos objetos para os quais podia olhar, e julgaria ainda que estes eram na verdade mais nítidos do que os que lhe mostravam?

— Seria sim — disse ele.

(PLATÃO, 2001, p. 316-317)

2 Sob o ponto de vista metodológico, esse exercício de interpretação também esteve respaldado nos pressupostos da análise formal do gameplay (LANKOSKI; BJÖRK, 2015) e das narrativas (RYAN, 2006). Para maiores detalhes, ver Cruz Junior (2016).

3 Do grego, *Allós* (outro) e *Agourein* (falar).

Extraído do diálogo entre Sócrates e o jovem Glauco, o excerto acima faz referência àquela que é considerada uma das mais fecundas parábolas já cunhadas pelo pensamento ocidental: o mito da caverna. Apresentado no livro VII da obra *A República*, escrita por Platão, o mito em questão pode ser considerado uma síntese dos principais fundamentos da teoria do conhecimento platônica, a qual, mesmo sendo objeto frequente de críticas, ainda exerce inegável influência sobre o pensamento filosófico contemporâneo.

De modo resumido, o mito da caverna conta a história de um grupo de prisioneiros aos quais a única visão permitida é a de um conjunto de sombras aparentemente humanas, as quais são artificialmente criadas através de uma fogueira e projetadas nas paredes do covil. Tudo o que esses indivíduos acorrentados eram capazes de enxergar se resumia a um conjunto de espectros distorcidos de objetos e formas de vida, os quais nunca puderam ver diante dos próprios olhos. Ao ser libertado, um dos prisioneiros tem a chance de finalmente admirar o mundo existente fora do cárcere. Pôde, enfim, ver as coisas mesmas iluminadas pela luz do sol, e não mais seus reflexos cintilados pelo claro de centelhas. Maravilhado com o mundo que acabara de descobrir, o prisioneiro retorna à caverna na tentativa de revelar tudo aquilo que viu aos seus antigos companheiros. No entanto, ao tentar de retirá-los da obscuridade, o antigo prisioneiro não foi reconhecido, tampouco o cenário vívido que este os descrevera: trouxe a eles a versão mais fiel do cenário para além da prisão, mas foi desacreditado por aqueles que, por terem vivido em situação de escassez de estímulos verossímeis, não eram capazes de imaginar nenhum retrato fora das silhuetas das sombras que sempre lhes foram fiéis.

A despeito de seu mérito literário-ficcional, o mito da caverna deve sua relevância e atemporalidade a um elemento essencial em sua composição: seu caráter alegórico. De acordo com Kothe (1986), a alegoria, em seu sentido mais usual, corresponde a uma figura de linguagem, e como tal, é parte integrante do campo da retórica. Sua realização, explica, não ocorre apenas mediante a linguagem verbal, já que pode materializar com o suporte de diversos meios expressivos, como a pintura e a escultura. Em linhas gerais, a alegoria pode ser compreendida como uma “representação concreta de uma ideia abstrata” (p. 6). Uma das maneiras de ilustrar este conceito é mediante a justiça, que na visão do autor descreve uma

[...] belíssima ideia abstrata (mas será que as “ideias são ou devem ser efetivamente ‘abstratas?’), aparece configurada⁴ como uma mulher de olhos vendados, com uma espada na mão, a sustentar uma balança. Cada um desses elementos tem determinado significado: olhos vendados, a igualdade perante a lei; a espada, a força de poder impor as decisões; a balança, o sopesar dos atos postos em julgamento (KOTHE, 1986, p. 6-7).

Assim como no exemplo descrito, o mito da caverna também possui o seu próprio conjunto de significações implícitas. Dito de outra forma, apresenta de modo figurado elementos-chave do pensamento de Platão: a caverna e as sombras nela projetadas representam o

4 http://www.thetoc.gr/images/eng/articles/o/article_1974/article1974.w_l.jpg

mundo sensível, o qual é apresentado como efêmero, imperfeito e onde prevalecem versões ilusórias da realidade; já o exterior da caverna onde brilha a luz do sol corresponde ao mundo das ideias, à origem das coisas mesmas, do real em sua forma autêntica, universal e imutável; a saída do prisioneiro da caverna representa o afastamento do indivíduo do reino da *doxa* – onde reinam a opinião e as crenças costumeiras – em direção ao conhecimento filosófico, domínio regido pela verdade e pelo bem. Pode-se dizer que Platão acreditava na importância do pensamento lógico e rigoroso. Em seu entendimento, este representa a principal arma contra os limites impostos pelo plano das aparências, o qual se afirma por intermédio dos fenômenos apreensíveis pela via dos sentidos e que frequente são encarados como formas acabadas do real. Finalmente, o mito da caverna é considerado um exemplo arquetípico de alegoria por conta de sua capacidade de “dizer o outro”, ou seja, por se constituir como um texto em que “[...] cada um dos elementos alegóricos quer dizer alguma coisa além dele próprio e não aquilo que à primeira vista parece” (KOTHE, 1986, p. 7).

Deve-se destacar que a alegoria está próxima de outras figuras de linguagem com as quais é comumente confundida. Uma delas é a metáfora, que pode ser compreendida como uma comparação entre dois elementos distintos mediante um termo intermediário (o *tértium comparationis*). No exemplo dado por Kothe (1986), “Aquiles é um leão”, ocorre a comparação entre dois elementos distintos (Aquiles e leão) ligados por um conjunto de termos intermediários implícitos, tais como: força, bravura, realeza, coragem e todas as demais qualidades intrínsecas compartilhadas por ambos. É lícito afirmar que não se trata (apenas) da correspondência identitária entre uma face corpórea (representação) e outra incorpórea (ideia), como podemos identificar na alegoria. A metáfora propõe um intercâmbio entre as identidades dos elementos comparados: “Ao se afirmar ‘Aquiles é um leão’, quer-se dizer que nem o homem é mais apenas homem, nem o animal é apenas animal. Não só o primeiro adquire a identidade do segundo, mas cada um também perde a sua identidade ao identificar com o que não é” (p. 11). Seja como for, o autor também admite que a metáfora pode se diferenciar da alegoria apenas em termos de extensão e detalhamento, sendo a segunda uma espécie de versão ampliada da primeira.

Além da metáfora, a fábula também possui pontos em comum com a alegoria. Na verdade, ambas consistem em representações concretas de ideias abstratas, diferenciando-se apenas em suas condições de criação. Conhecida como um gênero didático, a fábula corresponde a uma alegoria produzida em função de uma conclusão previamente estabelecida. Em outras palavras, trata-se de um artifício que possui fins estratégicos, uma vez que sua construção se orienta pelo anseio de desencadear um efeito ou desfecho específico: a moral da estória. Novamente, Kothe (1986) explica que essas características imbuem a fábula de certo caráter conservador, uma vez que a ideia à qual pretende dar materialidade “[...] só é abstrata no sentido de escamotear suas raízes sociais e históricas para alcançar maior eficácia apresentando-se como a própria voz da transcendência” (p. 13). Isso significa que a fábula procura se expressar como voz de uma suposta “sabedoria universal”, que, na verdade, baseia-se em

conclusões morais arbitrárias, as quais, por sua vez, estão em sintonia com suas coordenadas histórico-sociais, o que revela sua tendência a se converter em instrumento a serviço da reprodução de discursos dominantes.

Neste momento, é pertinente introduzir outra faceta fundamental da alegoria: além de uma forma de expressão, a alegoria também corresponde a um modo de interpretação. Para Hansen (2006), a alegoria designa tanto uma metalinguagem, quanto um interpretante da conexão entre imagem plástica-discurso-imagem mental para o espectador-leitor. No que diz respeito ao segundo eixo, pode-se dizer que sua premissa básica consiste em atuar como um processo de decodificação de um dado objeto de apreciação ou análise, na tentativa de “revelar um além – que ela [a alegoria] só expressa como inexpressão e inexprimível” (p. 75). Isso significa que a alegoria é um tipo de metaleitura dirigida a textos expressos por intermédio de quaisquer linguagens existentes e que se propõe a revelar conceitos e/ou ideias subjacentes.

Tal perspectiva parece estar alinhada à compreensão de Kothe (1986), ao defender a fecundidade da alegoria como modo de interpretação:

Entendida como representação concreta de uma ideia abstrata, a alegoria tem um caráter autoritário que inibe avanços. À medida que a ideia não é, porém, apenas abstrata e a interpretação precisa avançar suas hipóteses além do objeto para poder chegar até ele, a alegoria introduz uma inquietação inovadora, assim como se mostra um rico instrumento de expressão. A alegoria leva, portanto, a uma alegorização da própria alegoria, a uma leitura alegórica dela e a uma alegorização de todo o texto (ou melhor, a uma descoberta de sua natureza alegórica mediante a leitura crítica, mediante a “leitura alegórica”). (P. 18)

Ao reconstruir a história do drama trágico alemão, Walter Benjamin (1984) observou que a fragmentação do mundo moderno, a profusão de mercadorias e a consequente impossibilidade de conceber uma totalidade coerente são processos que encontram a sua expressão máxima na alegoria, a qual fragmenta ainda mais a realidade, estraçalhando a ilusão de ordem burguesa, abrindo caminhos capazes de revelar os modos pelos quais esta é produzida. Nesse cenário, o modo alegórico, entendido como processo de produção de sentido, encontra-se inteiramente aberto ao princípio da subjetividade: “cada pessoa, cada coisa, cada relação pode significar qualquer outra coisa. Essa possibilidade profere contra o mundo profano um veredito devastador, mas justo: ele é visto como um mundo no qual o pormenor não tem importância” (p. 196-197). Essa perspectiva aponta para o caráter arbitrário dos signos, ao abalar o pressuposto fundado na crença da existência de um conteúdo supostamente etéreo e imanente, fazendo com que eles assumam enfim a sua historicidade – a historicidade da alegoria.

Convém destacar ainda a importância do modo de interpretação alegórico não apenas como estratégia para evidenciar significados supostamente fixos, mas sobretudo como forma de produção de conhecimentos capazes de inaugurar novas conexões entre textos, ideias, discursos, conceitos ou mesmo teorias com graus mais elevados de elaboração. Assim

como a fábula, a alegorização de conteúdos culturais também ostenta um viés notadamente pedagógico. Entretanto, no caso desta, essa função não se assenta estritamente numa conclusão moral anterior à construção da representação, podendo desdobrar-se igualmente das significações produzidas *a posteriori* de sua criação, as quais devem resultar de intensos processos de investigação, questionamento e reflexão. Vale ressaltar ainda que, no presente trabalho, a alegorização não é encarada como processo do qual são extraídas verdades acabadas, e sim como recurso para lidar com a trama inerentemente polissêmica e, como tal, contraditória dos textos, sejam eles verbais, imagéticos, plásticos ou, como veremos adiante, lúdico-digitais.

O JOGO DIGITAL COMO ALEGORITMO

No decorrer das últimas décadas, os videogames vêm se afirmando não apenas como uma força cultural e econômica em ascensão, mas também como um fenômeno alçado ao status de forma de expressão artística. A exemplo de outros tópicos pertencentes à pauta do campo das artes, tal entendimento também é objeto de acaloradas controvérsias, fato que o impede de ser considerado como uma posição plenamente consensual e oficializada. Não obstante, o impasse em torno do reconhecimento desse status não é um privilégio dos videogames⁵. Na verdade, é uma tendência recorrente no *métier* das artes. Em geral, o surgimento e utilização de novas tecnologias com fins expressivos tende a ser visto com alguma desconfiança pelos defensores dos princípios hegemônicos e cânones instituídos, assim como pelas demais autoridades existentes neste domínio. Em boa medida, isso se deve à existência de relações íntimas entre tais meios e empreendimentos de cunho comercial.

Na visão de Martin (2007), as dúvidas e discordâncias instigadas pelo suposto potencial estético dos videogames provavelmente têm a mesma origem daquelas que antes pesaram sobre outras formas de expressão que, por sua vez, atualmente já possuem espaço cativo no âmbito artístico – a exemplo da fotografia, da vídeo-arte e do cinema. Sendo assim, faz sentido deduzir que tais tensões envolvendo os jogos digitais se diluirão no curso de seu amadurecimento como linguagem, paralelamente ao nascimento de novas tecnologias criativas que naturalmente os “substituirão” nesse processo de triagem.

Buscando contribuir com o debate, Tavinor (2009) se propôs a entender como os games da atualidade têm perfurado os limites do entretenimento de modo a incorporar traços e atividades essenciais ao campo da arte. Apesar de ainda se encontrarem em sua “infância”, isto é, ao menos quando comparadas às demais formas de expressão já consolidadas como o cinema, a literatura e a música, os videogames já apresentam um considerável grau de sofisticação técnica e estética, condição que tem permitido a designers e desenvolvedores a criação de experiências cada vez mais complexas e singulares. Em diálogo com as discussões

5 (MARTIN, 2007).

da estética filosófica, o autor identifica diversos pontos de convergência e diferenciação entre os games e as artes:

Videogames são artefatos representacionais do mesmo modo que muitas outras formas de arte também são, e mesmo diferindo de trabalhos artísticos mais tradicionais em certos aspectos, possuem estruturas perceptivas e formais que são objeto de um envolvimento estético e interpretativo muito semelhante às obras de arte. Games são criados por indivíduos e grupos talentosos que podem criar uma reputação por suas façanhas criativas e os quais são tentados a se chamarem de artistas. Videogames também são alvo de atividades críticas, mais ou menos como aquelas que atendem as artes tradicionais. Existe uma quantidade crescente de conhecimento especializado no interior da comunidade *gaming*, com pessoas demonstrando interesse com um nível de detalhamento que jogadores casuais – sem mencionar os não jogadores – desconheceriam. Games também apresentam uma preocupação em relação ao estilo, apresentando muitos jogos que são particularmente notáveis por seu senso estético difundido de continuidade e coerência. Em cada um desses modos, games compartilham atributos de algum modo conectados aos trabalhos artísticos em geral (TAVINOR, 2009, p. 174, *tradução minha*)

A despeito das diferentes estratégias utilizadas para evidenciar e fomentar as interseções entre os jogos digitais e a arte, interessa-me pensar naquelas que dizem respeito ao tema deste ensaio: a alegoria como modo de leitura. Frente a textos de cunho supostamente alegórico, Hansen (2006) sugere que o indivíduo leitor/interpretante possui uma dupla função que envolve: 1) submeter à análise os procedimentos formais que produzem a significação figurada, lendo-a unicamente como convenção linguística que ornamenta um discurso específico; 2) analisar a significação figurada no intuito de reconhecer “o seu sentido primeiro, tido como preexistente nas coisas e, assim, revelado na alegoria” (p. 2). Pensando cartesianamente, é possível considerar que a primeira função se direciona prioritariamente aos aspectos linguísticos implicados na produção da representação, isto é, ao plano da “forma”; enquanto a segunda função diz respeito à busca pela ideia abstrata que subjaz na alegoria, ou seja, ao seu “conteúdo”.

Em vista de sua importância para as leituras dessa natureza, é oportuno demarcar alguns dos principais aspectos formais dos jogos digitais. Sob a ótica do design⁶, os jogos tendem a ser considerados como meios que proporcionam uma experiência específica a um ou vários usuários – nesse caso, o(s) jogador(es). Existem diferentes recursos para a criação e implementação desta, entre os quais, dois podem ser considerados essenciais: regras e narrativas. É a combinação de ambos que torna os videogames uma espécie de fenômeno semi-real. Ao discorrer a respeito, Juul (2005) revela que, apesar da relação simbiótica existente entre ambos, são raras as iniciativas que obtêm êxito em estabelecer um vínculo plenamente equilibrado entre regras reais e mundos ficcionais. Essas duas dimensões coexistem de uma forma não-harmônica e repleta de tentativas mútuas de colonização e supressão. Nos vér-

6 (SCHELL, 2011).

tices dessa tensão, podem ser identificados os seguintes segmentos: 1) jogos centrados na resolução de problemas sustentados em conjuntos simples de regras que, no entanto, devem se mostrar capazes de oportunizar um extenso emaranhado de ramificações de jogo – por exemplo, games como *candy crush*⁷ e *Angry Birds*⁸; 2) games focados em *storytelling* e nos quais as regras têm como papel primário a criação das condições favoráveis à imersão e ao engajamento do jogador com a estória contada – tal como fazem títulos como *The Walking Dead*⁹ e gêneros como *visual novel*. Por fim, o autor esclarece que, enquanto a primeira vertente existe desde os jogos tradicionais, correspondendo à sua configuração majoritária, a segunda constitui um filão cujo apogeu coincide com a ascensão e desenvolvimento dos videogames e de seus recursos técnico-computacionais.

Partindo da compreensão de que os games representam uma forma de expressão algorítmica que tem como fundamento as ações de jogadores e de um sistema, Galloway (2005) defende que a interpretação alegórica é uma das vias de aproximação crítica dos jogos. Entre as atribuições presentes nesse tipo de decodificação, encontra-se aquela que o autor destaca a partir do diálogo com estudiosos¹⁰ do tema: o “escaneamento”. Trata-se, diz ele, de um vocábulo altamente compatível com o universo das máquinas eletrônicas, mais precisamente, com um “modo informático de análise e interpretação cultural” (p. 86, tradução minha). Tomando como referência o jogo *Civilization III*¹¹, o autor sugere que os videogames representam alegorias do controle¹², as quais supostamente se distinguem das alegorias da profundidade. Enquanto o cinema é considerado o meio de expressão emblemático destas, aquelas são bem representadas pelos videogames. Uma das principais diferenciações entre ambas é que as alegorias do controle não podem se contentar apenas com o mero decifrar de signos linguísticos, hábito bastante difundido em estudos literários e fílmicos. Esse esforço, diz ele, também deve incluir a interpretação do “fazer polivalente” (p. 105, tradução minha), ou seja, a compreensão acerca do que significa fazer alguma coisa e significar outra; a ciência do “como se...”.

7 (KING, 2011).

8 (ROVIO, 2009).

9 (TELLTALE, 2012).

10 Respectivamente, Philippe Sollers, Roland Barthes e Fredric Jameson.

11 (FIRAXIS GAMES, 2001).

12 Esta ideia está fortemente inspirada nas discussões realizadas por Gilles Deleuze a respeito das sociedades de controle. Trata-se de um novo cenário, uma forma de organização social emergente que altera os modos pelos quais os poderes dominantes exercem sua força sobre mentes e corpos. Diante do declínio das instituições de confinamento (escolas, quartéis, hospitais, fábricas e prisões), elemento fundamental às sociedades disciplinares, as sociedades de controle trazem à cena novas “formas ultrarrápidas de controle ao ar livre, que substituem as antigas disciplinas que operavam na duração de um sistema fechado” (DELEUZE, 1992, 219). Nesse caso, o agenciamento das tecnologias informático-digitais tem sido entendido como um elemento-chave na manutenção, expansão e complexificação dos referidos mecanismos de vigilância e administração, os quais nem sempre são mais percebidos como tais pelos agentes sociais. Parte do êxito desse sistema está em sua capacidade de se escamotear a existência de formas de controle generalizadas, sob a forma de uma mera “flexibilização” dos antigos regimes de administração do tempo e da presença antes exercidos unicamente pelas instituições de confinamento.

Partindo da premissa de que os videogames representam, à sua maneira, textos cujo processo de interpretação depende sobremaneira do jogador e de suas escolhas, o escaneamento deve buscar compreender o paralelismo inerente às ações a correr em cada jogo: de um lado, o *gameplay* protagonizado por quem joga; do outro, o movimento invisível e metódico das engrenagens do sistema que, ora respondem às decisões de quem porta o *joystick*, ora o interpelam mediante a apresentação de novos estímulos, situações e desafios. Em última análise, não basta admitir que tais ações têm significado: é fundamental reconhecer também que elas estão imbuídas de uma polissemia programada.

Outro ponto relevante diz respeito ao modo como a alegoria se acomoda entre o jogo digital e o “mundo real” – que aqui será nomeado de “contexto de jogo”. Tendo como objeto o game *The Sims*¹³ e em diálogo com filósofo Walter Benjamin, McKenzie Wark (2006) destaca que a principal diferença entre o leitor e o jogador é que este se apropria do game – aqui entendido como forma textual – por intermédio de uma relação intuitiva, a qual permite a este sujeito compreender e dominar as regras que governam os códigos de um algoritmo¹⁴. Quando aliada à organização dos algoritmos do jogo, essa relação intuitiva dá origem ao alegorismo: uma alegoria que conecta o ser humano e a máquina ao contexto de jogo, isto é, ao restante da vida, o não-jogo (IMAGEM 1). Num jogo, cada personagem, cada objeto, cada relação pode receber um valor, e este mesmo valor é passível de identificação e interpretação.

Sob o ponto de vista heurístico, uma das bases da noção de algoritmo se assenta justamente nas contradições que este pode suscitar ou somente evidenciar na sua relação com o contexto de jogo. Isto remete ao elo intercambiável criado entre a “vida real” e o modo como a mesma é retratada num dado game. É uma relação de tensão em que o mundo cotidiano e o mundo do algoritmo se insinuam um no outro, estabelecendo um *continuum* e ao mesmo tempo uma quebra acentuada (WARK, 2006). O ponto de convergência desses planos é a experiência do jogador proporcionada pelo jogo com a ajuda de algoritmos – que aqui são considerados como correlatos às mecânicas de jogo. Concernidas em ações e cenários produzidos artificialmente por um ou vários designers, tais experiências ensejam comparações com ações e cenários naturais, isto é, sítios pertencentes ao contexto de jogo (à “realidade”). Em decorrência disso, é estabelecida uma dinâmica de negação recíproca avassaladora:

A vida cotidiana no contexto de jogo parece uma versão imperfeita do jogo. O contexto de jogo pode ser mais complexo e diversificado, mas parece muito menos consistente, coerente e justo. Esta sempre foi a promessa quase utópica do digital – um real absoluto, impessoal, dotado de equidade e equanimidade. O jogo abre uma lacuna crítica entre o que contexto do jogo promete e o que ele cumpre. O que é verdade não é real; o que é real

13 (MAXIS, 2000).

14 “Um algoritmo – para o atual propósito – é conjunto finito de instruções para o cumprimento de uma tarefa que transforma uma condição inicial de partida em uma condição final reconhecível” (WARK, 2006, p. 128, *tradução minha*).

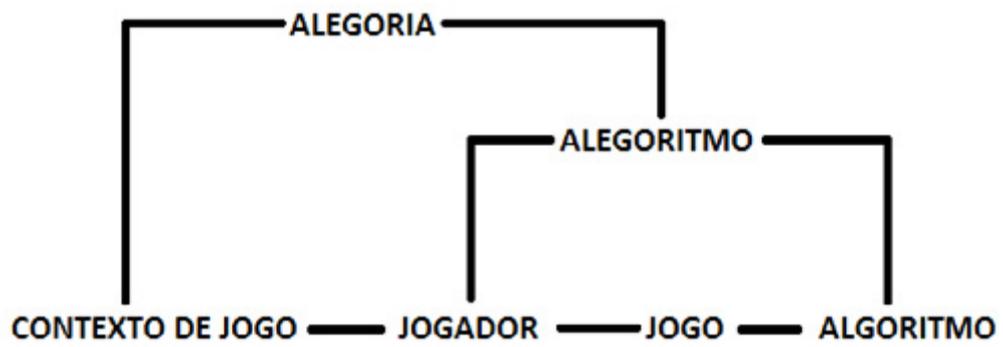


IMAGEM 1: Alegorismo
Fonte: Wark (2006, p. 126, tradução nossa).

não é verdade. Isto é o que o duplo movimento de alegorismo e alegoria tem que denunciar. O jogo é verdade em que seu algoritmo é consistente, mas esta mesma consistência nega um mundo que não é (p. 129, *tradução minha*).

Esta compreensão ressalta um outro eixo fundante dos algoritmos: a simulação. Frasca (2007) define esta ideia como toda e qualquer representação de um sistema-fonte operada por intermédio de um outro sistema menos complexo que informa as compreensões do usuário acerca do sistema-fonte de um modo subjetivo. Em geral, simulações podem apresentar três funções distintas: 1) servir de janela para a complexidade incognoscível da natureza; 2) oferecer versões simplificadas dessa complexidade que podem ser experimentadas de modo significativo; 3) propiciar insights palatáveis sobre a natureza da vida real mediante o uso e a interpretação do jogo. Todas essas características se ancoram na premissa de que as simulações são sempre representações parciais do mundo, e por isso incapazes de repetir a sua totalidade e granularidade.

Parece calhar aos jogos e às simulações o título de sinédoques do mundo, uma parte que está pelo todo e que não pode ser subestimada pois, como alerta Kothe (1986, p.14), “[...] sendo uma parte em que o todo se concentra, não é propriamente uma ‘parte’, assim como o ‘todo’ (do qual ela seria ‘parte’) não pode ser captado nunca em sua plenitude (não permitindo, portanto, que se fale propriamente em ‘todo’).” Sendo assim, a incapacidade de simular toda a complexidade de um sistema-fonte não deve ser entendida com uma limitação que atesta a inferioridade da ficção em relação à realidade, uma vez que os recortes dela decorrentes atuam como condições de possibilidade para a produção dos gestos semânticos específicos a cada obra artística.

Por mais ficcional e fantasiosa que pareça e seja uma obra, ela é uma parte da realidade da qual não escapa. Fora da realidade, a fantasia não tem sentido. Não dá para, simplesmente, contrapor a ficção à realidade; mas também não se pode confundir ‘realidade’ com aquela aparência primeira que nos salta aos olhos. A fantasia é bem mais restrita, bem mais ‘pé no chão’ do que se costuma imaginar. Entre o que ela nos diz ‘em relação’ à realidade (sendo de fato, porém, parte sinédóquica da realidade) e a “própria” realidade (que jamais, para nós, é *em si*), há uma proximidade e uma similitude muito maiores com o processo de significação alegórica do que parece à primeira vista. (KOTHE, 1986, p. 14)

Além disso, as simulações dos games possuem uma dimensão inerentemente narrativa. Num primeiro momento, estudiosos críticos à tradição narratológica, a exemplo do próprio Frasca (2007), defendem que a narrativa estará sempre subordinada à experiência interativa estruturada pelo algoritmo, obedecendo a uma base codificada abstrata e matemática a qual deve servir como seu meio de expressão figurativa. Em contrapartida, também é pouco questionada a premissa de que a narrativa é um aliado essencial na tarefa de favorecer a uma imersão de “primeira-mão” do jogador nas experiências de um game. Tal agenciamento ocorre graças à sua habilidade de engendrar e inculcar crenças por intermédio da interação

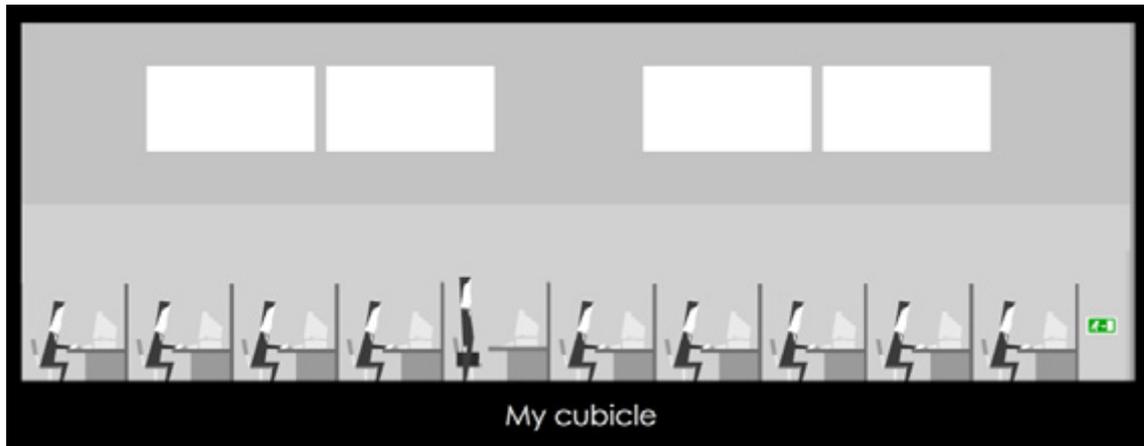


IMAGEM 2: Everyday The Same
Dream / "Meu Cubículo"
Fonte: dados da pesquisa.

com as mídias computacionais (MURRAY, 2003). Um dos indícios da complexidade presente nas relações entre mecânicas e narrativas é o fato de jogos com uma mesma base algorítmica, mas com enredos e personagens distintos, muitas vezes apresentarem alterações sensíveis em termos de sentido e significado¹⁵. Em vista disso, é conveniente evitar abordagens binárias, envidando esforços para compreender de que modos os sistemas computacionais de regras e elementos ficcionais atuam de forma integrada.

A impossibilidade de reproduzir integralmente os atributos de um sistema-fonte em uma simulação também traz à luz o viés político dos al(e)goritmos. A parcialidade decorrente da necessidade de selecionar o que “entra” e o que “fica de fora” é um ato que detém não somente uma conotação técnica, mas também ideológica¹⁶. Mesmo estando alicerçada num substrato expresso sob a forma de funções, comandos e códigos programados, a simulação não deve ser considerada como um esforço mimético e neutro. Trata-se de uma condição inerentemente enviesada que se torna explícita quando consideramos a já referida presença de componentes narrativo-ficcionais como roupagem dos algoritmos e mecânicas de jogo. Frente a isso, o papel do usuário/jogador na relação com a simulação não se resume à mera decodificação de signos dispostos de modo linear. Para viabilizar uma interpretação alegórica atenta a essas nuances, é indispensável lidar com o desafio de processar as informações advindas do sistema, esforço que se concretiza mediante o ato de jogar, isto é, o agir conforme as regras presentes no algoritmo que visa identificar tais normas e restrições, compreendendo as ênfases e os limites dados à agência do jogador.

“MAIS CINCO PASSOS E VOCÊ SERÁ UMA NOVA PESSOA”

Em seu quarto, um homem aparentemente comum, após ser acordado pelo ruído do despertador, levanta-se da cama e caminha em direção ao guarda-roupas. Vestindo apenas uma camiseta regata branca e cuecas samba-canção – combinação que parece cumprir bem o papel de pijama – procura entre as peças penduradas o terno que usa todos os dias para

15 Uma das formas de ilustrar essa relação é mediante os games *Wolfenstein 3D* (ID SOFTWARE, 1992) e *Super 3D Noah's Ark* (WISDOM TREE, 1994). Em termos operacionais, os títulos são praticamente idênticos: em ambos, o jogador controla um personagem capaz de girar para a esquerda e para a direita; caminhar para frente e para trás; disparar projeteis que podem anular agentes controlados por inteligência artificial; entidades estas que, por sua vez, perseguem o personagem controlado pelo jogador, tendo o poder de anulá-lo também caso certas condições sejam preenchidas – por exemplo, esgotando seus pontos de vida. Por outro lado, se no plano das mecânicas e da jogabilidade não possuem diferenças marcantes, no plano ficcional *Wolfenstein 3D* e *Super 3D Noah's Ark* seguem direções quase que diametralmente opostas: no primeiro, o protagonista é William Blazkowicz, agente americano preso por soldados alemães durante a segunda guerra mundial; no segundo, o herói é Noé, clássico personagem bíblico conhecido por construir a arca que salvou todos os animais da terra de um dilúvio divino; no primeiro, os cenários são bases e demais instalações nazistas; no segundo, os espaços pertencentes à famigerada embarcação construída pelo herói; no primeiro, o herói usa armas de fogo para matar soldados inimigos; no segundo, usa uma atiradeira para disparar comida com sonífero para alimentar animais agitados, na tentativa de fazê-los dormir; o primeiro é dirigido ao público adulto; o segundo é voltado a todas as idades, sobretudo às crianças. Em última análise, são jogos algorítmicamente parecidos, mas com propostas bastante diferenciadas.

16 Para maiores detalhes a respeito da relação entre games, metáfora e política, ver Bogost (2005).

ir trabalhar. Já na cozinha, encontra sua esposa assistindo a TV enquanto parece preparar algo para o almoço: “Bom dia, querido” – ela diz. Sem muito esperar, ela o apressa, dizendo que já está atrasado. Carregando a sua valise, segue em direção ao elevador, onde encontra uma velha senhora que, ao vê-lo, diz a ele algo aparentemente sem sentido. Chegando ao estacionamento do prédio, entra em seu automóvel e dirige rumo ao trabalho, tendo antes que enfrentar o mesmo engarrafamento de todos os dias. Chegando à empresa, é repreendido pelo chefe, um homem baixo, gordo, velho e careca, que o avisa para ir depressa ao seu posto de trabalho, o seu “cubículo”. Conforme caminha num extenso corredor em direção à sua mesa, observa cada um dos demais colegas de trabalho no exercício de suas funções: sentados diante de seus computadores, olhando fixamente para os monitores, teclando de um modo que de tão sincronizado parece até coreografado. Enfim chega ao seu *desktop*, que é exatamente igual às dezenas que ali estão e onde finalmente começa a cumprir as mesmas tarefas de todos os dias... repentinamente, o alarme volta tocar, o homem desperta novamente em seu quarto, onde instintivamente se prepara para mais um dia de trabalho... E mais outro... E outro...

Repetida indefinidas vezes, essa cena é o ponto de partida do game *Everyday the Same Dream (ETSD)*¹⁷. Trata-se de um título sob o emblema da *Molleindustria*¹⁸, entidade criada em 2003 e cujos principais escopos estão divididos em: 1) um projeto de reapropriação dos videogames; 2) uma desenvolvedora independente de jogos; 3) um chamado pela radicalização da cultura popular. Desde o seu surgimento, a *Molleindustria* se propõe a produzir “remédios homeopáticos contra a idiotia do entretenimento convencional na forma de jogos livres, simplificados e online”¹⁹. Seus principais títulos estão divididos em categorias como: a) simulações satíricas de negócios – *McDonald’s Videogame* e *Oligarchy*; b) teorias jogáveis – *The Free Culture Game* e *Leaky World*; c) pseudo-jogos politicamente incorretos – *Operation: Pedopriest*; e d) reflexões sobre o trabalho e a alienação – categoria na qual se enquadra ETSD.

Criado por Paolo Pedercini, o jogo foi desenvolvido em apenas seis dias para uma competição com o tema *Artgame*²⁰. Trata-se de um título que, nas palavras do próprio autor, aborda a “alienação e recusa do trabalho”²¹, podendo ser considerado, portanto, um alegorismo de tais fenômenos. Considerado um título emblemático para os games do gênero, ETSD coloca o jogador no papel de um indivíduo sem rosto e sem nome, cuja rotina parece ser o centro da experiência apresentada. Ao iniciar o game, as únicas instruções dadas são aquelas que dizem respeito aos controles do personagem principal: este pode se mover para a direita e para a esquerda, além de possuir uma tecla de ação utilizada para interagir com objetos e pessoas. Assim como os games do gênero plataforma, tais como os da franquia *Super Mario*

17 (MOLLEINDUSTRIA, 2009). Mais detalhes em: <http://www.molleindustria.org/everydaythesamedream/everydaythesamedream.html>

18 <http://www.molleindustria.org/>

19 <http://www.molleindustria.org/blog/about/>

20 Mais detalhes sobre o conceito de artgame em Möring (2016).

21 http://www.gamasutra.com/view/news/117657/Analysis_Every_Days_Not_The_Same_Art_Game.php

Bros²², ETSD instiga um tipo de exploração notadamente horizontal e linear em diferentes ambientes: quarto, cozinha, corredor do prédio, elevador, estacionamento, estrada, sala do chefe, escritório.

O encadeamento lógico desses espaços é facilitado por um minimalismo que não apenas é visual, mas sobretudo funcional. Cada ambiente possui poucos componentes (objetos e pessoas) com os quais se pode interagir. Cada um destes, por seu turno, oferece funcionalidades e/ou informações quase sempre significativas para o desenrolar da experiência: no primeiro cenário, o quarto, apenas o despertador e o guarda-roupas são objetos passíveis manipulação – o primeiro pode ser desligado, enquanto o segundo permite ao personagem principal vestir o seu terno; já a cozinha, segundo cenário do jogo, segue o mesmo raciocínio, possuindo componentes como a TV, que pode ser desligada, e a esposa, a qual alerta o protagonista de que ele está atrasado para o trabalho, sugerindo ao jogador que é para lá que o protagonista deve se dirigir.

No entanto, ao seguir as “pistas” mais evidentes fornecidas pelo design do jogo, tudo o que acontece é a repetição infinita do mesmo ciclo: acordar, vestir-se, dirigir, trabalhar e acordar novamente. Ao tomar consciência de que está aprisionado nesse *loop*, a tendência é que o jogador passe a desconfiar dos caminhos que o game apresenta como supostamente naturais. Este também é o momento em que a até então enigmática mensagem dada pela velha senhora no elevador passa a ser analisada com maior cuidado: “mais cinco passos e você será uma nova pessoa” – repete dia após dia. Mas afinal, seria este o (verdadeiro) objetivo em ETSD? Que passos são esses? Que tipo de “renovação” está à espera do protagonista? Tais perguntas só são respondidas, algumas delas apenas parcialmente, após uma mudança radical de postura por parte do jogador no e em relação ao jogo.

Para dar cada um dos “passos” necessários a essa transformação, ETSD força o jogador a colocar em xeque o modo de vida aparentemente predominante no contexto de jogo (no mundo cotidiano), o qual tenta reproduzir – sempre de forma incompleta e parcial – com ajuda de seus algoritmos e sua narrativa. Para isso, após repetir algumas vezes um dia considerado “normal”, o jogador é impelido a operar uma reviravolta na vida do personagem sob o seu comando. As cinco etapas para isso são:

- 1) Não vestir o terno e então ir para o trabalho de pijama – o que resultará na sua demissão;
- 2) Abandonar o seu carro durante o congestionamento, dirigir-se ao pasto e acariciar vaca que por ali está;
- 3) Ir aos fundos do prédio em que mora e conversar com o mendigo, o qual levará o protagonista a “um lugar tranquilo”: um cemitério;

22 (NINTENDO, 1985).

- 4) Pegar a folha que cai da única árvore no estacionamento da empresa, tendo antes que esperá-la cair do galho;
- 5) Ir até o escritório e, ao invés de se acomodar no seu “cubículo”, seguir em frente até a cobertura do prédio, onde encontrará um parapeito do qual o seu personagem deve se atirar – em outros termos, cometer suicídio.

Se considerarmos ETSD como um algoritmo da alienação e recusa do trabalho, tal como declara o seu criador, é possível explorar alguns dos elementos figurados presentes no jogo. Mas antes disso, é importante esclarecer que a alienação, normalmente entendida como sinônimo da “[...] perda de posse, de um afeto ou dos poderes mentais²³”, não é um conceito unívoco, tendo recebido diferentes tratamentos e acepções no pensamento ocidental. De acordo com Nicola Abbagnano (2007), uma das conceituações mais influentes na história da filosofia é a do alemão Karl Marx. Para este, o trabalho é um fundamento ontológico que distingue os seres humanos das demais espécies. Todavia, no contexto das sociedades capitalistas, as quais têm como alicerces a propriedade privada e a divisão de classes, o trabalho predomina em sua forma alienada, convertendo a ação por meio da qual um indivíduo transforma a natureza e se expressa como parte do gênero humano em mecanismo opressor a serviço da exploração e degradação da espécie pela mesma (MARX, 2004). É justamente com este contexto que ETSD parece dialogar, ou melhor, questionar.

Para atingir essa meta, o game recorre, num primeiro plano, ao convencionalismo presente nas formas alegóricas. Nessa perspectiva, o convencional corresponde à repetição continuada dos mesmos significantes para os mesmos significados. Trata-se de uma característica essencial à linguagem “[...] dado o [seu] caráter, a priori, ‘arbitrário’ e, a posteriori, convencional do signo” (KOTHE, 1986, p. 16). Em ETSD, isso pode ser observado na presença de convenções radicadas na rotina de trabalhadores do século XXI, as quais subcomunicam as supostas demandas implícitas a cada uma delas: o despertador que toca e induz o jogador a desligá-lo; o guarda-roupas que sugere a necessidade de se vestir; o aviso da esposa que alerta para a necessidade de correr para o trabalho; o engarrafamento que remete à paciência para suportar a lentidão do trânsito; a reclamação do chefe que alude à ocupação imediata do posto de trabalho. De modo geral, para cada estímulo imagético, sonoro e/ou textual (significante) existe uma ação correspondente a ser realizada por quem joga (significado).

Em contrapartida, os signos alegóricos também possuem um caráter icônico, insinuando significados que escapam das rédeas do convencionalismo. No interior da alegoria, tais dimensões convivem em tensão constante, dinâmica que deve impedir o predomínio das estruturas convencionais – as quais são conservadoras por natureza –, caso contrário o potencial metafórico inerente a essa forma expressiva pode ser sufocado, matando a possibilidade de surgimento de interpretações outras. A oscilação entre o óbvio e o obscuro, isto é,

23 Abbagnano (2007, p. 26).

aquilo que se camufla numa dada paisagem semântica, faz com que a alegoria se converta numa espécie de revelação que não se faz revelar por inteiro ou de imediato: “O que aí parece claro e evidente não é tão claro nem tão evidente; e aquilo que parece um tanto hermético teve a necessidade de configurar-se assim, numa forma que explicita de modo adequado o seu conteúdo” (KOTHE, 1986, p. 19). A atenção e o respeito a essa coexistência são essenciais tanto para a produção quanto para a exegese das alegorias.

No caso dos jogos digitais, faz sentido acreditar que a reação à tônica estandardizada do convencionalismo tenha como protagonista os algoritmos, uma vez que estes são a matéria-prima das mecânicas de jogo. Ou seja, que os elementos icônicos sejam representados com base na interatividade da experiência, e não somente ou primariamente expressos por intermédio de componentes isolados e estáticos como imagens, sons e textos, os quais coadunam com a linguagem dos games prioritariamente quando operam de forma integrada no *gameplay*²⁴. Em ETSD, a função expressiva cumprida pelos algoritmos é essencial. Graças a eles é possível conceber, por exemplo, um ciclo de repetição inacabável dos dias vividos, ou melhor, jogados em conformidade com os desígnios da banalidade e do “bom senso”. Esta é uma das incontáveis representações concretas aceitáveis à alienação, a qual auxilia ETSD a colocar em xeque o *modus vivendi* subordinado à sociabilidade conformista responsável por perpetuá-la. Como forma de acabar com esta prisão sem muros, o game incita no jogador um estado de reflexão que pode dar força a indagações como: esta é a vida que devo viver? Caso não seja, o que preciso fazer para muda-la? O que acontecerá caso tenha sucesso?

Em ETSD, cada um dos cinco “passos” mencionados, mas não explicitados pela senhora no elevador, parece simbolizar princípios caros – ao menos para os criadores do jogo – à existência humana. Tais valores estão retratados metaforicamente sob a forma de pequenos gestos de rebeldia, cuja importância foi supostamente ofuscada pela alienação e exploração capitalistas. A despeito das várias leituras cabíveis às referidas ações, entende-se que no contexto de uma obra que versa sobre a alienação merecem destaque as seguintes interpretações: 1) ir para o trabalho sem terno (a retomada da individualidade através da aparência); 2) desviar-se do caminho para o trabalho e acariciar uma vaca (a importância do contato com a natureza e demais seres vivos); 3) seguir o morador de rua até o cemitério (a efemeridade da vida); 4) pegar a última folha que cai da árvore em frente ao escritório (a paciência necessária para descobrir ou redescobrir a beleza existente nas coisas simples); 5) atirar-se do parapeito do prédio, ou seja, cometer suicídio (a toxicidade e insustentabilidade da rotina centrada no trabalho).

Sob o ponto de vista algorítmico, é pertinente destacar o modo como a realização de cada uma das referidas ações altera detalhes do cenário do jogo conforme os dias se sucedem. Uma das mudanças mais interessantes em termos alegóricos se encontra no escritório,

24 Para maiores detalhes a respeito de como as ações realizadas nos games atuam como formas de produção de significados, recomenda-se o vídeo “*Mechanics as Metaphor*” (mecânicas como metáfora), material produzido pelo canal *Extra Credits* e disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=4Qwcl4iQt2Y>



IMAGEM 3: Everyday The Same
Dream / Sala Do Chefe
Fonte: dados da pesquisa.

mais precisamente na sala do chefe: lá existe um quadro que exhibe um gráfico cujas linhas que inicialmente delineiam uma curva de crescimento (IMAGEM 3). Embora não se saiba ao certo a quais índices estes dados aludem, pode-se presumir que estejam ligados a aspectos essenciais da atividade da empresa, como produtividade ou mesmo faturamento. Uma das razões que sustenta essa suposição é o fato de que o gráfico em questão, que no início do jogo ostenta números animadores, passa a apresentar uma queda acentuada, a qual está diretamente relacionada ao progresso do personagem rumo à sua transformação. Em outras palavras, os números esboçados caem de forma inversamente proporcional à quantidade de “passos” dados pelo personagem. Dentre as várias leituras possíveis, a que mais parece adequada é a de que tal correspondência consiste numa forma figurada de explicitar a incompatibilidade entre os interesses do capitalismo (ou daqueles que afirmam sua lógica através da exploração do trabalho) e o estilo de vida ao qual o jogo serve de apologia.

Depois do quinto e último passo, o protagonista acorda novamente em seu quarto, mas dessa vez se vê diante de um cenário diferente aos anteriores: o mundo no qual sempre viveu está completamente vazio. Não há ninguém em sua casa, no elevador do prédio, na estrada ou em lugar algum. Melhor dizendo, existe apenas mais uma pessoa com a qual se deve encontrar para que o jogo possa enfim ser concluído: o próprio protagonista. Ao se dirigir ao terraço da empresa, o personagem principal irá testemunhar o próprio suicídio – ato cometido numa etapa anterior do jogo. Após acordar num mundo deserto, ele precisa encarar novamente a própria morte, só que dessa vez, ocupando apenas o posto espectador da tragédia: como se estivesse somente a observar um completo estranho. Do ponto de vista metafórico, a cena descrita carrega não apenas significados ligados à autodestruição de um indivíduo, mas, antes disso, ao derradeiro momento de um rito de libertação: é como se aquele que salta do parapeito não fosse o protagonista, e sim a sua porção alienada e submissa – a qual deixa de existir no exato momento que toca o chão depois da queda. Dito de outra forma, na situação retratada a morte é enquadrada como um componente essencial ao processo de renascimento e, em certo sentido, de emancipação do personagem.

TABELA 1: ETSD - Sentidos Literais X Sentidos Alegóricos

SENTIDO LITERAL	SENTIDO ALEGÓRICO
Ciclo de repetição infinita dos dias	Alienação
Semelhança entre todos os trabalhadores da empresa	Ausência de identidade e subjetividade no sujeito alienado
Variações do gráfico na sala do chefe	Incompatibilidade entre a emancipação do sujeito e os interesses capitalistas
Os cinco passos para a transformação em uma nova pessoa	Forma de resistência à exploração do trabalho
Testemunhar a própria morte	Fim do comportamento submisso e consumação do processo de libertação/emancipação

Após a referida cena, o jogo termina, sem oferecer ao jogador nenhum tipo de explicação, moral ou síntese tranquilizadora. Também não é revelado o destino do personagem principal depois dos acontecimentos descritos: não se sabe ele teve sucesso após sua metamorfose espiritual e nem o tipo de estilo de vida que adotou daquele momento em diante. De todo o modo, fica claro que o protagonista obteve êxito em sua missão – seja lá o que isso signifique em termos de desdobramentos. Além disso, a ausência de esclarecimentos sobre o final do jogo pode ser entendida como uma estratégia para ensejar múltiplas interpretações e discussões sobre o desfecho da estória. Afinal, em termos de expressão alegórica, interessa muito mais problematizar o recorte que ETSD faz do mundo e, em particular, do assunto abordado, do que as “[...] assertivas explícitas de personagens ou versos” (HANSEN, 2006, p.14).

Ao menos até determinado ponto, os limites inerentes às simulações foram favoráveis a ETSD, pois permitiram ao jogo se configurar como um espaço de possibilidade guiado pela reprodução dos algoritmos e das mecânicas capazes de plasmar um metadiscurso sobre o tema central da alegoria: a alienação. Sem o compromisso de mimetizar toda a sua complexidade, o game pôde “colocar ordem ao caos” que rege a vida cotidiana e que eventualmente confunde os esforços de identificação e explicitação das formas de opressão existentes no contexto de jogo, no mundo real: diferentemente do dia-a-dia ilustrado pelo game, no qual os dias vívidos de acordo com a lógica questionada se repetem de forma idêntica e *ad infinitum*, a rotina daquele que joga é costuma ser repleta de nuances que usualmente dão a ele a sensação de que nenhum dia é exatamente igual ao outro. Todavia, em muitos casos tais diferenças podem ser apenas cosméticas, uma vez que nem sempre são sinônimos de que um indivíduo-jogador está livre ou imune a uma situação análoga à do herói sem rosto e sem nome que acabara de encarnar.

Neste ponto faz muito sentido o que diz Wark (2006) sobre a complexidade e diversidade da vida cotidiana, um real que nem sempre é percebido como totalmente “verdadeiro”, ao menos em comparação aos jogos e demais representações baseadas em computador. Imbuídos de uma consistência quase aritmética, os games e seus mundos virtuais proporcionam experiências alegóricas dotadas de uma coerência interna que oferece aos jogadores a sensação singular de equilíbrio e transparência: é como se estivessem numa realidade alternativa que é mais sólida e, portanto, mais confiável, do que o próprio real.

Ainda assim, não se deve perder de vista que tais realidades são sempre forjadas a partir de escolhas arbitrárias. No caso de ETSD, o dito recorte de mundo está em consonância com axiomas correntes no pensamento marxista, e por isso tangencia aspectos caros a essa ideologia, como a existência de interesses antagônicos entre a classe trabalhadora e a burguesia, além da consequente necessidade de superação do sistema capitalista. Este fato destaca o caráter vital de levar em conta não apenas o que a simulação dos games incluem em seus universos, mas também e, em certos casos, especialmente, o que elas excluem, já que tais “ausências estruturantes²⁵” também podem revelar posições e viesamentos políticos, crenças e valores.

Em última análise, a leitura alegórica não se constitui apenas como ato mecânico de decodificação de signos literais e figurados, mas também como esforço de desconstrução crítica capaz de reconhecer os discursos que casualmente buscam se camuflar sob a forma de representações neutras e atemporais. Sendo assim, é pertinente que as análises decorrentes desse esforço transitem nos interstícios entre ética e estética, buscando entender, como bem esclarece Kothe (1986), a natureza política que se exprime na forma de enredos, personagens, gêneros, estilos e, no caso dos games, mecânicas e algoritmos:

A poética é uma retórica, mesmo quando expressamente declara que não pretende persuadir. A retórica é mais direta (e, portanto, mais honesta) em seu desejo de manipular vontades, alterando ou reforçando convicções; nesse processo, a poética é mais sutil, e assim mais eficaz. O texto, com toda a sua poética/retórica, é um conjunto de estratégias para conduzir o leitor/ouvinte – que pensa que é ele próprio quem descobre o caminho – na direção que o autor quer. O poder acaba sendo o cerne do belo. A leitura alegórica dispõe-se a decifrar o enigma dessa esfinge (p. 89).

Finalmente, é forçoso salientar que o objetivo deste ensaio não foi esgotar todos os conceitos, definições e limites vinculados à noção de alegoria, bem como às suas relações com os videogames. A intenção aqui foi tão somente delinear algumas das especificidades da perspectiva apresentada, evidenciando o seu potencial heurístico no que diz respeito à dimensão expressiva dos jogos digitais. Além disso, destaca-se que as leituras realizadas com base em games como ETSD não estão livres de contestação e nem esgotam todas as vias de interpretação imagináveis. Nesse caso, a aplicação do modo de leitura alegórico não buscou

25 (GALLOWAY, 2006).

produzir respostas ou soluções definitivas: sua função primária é estimular olhares capazes de ultrapassar o conteúdo explícito dos jogos e com isso alcançar alguns de seus conhecimentos e sentidos latentes. Trata-se de uma estratégia fecunda para revelar as interfaces entre ficção e realidade, as quais se caracterizam não apenas por dinâmicas de negação e afastamento, mas também por intensos vínculos simbióticos: assim como os mundos imaginários têm como matéria-prima fragmentos do real, tais invenções também são capazes de inspirar mudanças no mundo que as originou.

Em certo sentido, o conjunto de questionamentos que o jogador dirige a si mesmo em ressonância às experiências de um game compõe um dos mais potentes canais de comunicação entre o algoritmo e o contexto de jogo, ou melhor entre o faz-de-conta e o mundo cotidiano. A existência de interseções entre as vidas do jogador e do herói faculta a intercambialidade de dilemas, problemas, anseios e metas entre tais personas. No exemplo de ETSD, é possível apreender a tentativa de denunciar o estado de alienação em que se encontra um personagem fictício anônimo, mas que é, ao mesmo tempo, homônimo de muitos dos indivíduos que o conduzem em sua jornada. Mais além, a conscientização acerca de um problema intrajogo enseja a clarificação de outros problemas e desafios extrajogo: o dragão feroz que ameaça o cavaleiro destemido em busca da glória pode ser o mesmo que assombra, em uma de suas múltiplas faces fantasmáticas, os pensamentos de um indivíduo cuja bravura ainda precisa ser despertada. Talvez por essa razão a valorização da abordagem alegórica aplicada aos games se apresenta como via estratégica para produção de experiências capazes de fomentar novos saberes e poderes.

De fato, não é possível garantir que as respostas dadas pelo protagonista de um game aos seus desafios serão sempre as mais adequadas para solucionar as *quests* na vida cotidiana do jogador, afinal, o jogo, entendido como simulação algorítmica, corresponde sempre a um recorte sistemático de uma realidade inevitavelmente mais complexa. Ainda assim, não se deve perder de vista que o que “está em jogo” é o potencial crítico-reflexivo presente na alegorização de games, processo que oportuniza não apenas o transbordar do algoritmo para o contexto de jogo e vice-versa, mas também o fornecimento de pistas e alternativas para a compreensão e transformação da realidade, sejam elas explícitas ou figuradas.

REFERÊNCIAS

- ABBAGNANO, Nicola. *Dicionário de Filosofia*. São Paulo: Martins Fontes, 2007.
- BENJAMIN, Walter. *A origem do drama barroco alemão*. São Paulo: Brasiliense, 1984.
- BOGOST, Ian. Frame and Metaphor in political games. In: Digra '05 – proceedings of the 2005 DIGRA international conference: changing views: worlds in play, Vancouver. *Anais...*2005.
- CRUZ JUNIOR, Gilson. *Retóricas do crime e poéticas do fora-da-lei: rastros de uma pedagogia do “mau exemplo” nos videogames*. Tese (Doutorado em Educação): Universidade Federal de Santa Catarina, 2016.

- DELEUZE, Gilles. *Conversações: 1972-1990*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1992.
- FRASCA, Gonzalo. *Videogames of the oppressed: videogames as a mean for critical thinking and debate*. Georgia: Georgia Institute of Technology, mastery thesis, 2001.
- _____. *Play the message: play, game and video game rhetoric*. Tese (Doutorado em Filosofia) – University of Copenhagen, Copenhagen, 2007.
- GALLOWAY, Alexander. *Gaming: essays on algorithmic culture*. Minnesota: University of Minnesota Press, 2006.
- HANSEN, João Adolfo. *Alegoria: construção e interpretação da metáfora*. São Paulo: Hedra; Campinas: Editora da Unicamp, 2006.
- JUUL, Jesper. *Half Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2005.
- KOTHE, Flávio René. *A alegoria*. São Paulo: Ática, 1986.
- LANKOSKI, Petri; BJÖRK, Staffan. Formal Analysis of Gameplay. In: LANKOSKI, Petri; BJÖRK, Staffan (Orgs.). *Game Research Methods: an overview*. Pittsburgh: ETC Press, 2015.
- MARTIN, Brett. Should Video games be viewed as art? CLARKE, A.; MITCHELL, G. (Orgs.). *Videogames and art*. Chicago: Intellect Bristol, p. 201-210, 2007.
- MARX, Karl. *Manuscritos econômico-filosóficos*. São Paulo: Editora Boitempo, 2004.
- MÄYRÄ, Frans. *An introduction to game studies*. London: SAGE Publications, 2008.
- MÖRING, Sebastian. What is metaforic artgame? A critical analysis of metaphor in the artgame discourse and artgames. In: FAHLENBRACH, Katrin. *Embodied metaphors in films, television, and video games*. New York: Routledge, 2016.
- MURRAY, Janet. *Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Itaú Cultural/Unesp, 2003.
- PLATÃO. *A República*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2001.
- RYAN, Mary-Laure. *Avatars of Story*. Minnesota: University of Minnesota Press, 2006.
- SCHELL, Jesse. *A arte de Game Design: o livro original*. Rio de Janeiro: Elsevier, 2011.
- TAVINOR, Grant. *The Art of Videogames*. Chichester: Wiley-Blackwell, 2009.
- WARK, McKenzie. Digital Allegories (on Sims). *Game room*, Massachusetts: Massachusetts Institute of Technology, V. 25, p. 126-138, 2006.
- _____. *Gamer theory*. Massachusetts: Harvard University Press, 2007.

Uma proposta de roteiro para game educativo com base no design de narrativa digital interativa

Deglaucy Jorge Teixeira¹, Dulce Márcia Cruz²
e Berenice Santos Gonçalves³

¹ Doutorando, Programa Pós-Design, Centro de Comunicação e Expressão, UFSC.

² Prof. Doutora, Programa de Pós-graduação em Educação, Centro de Educação, UFSC.

³ Prof. Doutora, Programa Pós-Design, Centro de Comunicação e Expressão, UFSC.

RESUMO: As narrativas estão cada vez mais presentes no mundo dos videogames. Especialmente quando atuam como uma experiência lúdica e significativa a fim de aumentar o engajamento do jogador. No entanto, esta tendência ainda é pouco explorada em jogos educativos. Uma narrativa estruturada criteriosamente em um game educativo, além de aumentar a retenção de informações, pode aumentar o envolvimento dos jogadores aos conteúdos pedagógicos. Diante deste contexto, como é possível explorar o uso da narrativa a fim de envolver o aprendiz e proporcionar experiências lúdicas significativas em um game educativo? Por meio de um levantamento exploratório e descritivo, reuniu-se estudos sobre as características e os princípios de design para o desenvolvimento de jogos educativos, o jogo como uma interação lúdica narrativa e os elementos que podem compor um roteiro no ambiente das narrativas digitais interativas. Esta pesquisa não objetivou discutir abordagens pedagógicas ou analisar videogames educativos. Sobretudo, a partir de uma análise comparativa dos estudos relacionados, esta pesquisa visou elaborar uma proposta de roteiro para construção de narrativas em jogos educativos. Esta proposta resultou em um modelo de roteiro que poderá ser utilizado com diferentes estruturas de narrativas e abordagens pedagógicas. Ao explorar o uso de características que podem proporcionar liberdade ao jogar, este modelo trouxe como diferencial o foco no aprendiz como jogador. Com isso, o game desenvolvido por meio deste modelo de roteiro poderá promover um aprendizado mais divertido e contribuir, de maneira efetiva, com a assimilação de conteúdos pedagógicos.

PALAVRAS-CHAVE: game educativo; narrativa; interação lúdica narrativa; roteiro.

ABSTRACT: Narratives are increasingly present in the world of video games. Especially when they act as a playful and meaningful experience in order to increase player engagement. However, this trend is still poorly explored in educational games. A narrative structured criteriously in an educational game, besides increasing the retention of information, can increase the involvement of the players in the pedagogical contents. Given this context, how is it possible to explore the use of narrative in order to engage the learner and provide meaningful play experiences in an educational game? Through an exploratory and descriptive survey, studies were gathered on the characteristics and design principles for the development of educational games, the game as a playful narrative interaction and the elements that can compose a script in the environment of interactive digital narratives. This research did not aim to discuss pedagogical approaches or analyze educational video games. Above all, based on a comparative analysis of related studies, this research aimed to elaborate a proposal for a script for the construction of narratives in educational games. This proposal resulted in a screenplay model that could be used with different structures of narratives and pedagogical approaches. By exploring the use of features that can provide freedom while playing, this model has brought as a differential the focus on the learner as a player. With this, the game developed through this screenplay model can promote a more fun learning and contribute, in an effective way, with the assimilation of pedagogical contents.

KEYWORDS: educational videogame; narrative; ludic narrative interaction; screenplay.

INTRODUÇÃO

Desde sua invenção, o jogo digital (game ou videogame) relaciona histórias ao ato de jogar, mesmo de maneira metafórica. No game *Pong*, por exemplo, criado em 1973, um quadrado e um retângulo, respectivamente, representam uma bola e um jogador de tênis (Arruda, 2014). Em outros jogos, a narrativa pode se basear em uma história pregressa, representada por ilustrações na embalagem ou por uma animação mais elaborada na abertura das fases jogáveis (Salen e Zimmerman, 2012).

Atualmente os videogames são considerados como uma nova mídia para contar histórias e seus roteiros e narrativas podem ser tão complexos e elaborados quanto as grandes produções cinematográficas (Arruda, 2014).

Entretanto as narrativas ainda são pouco exploradas nos videogames para fins educativos, onde a ênfase parte da mecânica do game, principalmente em gêneros como, Ação, Estratégia, *Puzzles* e até atividades interativas que, por vezes, não podem ser consideradas como videogames.

O uso das narrativas poderia ser mais explorado nos videogames educativos, pois suas características afetivas e lúdicas além de trazer empatia e auxiliar a memorização dos conteúdos pedagógicos são capazes de potencializar a retenção da informação. Desta maneira, o uso das narrativas em games educacionais podem contribuir diretamente para um aprendizado efetivo (Alves et al., 2016).

Diante deste contexto, este estudo visa elaborar um modelo de roteiro para desenvolver um game educativo capaz de proporcionar experiências significativas ao explorar o uso da narrativa junto aos conteúdos pedagógicos.

Por meio de uma pesquisa analítica com objetivo exploratório e descritivo foram reunidos estudos sobre dois aportes teóricos, a saber:

O primeiro discorreu sobre jogos com foco em game educacional: a localização do game educativo no universo dos Games Sérios (*Serious Games*) (Moras, 2015), a anatomia de um game (Schell, 2014), as características de uso e os princípios de design para desenvolvimento de um game educativo propostos por Klopfer et al. (2009) e utilizados por Mattar (2010).

O segundo discorreu sobre o game dentro do universo das narrativas digitais (Miller, 2014 e Murray, 2003) trazendo os tipos de estruturas narrativas em videogames, o game como interação lúdica narrativa (Salen e Zimmerman, 2013) e os elementos da história que compõem um roteiro de narrativa voltado para o cinema e para os videogames (Gancho, 2006; Comparato, 2009; Martin, 2015 e Teixeira, 2015).

Em seguida, a partir de uma análise comparativa entre os estudos relacionados, foi elaborado um modelo de roteiro capaz de guiar o desenvolvimento de um game por meio de estruturas narrativas que podem proporcionar experiências lúdicas significativas e liberdade quanto a experiência de jogar. Com isso, o game desenvolvido por meio deste roteiro poderá promover um aprendizado mais divertido e contribuir ativamente com a assimilação de conteúdos pedagógicos.

É importante destacar que, apesar de grande relevância, não basta um roteiro da narrativa para o processo de desenvolvimento de um game. É necessário um documento mais amplo, denominado *GDD – Game Design Document*, no qual o roteiro faz parte. Além do roteiro narrativo, este documento traz todas as características necessárias para gerenciar a produção de um game, tais como: o estilo do game, a plataforma de veiculação, aspectos mercadológicos, *gameplay* (jogabilidade), personagens, história, mundo da história, lista de mídias necessárias e tecnologias para produção, além de cronograma, tipos de prototipagem e testes (Fullerton, 2014).

GAME EDUCATIVO

De forma geral, jogos são considerados como atividades voluntárias que são praticadas dentro de certos limites, tempo e espaço mediante regras obrigatórias e consensuais em um contexto fictício (HUIZINGA, 1980). No ambiente digital existem várias definições para jogo, embora cada autor defina jogo por razões particulares, diferentes categorias e em contexto específico, geralmente incluem o item regra como elemento chave do jogo.

Neste contexto, Salen e Zimmerman (2012) definem game como um sistema onde os jogadores praticam atividades envolvidos em um conflito artificial, organizado por regras e que trazem resultados quantificáveis.

Os games educativos fazem parte da categoria de Games Sérios (*Serious Games*), um tipo de game que combina características lúdicas com conteúdos pedagógicos. Geralmente são utilizados como meio de aprendizagem em diversos contextos, tais como: na escola, no ensino técnico, em instruções profissionais e ações estratégicas educacionais em âmbito econômico e político (Moras, 2015).

Os Games Sérios são resultantes da relação entre softwares educativos e games (Figura 1). Dos softwares educativos eles compartilham as estratégias de aprendizagem por meio de regras e conteúdos de *edutainment*². E dos Games, os Games Sérios trazem a organização de um mundo fictício em multimídia, as estruturas narrativas, as regras, objetivos, intencionalidades e específicos recurso interativos (Moras, 2015).

De acordo com esta organização, é importante destacar que os Games também são tipos de softwares. Porém, são classificados de forma separada devido a suas finalidades serem voltadas para o puro entretenimento. Enquanto os Softwares educativos são criados com intuito educacional.

Antes de apresentar as características dos videogames educativos é fundamental que se entenda a composição de um videogame em si, ou seja, sua anatomia.

2 Este termo vem da união das palavras *education* e *entertainment*, do inglês e em português, educação e entretenimento, que refere-se a materiais de aprendizagem multimídia destinados para educar e uma maneira mais agradável e divertido (Moras 2015).

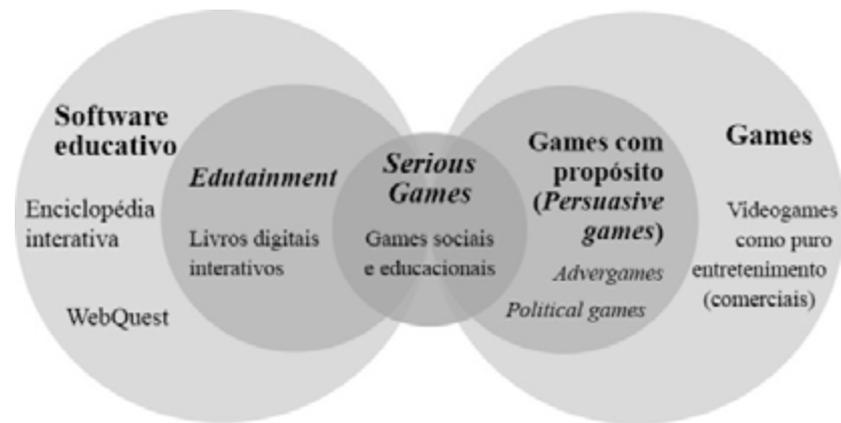


FIGURA 1: Sérios Games.
Fonte: tradução dos autores a partir de Moras (2015).

Características de um game educativo

Para Mattar (2010), o design de um game educativo deve proporcionar experiências e criar ambientes para que os aprendizes tomem decisões e reflitam sobre estas decisões, ou seja, é preciso focar no papel do jogador (aprendiz) dentro do ambiente do jogo.

Uma das principais características que deve ser contemplada em um design de game educativo é um sistema para avaliar a participação do jogador de acordo com os objetivos de aprendizagem. (MATTAR, 2010). Outras características são comuns aos jogos de puro entretenimento, tais como: elaboração detalhada dos personagens; definição dos pontos de decisões; liberdade para navegar; alternância entre desafio e recompensa; quebra-cabeça (*puzzles*); confronto com o inimigo; limite de tempo para algumas tarefas; esconde-esconde; RPG³; dentre outras características estratégicas.

No âmbito do planejamento educacional é importante compreender como o ambiente de aprendizagem pode incorporar o jogo e como o jogo pode incorporar elementos de aprendizagem. Com isso, Klopfer et al. (2009) elencou cinco eixos fundamentais que devem ser incluídos em um game educativo para que este possa ser um atrativo para o aprendiz dentro e fora do contexto escolar, ou seja, um envolvimento de maneira espontânea e significativa, no exercício de sua liberdade, assim como acontece nos games de puro entretenimento. Estes eixos são explicados a seguir:

- 1.1.1 Liberdade para fracassar:** essencialmente não significa fracassar diante dos objetivos do jogo e errar uma jogada em si, mas ter liberdade para tomar decisões dentro do jogo que, em um contexto real, poderia ser um fracasso. Assim, os jogadores são livres para apreender com os erros no jogo e avançar cada vez mais no mundo real.
- 1.1.2 Liberdade para experimentar:** está diretamente relacionada à liberdade de fracassar, mas também possibilita que o jogador possa inventar e descobrir novos percursos para qualquer tarefa que venha executar. A liberdade de experimentar não faria sentido sem a liberdade de fracassar.
- 1.1.3 Liberdade para experimentar novas identidades:** no jogo, o aprendiz não se limita à natureza do mundo real e social, podendo explorar outras identidades no mundo ficcional. Como em um conto de fadas, em que a criança pode imaginar o que significa ser um dragão ou o que significa ser um guerreiro que mata um dragão. Desta maneira o jogador estará praticando o que é ser agressivo, cooperativo, assertivo, dócil ou outras formas de comportamento. Por meio destas tentativas o aprendiz poderá buscar seu autoconhecimento.
- 1.1.4 Liberdade de esforço:** a partir da observação de crianças brincando, Klopfer et al. (2009) observaram um padrão de alternância entre intensidade e descontração.

³ RPG (*Role-Playing Game*) é um tipo de jogo baseado na interpretação de personagem, onde os participantes assumem papéis de personagens e criam narrativas colaborativas (Arruda 2014).

Com isso, concluíram que, para que o jogo se mantenha interessante para o aprendiz, é importante que haja diferentes motivações para possibilitar a variação de esforço do jogador.

- 1.1.5 Liberdade de interpretação:** o aprendizado sobre o jogo e o aprendizado por meio do jogo acontece simultaneamente. Não é possível aprender sobre ou a partir de jogos sem se envolver no jogo. Mas é fundamental compreender que o jogo não é o mesmo para cada aprendiz. Sua individualidade, o meio social e motivações culturais afetam diretamente o que o jogador experimenta. Isso torna um grande desafio para aqueles que querem criar um contexto padronizado de aprendizagem por meio dos games.

Aparentemente, os Games, por possuírem regra, metas e objetivos, parecem estar em desacordo com estes tipos de liberdades, mas dentro do mundo do jogo, o jogador também pode ter todas as liberdades que conduzem às brincadeiras livres de regras (Klopfer et al., 2009).

De uma maneira mais prática, voltada para o design de game educativo, Klopfer et al. (2009) propôs princípios de design que, aliados a capacidade de proporcionar liberdade ao jogador, podem melhorar a qualidade dos games educativos.

Princípios de Design para desenvolvimento de game educativo

No âmbito da qualidade dos jogos educacionais, Klopfer et al. (2009) desenvolveram 14 princípios de Design que norteiam o desenvolvimento de game educativo, a saber:

- 1.1.1 Escolher com sabedoria:** jogos funcionam bem para a educação, mas eles podem não ser a melhor ferramenta para determinados públicos, conteúdos ou contextos. Mesmo assim existem muitas tentativas. Inclusive atividades digitais interativas que não se caracterizam como games.
- 1.1.2 Pensar pequeno:** existem muitas razões para produzir um game em 3D, *multiplayers* ou até realidade virtual. Mas é preferível, antes de tudo, focar no objetivo de aprendizagem em jogos menos complexos.
- 1.1.3 Games educativos são diferentes de games de entretenimento:** em muitos casos a característica de valor dos jogos de entretenimento é a estética, enquanto que nos jogos educativos o valor educacional é definitivamente parte da equação de compra ou de jogar. Entretanto, não existe nenhuma razão para que os bons games educativos não possam apelar para a estética ou para a narrativa.
- 1.1.4 Colocar o aprendizado junto à jogabilidade em primeiro lugar:** as metas de aprendizagem devem estar integradas ao jogo, bem como o jogo deve ter um con-

junto coerente de metas de aprendizagem. Os bons jogos educativos consideram tanto os objetivos de aprendizagem, quanto o conteúdo e a jogabilidade.

- I.I.5 Encontrar o game no conteúdo:** em qualquer disciplina acadêmica existem elementos que são funcional fundamentalmente como jogos. Os games educativos devem colocar os jogadores em contato direto com o assunto a fim de envolvê-los e motivá-los a se aprofundarem no conteúdo. Pois apenas os games não são suficientes para o aprendizado, mas podem oferecer pontos de entrada para uma disciplina ou formas de interagir com a informação que levam o aprendiz a investigar sobre o conteúdo pedagógico fora do game.
- I.I.6 Quebrar padrões quanto ao local onde os jogos educativos podem ser jogados:** é importante desenvolver estratégias para o uso do jogo em diferentes plataformas e fora do ambiente escolar, principalmente em escolas resistentes às novas tecnologias voltadas para a educação.
- I.I.7 Aproveitar o grande aprendizado de *soft skills* (competências inatas) dos jogadores, mas o destaque deve ser no conteúdo:** algumas habilidades já são inerentes aos aprendizes do século XXI, tais como: resolução de problemas, pensamento analítico e sistematizado, credibilidade e julgamento da informação, fluência digital, colaboração, dentre outras. Estas habilidades não podem ser subestimadas nos jogos educativos.
- I.I.8 Não criar limites devido à capacidade do professor ou por sua disponibilidade:** devido a muitos aprendizes já possuírem as habilidades citadas, não há necessidade do professor dominar plenamente esta tecnologia antes de introduzi-la em classe. Entretanto deve-se informar como o conteúdo pedagógico se relaciona com o game para que o professor possa sugerir discussões e atividades.
- I.I.9 Os games podem ser jogados em todos os lugares:** os jogos educativos não precisam ser limitados ao uso em classe. Por meio de aplicativos para dispositivos móveis os aprendizes podem jogar em qualquer lugar e com isso o professor poderá utilizar o tempo de aula para falar sobre as informações provenientes dos jogos.
- I.I.10 Reduzir, reusar e reciclar:** uma das grandes barreiras para o desenvolvimento de games educativos é o custo de produção. Por isso é importante utilizar tecnologia gratuita para desenvolvê-los, softwares e bibliotecas de imagens com códigos abertos, sempre que possível.
- I.I.11 Definir os objetivos de aprendizagem:** a priori, é importante definir as metas de aprendizagem e avaliação para que seja possível mostrar resultados mensuráveis.

- I.I.12 **Buscar parcerias:** com academia, empresas comerciais, fundações não governamentais e governo. Para inovar no campo de games educativos é fundamental construir parcerias.
- I.I.13 **Não ignorar os padrões da academia ou do mercado, mas também não se limitar a eles:** as novas tecnologias tem influenciado o cenário educacional. Mas não é possível ignorar completamente os padrões da educação formal. Por isso os projetos de games educativos devem ser produzidos de forma estratégica para ultrapassar os limites da aprendizagem e voltar-se para a necessidade de redefinir padrões a fim de incluir novas e valiosas habilidades e conhecimentos.
- I.I.14 **Não apenas quem, mas o que, onde, quando e por quê:** no caso dos games educativos deve-se considerar todo o contexto social e atores envolvidos, tais como pais, professores e colegas.

É importante destacar que, além destes princípios relacionados ao game educativo, no estudo do Design de games, ou seja, do projeto de games, existem componentes fundamentais para sua formação. Schell (2014) classificou estes componentes em quatro categorias, denominadas tétrede elementar, a saber: Mecânica, corresponde ao conjunto de regras capaz de conduzir o objetivo do game e permitir que o jogador tente alcançá-lo; Narrativa, corresponde à sequência de eventos que compõem a história no game; Estética, corresponde a camada mais perceptível e que tem uma relação direta com o jogador, tal como sua aparência visual e o som; e Tecnologia, corresponde a todos os materiais e interações capazes de tornar um game possível.

No entanto, além da narrativa como componente formador do videogame, em uma abordagem maior, os games são classificados como um tipo de Narrativa Digital Interativa. Desta maneira, é necessário ter uma visão do processo de adaptação e construção de uma narrativa a fim de integrar as características e princípios do game educativo.

Para tanto, a seguir, será abordado um estudo sobre o Design de Narrativa para games por meio do conceito de Narrativa Digital Interativa e estudos de elementos de narrativas que podem constituir um roteiro para games.

NARRATIVA DIGITAL INTERATIVA

Narrativa digital é a utilização de mídias digitais para fins narrativos, de natureza ficcional ou não. Esta definição inclui desde apresentações em *power point*, videogames (games), brinquedos inteligentes e até produtos de realidade virtual voltados para contar histórias (MILLER, 2014).

Entretanto, Koenitz (2015), usa o termo Narrativa Digital Interativa (IDN) para destacar as qualidades interativa e, conseqüentemente, participativa da narrativa digital que resultam

em uma história. Desta maneira, uma Narrativa Digital Interativa é definida como uma narrativa em mídia digital implementada como um sistema computacional (combinação de software e hardware) contendo histórias vivenciadas por um processo participativo que resulta em uma representação de narrativa instanciada. Ou seja, o produto resultante se faz representado pelo passo-a-passo do usuário em um sistema que oferece oportunidades de ações.

A expressão da narrativa digital é movida por recursos interativos, o que possibilita uma organização de eventos de maneira multisequencial, ou seja, diferentes navegabilidades em arranjos pré-definidos (Murray, 2003). Os recursos interativos, como principal diferencial das narrativas digitais, possibilitam envolver o jogador por meio de três características estéticas que se inter-relacionam (Murray, 2003):

Imersão: uma narrativa bem estruturada poderá envolver completamente o jogador. Em eventos dinamicamente dramatizados, a ação do jogador pode prolongar um nível de imersão que não seria possível apenas pela história (Teixeira, 2015).

Agência: é a capacidade de agir de maneira significativa no ambiente narrativo, ou seja, a interatividade deve ser significativa para ser satisfatória, as escolhas e suas consequências devem fazer sentido e impactar verdadeiramente o curso da história (Miller, 2014). Para Murray (2003), os eventos seriam construídos segundo a organização dos objetos interativos, encaixando-se uns aos outros de modo pré-definido e multiforme.

Transformação: são as consequências da interação do jogador no ambiente digital que resulta em mudanças de formas, elementos ou conteúdo, transformando significativamente o personagem em ação, o ambiente e/ou o fluxo da narrativa.

Sendo assim, a uma narrativa digital deve ser capaz de envolver o jogador ao possibilitar seu agenciamento, de forma significativa, capaz de transformar personagens, ambientes e/ou a trama dentro de uma estrutura narrativa pré-concebida.

Estrutura Narrativa

Uma das características mais importantes de uma narrativa é sua estrutura, a organização da trama, ou seja, como deve organizar seu começo, meio e fim de uma história (Laurel, 2014).

A estrutura em uma narrativa digital funciona como um suporte para o desenvolvimento de todos os elementos e os recursos interativos ao longo da história (MILLER, 2014). Uma estrutura formalmente correta deve ter uma situação dramática promissora – inicia, aumenta a tensão no meio e promove uma sensação de satisfação e revelação no final (Laurel, 2014).

Em uma Narrativa Digital Interativa, especificamente nos games, a estrutura narrativa pode se ramificar em diferentes formatos. Com base na proposta de Marc LeBlanc, Salen e Zimmerman (2012) classificaram as estruturas narrativas dos games como incorporadas e emergentes, explicadas a seguir:

Narrativa incorporada: é a narrativa organizada antes da interação do jogador com os elementos do game. Esta estrutura deve ser projetada para encadear os eventos e as ações. Podendo ser construída por meio de um arco dramático, responsável por sustentar, de forma significativa, os eventos, emoções e a interação do jogador no mundo do jogo. A narrativa incorporada corresponde à narrativa linear, onde a ordem dos eventos são relativamente fixos no sistema do jogo.

Atualmente existem várias estruturas que podem ser empregadas para organizar os eventos em uma narrativa linear. Teixeira (2015), afirma que a partir de Aristóteles, outros teóricos desenvolveram diferentes formas de organizar a narrativa, dentre eles é possível destacar:

- Sid Field (2001) que propôs o paradigma da estrutura dramática em três atos (1 - apresentação, 2 - confrontação e 3 - resolução).
- Vogler (2015) que adaptou a Jornada do Herói, criada por Joseph Campbell, em 12 etapas (1 - mundo comum, 2 - chamado à aventura, 3 - recusa ao chamado, 4 - encontro com o mentor, 5 - travessia do primeiro limiar, 6 - testes, aliados e inimigos, 7 - aproximação da caverna oculta, 8 - provação, 9 - recompensa, 10 - caminho de volta, 11 - ressurreição, 12 - retorno com o elixir).
- Freytag (1898 citado por Laurel, 2014) que estruturou as ações dramáticas em um arco dramático dividido em cinco segmentos (1 - Exposição, 2 - Ação crescente, 3 - clímax, 4 - ação decrescente, 5 - resolução) e, recentemente, adaptado para as narrativas digitais por Laurel (2014).

Narrativa emergente: a narrativa emergente surge a partir do resultado da agência do jogador. Ao contrário da narrativa incorporada, os elementos da narrativa emergente aparecem durante as transformações decorrentes da interação do jogador. As interações promovidas pela narrativa emergente dependem do contexto e as mudanças que ocorrem nem sempre são as mesmas, o que implica em uma experiência narrativa única para cada jogador.

Uma experiência narrativa completa envolve as duas estruturas de narrativas, incorporadas e emergentes, de maneira entrelaçada em uma única estrutura do game (Salen e Zimmerman, 2012).

Game como interação lúdica narrativa

No âmbito das Narrativas Digitais interativas, jogar um game significa imergir em um universo de representações narrativas, onde o jogador poderá interagir, manipular, explorar e transformar seu espaço por meio de interação lúdica⁴ significativa, ou seja, quando o resultado do agenciamento do jogador promove transformação perceptível e relevantes para o progresso do game (Salen e Zimmerman, 2013).

Neste contexto, além da integração das estruturas incorporadas e emergentes, para uma interação lúdica narrativa ser totalmente envolvente, Salen e Zimmerman (2012) destacaram nove princípios fundamentais, a saber:

Objetivos: em um contexto narrativo, os objetivos são responsáveis pela motivação das ações dos jogadores, além de identificar o status do jogador dentro do mundo ficcional, ou seja, o que ainda deve ser feito para finalizar o game. Neste caso, a narrativa incorporada pode sustentar, de forma significativa, a narrativa emergente por meio de uma jogabilidade mais imediata. Os objetivos também podem ocorrer no nível de missões, onde, geralmente, cumprir uma missão ou completar um nível representa passar por um evento da narrativa incorporada de forma coerente.

Conflitos: são responsáveis por gerar os eventos narrativos, identificar os obstáculos que o jogador deve superar e motivar a ação de maneira contextualizada. Quando o conflito se insere dentro de um contexto narrativo para a ação, os jogadores participam ativamente da narrativa. Sem conflito não há história. O conflito pressupõe a ação de duas forças opostas. Em um jogo, uma das forças é o jogador e a outra é o elemento que atua para garantir a falha do jogador, geralmente é um personagem vilão, um outro jogador, uma equipe concorrente ou elementos incorporados ao sistema do jogo.

Incerteza: a certeza em um jogo é motivo para não o jogar. A incerteza de cada ação e seu resultado tem impacto direto na construção do envolvimento na narrativa. O uso estratégico da incerteza, assim como o conflito, liga os elementos narrativos ao sistema formal do game.

Mecânica básica: representa a atividade que acontece no contexto do jogo por meio da ação do jogador. É importante projetar o jogo momento a momento como uma interação lúdica narrativa para deixar claro o que o jogador deve fazer, como suas escolhas e resultados são representados e como estes momentos podem ser integrados a narrativa incorporada.

Segundo Bryant e Giglio (2015), a mecânica básica (a jogabilidade) deve ser organizada para atuar junto à narrativa, ou seja, uma relação de acordo com o contexto da história para

4 Entende-se Interação Lúdica (*play*) como atividade inconscientemente realizada sem nenhum outro objetivo além de si mesma, geralmente acompanhada de euforia, poder e sentimento de autoiniciativa (Salen e Zimmerman, 2013).

que impulse os sentimentos do jogador e torne as ações cada vez mais orgânicas e integradas à história. Bryant e Giglio (2015) citam alguns exemplos de jogos de entretenimento para que melhor se compreenda esta relação (Quadro 1).

QUADRO 1: Exemplos de relação significativa da mecânica com a narrativa.

Game	Mecânica	Contexto	Sentimento
<i>Gand Theft Alto</i>	Corrida	<i>Fugindo da polícia</i>	Medo, suspense e orgulho
<i>Minecraft</i>	Construção	<i>Proteger-se das trepadeiras</i>	Satisfação, alívio e medo
<i>Dead Space</i>	Exploração	<i>Fugindo e uma nave assombrada</i>	Pavor, ansiedade e medo
<i>FIFA</i>	Corrida e chute	<i>Jogando na copa do mundo</i>	Excitação, suspense e orgulho

Fonte: Bryant et al. (2015)⁵

Espaço narrativo: é o espaço de possibilidades criado pela narrativa incorporada capaz de gerar conflitos e oportunidades para soluções criativas por meio de uma narrativa emergente, ou seja, por meio de escolhas do jogador.

Descritor narrativo: considerado como elemento chave. Representa os aspectos do mundo do jogo em diversos níveis, desde os textos do manual que narra a história pregressa do jogo, a trilha sonora, a cinemática (*Cutscene*), os elementos gráficos, às identidades narrativas dos objetos e personagens do jogo. Cada descritor narrativo tem seu devido papel para criar o contexto narrativo dos eventos e das ações.

Sistema narrativo: o game funciona como sistema narrativo, onde todos os elementos se inter-relacionam para formar um sistema maior.

Cutscenes: é uma sequência de ações onde o jogador não tem controle no ambiente do game. Estas sequências podem ser baseadas em texto, em estilo de revista em quadrinhos, cinemática em 3D, sequências animadas ou mistas, incluindo temas musicais e efeitos sonoros. As *cutscenes* podem funcionar para destacar momentos-chave no game, pontuar ou prenunciar eventos importantes, criar transição entre fases e cenários, mostrar resultados das escolhas do jogador, diminuir ou

⁵ Tradução livre dos autores.

aumentar o ritmo do game e ainda informar sobre interação e recursos disponíveis em cada ambiente.

Recontando a história do jogo: A interação lúdica narrativa também pode ocorrer quando a história é contada a partir da experiência do jogador. Alguns games podem oferecer ferramentas de gravação para reconta-lo como uma história dramática. Segundo Salen e Zimmerman (2012), o fenômeno de recontar histórias parte de uma tendência natural do ser humano para compartilhar informações.

Com o propósito de investigar a organização destes princípios em uma narrativa digital é necessário discorrer sobre os elementos de concepção de um roteiro para narrativa. Vale ressaltar que, segundo Murray (2003), o potencial para intensificar a força dramática de um game ao criar narrativas digitais envolventes não provém de grandes investimentos em animação ou vídeo, mas da elaboração da narrativa.

Roteiro para narrativa digital

De acordo com Murray (2003), as tradições da narração de histórias são contínuas e influenciam umas às outras, tanto no conteúdo quanto na forma. No universo das narrativas digitais interativas, os games estão se tornando cada vez mais cinematográficos, trazendo várias discussões sobre sua qualidade narrativa.

Para desenvolver um roteiro de narrativa digital, é fundamental entender o comportamento dos elementos básicos de uma narrativa clássica.

Um roteiro funciona como instrumento de organização, planificação e distribuição da narrativa em diversos mecanismos (Nogueira, 2010). Assim, buscou-se apresentar conceitos fundamentais para se compreender a composição de uma narrativa digital frente a uma estrutura dramática, por meio de padrões utilizados na narrativa cinematográfica.

Segundo Nogueira (2010), não existe um método único, mas é importante conhecer os conceitos básicos como vantagens criativas e produtivas. Desta forma, é possível apropriar-se destes elementos para um roteiro de narrativa digital. Estes elementos estão descritos a seguir:

História: a história em si, baseada em conflitos;

Enredo ou trama (Plot): a sequência dos conflitos. Gancho (2006), destaca duas questões fundamentais associadas ao enredo. A primeira é a estrutura da narrativa. A segunda é a verossimilhança, ou seja, a natureza ficcional da narrativa, a organização lógica dos fatos dentro do enredo, onde cada fato tem uma causa e desencadeia uma consequência, tornando-o verdadeiro para o jogador;

Cenas: uma situação espaço-temporal, ou seja, cada momento distinguível do roteiro;



FIGURA 2: Chave-fechadura-porta. Premissa básica para um roteiro de games.
Fonte: elaborada pelos autores a partir de Martín (2015).

Personagens: deve-se conhecer os fatos básicos e todas as suas dimensões, principalmente, do protagonista;

Diálogo: fala dos personagens – o diálogo proporciona um envolvimento maior com a história;

Ação emocional: o desenvolvimento do drama, ou seja, a superação de conflitos por meio dos diálogos e das ações dos personagens;

Ação física: desenvolvimento da história por meio de enfrentamentos e deslocamentos espaço temporais dos personagens para superar os conflitos.

Bryant e Giglio (2015), propõem uma sentença estrutural usando alguns destes elementos na composição de um roteiro específico para game (Quadro 2). Onde, em uma narrativa digital, a Resolução pode ser composta por diferentes resultados.

QUADRO 2: elementos de roteiro em um game.

Protagonista + Objetivo + Conflito + Obstáculos + (Resolução) = **Narrativa.**

Fonte: elaborada pelos autores a partir de Bryant e Giglio. (2015).

Sobretudo, segundo Comparato (2009), a escrita do roteiro deve seguir uma organização lógica, subdividindo-se em cinco etapas, a saber:

Ideia: conceito inicial. A primeira etapa, pode surgir de um fato ou acontecimento que gere necessidade de ser relatado;

Conflito: desenvolvimento da *story line*⁶. A ideia deve ser definida por um conflito, a segunda etapa. O conflito inicial é concretizado por meio de poucas palavras, de maneira breve, concisa e eficaz. De acordo com Martín (2015), em um game, o conflito pode ser organizado junto ao objetivo e resolução para formar a premissa básica para elaboração de um roteiro. Esta premissa, denominada Chave-fechadura-porta, corresponde a um esquema metafórico, onde possibilita incluir todos os conflitos do game. (Figura 2).

Neste esquema, a chave equivale ao acesso, a fechadura (ao obstáculo da narrativa) e a porta à resolução. Em um game, a chave deve estar escondida e para encontrá-la pode ser preciso correr, vasculhar objetos ou enfrentar um inimigo. A chave também pode ser um outro personagem, ou uma combinação de botões. E, para complicar, é possível existir mais de uma fechadura.

6 Segundo Comparato (2009) Story line refere-se a um curto resumo da história.



FIGURA 3: Proposta de um Modelo de Roteiro para narrativa de games educacionais.
Fonte: elaborado pelos autores.

Personagens: elaboração da sinopse relacionada à composição do personagem, que é quem vai vivenciar os conflitos em tempo e espaço determinados. De acordo com Gancho (2006), o personagem é um ser fictício, responsável pelas ações e, com isso, pelo desempenho do enredo. O desenvolvimento do personagem é feito por meio da elaboração de uma sinopse;

Ação dramática: descreve a maneira como, onde, por quem e quando o conflito básico é vivenciado. Nesta etapa, A construção de uma narrativa cinematográfica e literária. O primeiro passo para organizar estas informações para elaborar um roteiro de um game é construir uma Escaleta, ou seja, um quadro com os eventos e os elementos interativos de cada cena (Quadro 3);

QUADRO 3: Escaleta com organização de ação dramática e elementos interativos.

Cena 1: (título da cena)

Localização	(descrição do ambiente onde acontece a cena.)
Personagens	(os personagem que irão compor a cena – protagonista, antagonista e personagens secundários.)
Ação	(descrição das ações da cena – narrativa, mecânica básica e <i>cutsscenes</i> .)
Música	(descrição dos tipos de sons que estarão presentes na cena – tema musical, efeitos sonoros e outros tipos de música para acompanhar a ação dramática da narrativa.)
Objetivo do jogador	(descrição do percurso do jogador, quanto ao agenciamento, ou seja, as interatividades que personagem controlado pelo jogador devera realizar.)
Objetos	(descrição do objetivo e da consequência ao atingi-lo.)
Notas: (descrição de alguns detalhe necessários e importantes para a cena.)	

Fonte: elaborada pelos autores a partir de Martín (2015).

Tempo dramático: esboço da primeira versão do roteiro O tempo dramático estabelece a duração dos diálogos e das cenas como um todo;

Unidade dramática: entrega do roteiro final. Nesta etapa as cenas podem ser visualmente representadas para serem produzidas.

Em uma narrativa digital, o roteiro também poderá ser apresentado em um esboço por meio de *storyboard*⁷. Esta representação também pode servir para organizar os objetos interativos, planejar relações dos recursos multimídia e processos administrativos (GOSCIOLA, 2010 apud TEIXEIRA, 2015).

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Quanto aos procedimentos técnicos, ao buscar embasamento teórico na literatura, esta pesquisa se caracteriza como bibliográfica. Quanto aos seus objetivos, ao discorrer sobre os temas pesquisados e propor uma solução para o problema da pesquisa, este estudo é classificado como exploratório e descritivo. Quanto à forma de abordagem do problema este estudo é de caráter qualitativo, pois não visa analisar dados estatísticos (Prodanov, 2013).

Quando aos procedimentos, este estudo foi desenvolvido em três etapas, descritas a seguir:

Na primeira etapa realizou-se um levantamento teórico sobre os principais aportes de conhecimento que podem contribuir diretamente para a solução desta pesquisa: games educacionais e narrativas digitais interativas.

Na segunda etapa, a partir de uma análise comparativa, reuniu-se as características e os princípios de design para o desenvolvimento de games educativos junto aos princípios da interação lúdica narrativa. Para esta organização, usou-se como base as teorias de roteiro aplicadas ao design de narrativa.

Na terceira etapa, elaborou-se uma proposta de roteiro a partir dos elementos elencados e organizados na etapa anterior.

ANÁLISE E DISCUSSÃO

Por meio da análise comparativa dos aportes teóricos iniciou-se a elaboração de uma proposta de modelo para roteiro de games educativos. Com isso, foram utilizados como suporte os seguintes elementos compositivos (Figura 3): Ideia, História, Objetivos, Personagens, Estrutura de narrativa incorporada, Escaleta, Diálogos e Representação visual.

Figura 3: Proposta de um Modelo de Roteiro para narrativa de games educacionais. Fonte: elaborado pelos autores.

7 Enquanto o roteiro é planejamento verbal da história, o *storyboard* é o planejamento visual - o meio de colocar o roteiro em imagens, sob forma de quadrinhos, antes de ser produzido (Glebas 2009; Jacquinet 2006).

- 1) A composição de cada elemento foi descrita com base na relação entre as características do uso dos games educativos, os princípios de design para seu desenvolvimento e os princípios da interação lúdica narrativa, explicados a seguir:
- 2) **Ideia:** o conceito do game. Em um game educativo, diferente do game de puro entretenimento, a proposta inicial deve aliar o conteúdo pedagógico com a narrativa e um esboço das possíveis jogabilidades, criando oportunidades para o jogador atuar como agente da história. Para que isso aconteça é importante identificar as possibilidades de game dentro do conteúdo pedagógico;
- 3) **História:** organização dos eventos a partir da ideia inicial. É possível criar narrativas tão elaboradas quanto os games de puro entretenimento;
- 4) **Objetivos:** este item deve incluir os objetivos do jogo e objetivos da narrativa junto aos objetivos de aprendizagem. Na perspectiva da experiência do jogador (aprendiz), é possível integrar as cinco experiências de liberdade possíveis por meio dos games educativos: Liberdade para fracassar, Liberdade para experimentar, Liberdade para experimentar novas identidades, Liberdade de esforço e Liberdade de interpretação (Klopfer et al. 2009).
- 5) **Personagens:** lista dos personagens (jogáveis e não jogáveis), os fatos básicos e todas as suas dimensões. Deve haver variação de personagens jogáveis a fim de proporcionar a liberdade para o jogador experimentar novas identidades;
- 6) **Estrutura de narrativa incorporada:** deve-se escolher uma estrutura de narrativa e/ou um arco dramático e distribuir os eventos da história de acordo com a ação dramática, ou seja, explorar intensidade do conflito que move cada evento em uma organização linear da história;
- 7) **Escaleta:** um quadro que pode funcionar como um resumo do roteiro. A escaleta pode ser organizada por cenas, onde cada cena deve contemplar o espaço narrativo, os descritores narrativos, personagens, ação (mecânica básica), música, objetivos do jogo, objetivos do jogador e objetivos de aprendizagem (Quadro 4);

QUADRO 4: Escaleta para game educacional. Fonte: elaborada pelos autores a partir de Martín (2015)

Cena 1: (título da cena)

Espaço narrativo	(descrição do espaço onde será possível gerar interatividade)
Descritores narrativos	(descrição dos elementos que contextualizam a cena e participam da narração da história.)

Personagens	(os personagens que irão compor a cena – protagonista, antagonista e personagens secundários.)
Ação (mecânica básica)	(descrição das ações da cena – narrativa, mecânica básica e <i>cutscenes</i> .)
Música	(descrição dos tipos de sons que estarão presentes na cena – tema musical, efeitos sonoros e outros tipos de música para acompanhar a ação dramática da narrativa.)
Objetos	(descrição do objetivo da cena e da consequência ao atingi-lo.)
Objetivo do jogador	(descrição do percurso do jogador, quanto ao agenciamento, ou seja, as interatividades que o personagem, controlado pelo jogador, deve realizar, trazendo transformação para o game. Este percurso corresponde a um fluxo de ações significativas do jogador – a Estrutura Emergente da narrativa.)
Objetivo da aprendizagem	(descrições das possibilidades de aprendizagem referente ao conteúdo pedagógico contido em cada cena.)

Notas: (descrição de algumas informações necessárias, tais como: tipo de aprendizagem adotada ou elementos específicos e indispensáveis para a cena.)

- 8) **Diálogos:** escrever os textos e os conteúdos de fala dos personagens e do narrador;
- 9) **Representação visual:** a representação das cenas descritas na Escaleta por meio de um *storyboard*. No *storyboard* é possível conter informações técnicas tais como destacar os elementos interativos e multimídia, informar movimento de câmera, efeitos especiais e enquadramento da cena.

CONCLUSÃO

É possível desenvolver jogos educativos tão envolventes quanto os games de puro entretenimento. Pois, assim como estes estão cada vez mais se aproximando das grandes produções cinematográficas, os games educativos também podem apelar para a narrativa e assim aumentar o envolvimento do aprendiz e favorecer a retenção da informação em relação aos conteúdos pedagógicos

No estudo da anatomia dos videogames, Schell (2014) defende que os quatro elementos da tétrede dos games devem ser trabalhados mutuamente a fim de conduzir o jogador a uma experiência essencial. Com isso, é possível afirmar que a narrativa é tão importante quanto os outros elementos, e por isso é necessário um estudo mais aprofundado para que esta seja devidamente aplicada junto à mecânica, à estética e à tecnologia dos games voltados para a educação.

Ao elaborar este roteiro com os objetivos da interação lúdica narrativa, junto aos objetivos pedagógicos e as características que proporcionam experiências de liberdades ao aprendiz, esta pesquisa trouxe como diferencial, um modelo de roteiro para game educativo que enfatiza a perspectiva do aprendiz como jogador.

Sendo assim, por meio deste modelo de roteiro será possível desenvolver uma narrativa para game educativo que possibilite ao jogador ter experiência de liberdade ou experimentá-lo como uma brincadeira lúdica e descompromissada de forma mais atrativa além do ambiente escolar.

As principais estruturas narrativas dos videogames foram integralizadas a este modelo roteiro. A estrutura de narrativa incorporada funciona como o arco dramático e/ou uma estrutura de narrativa clássica responsável por conduzir os eventos da história de forma linear. A estrutura de narrativa emergente é resultado dos objetivos do jogador, ou seja, as transformações significativas como consequência das ações do jogador.

O modelo de roteiro proposto neste estudo adaptou os princípios de design para o desenvolvimento de games educacionais aos elementos de narrativa. Com isso, será possível estruturar um game educativo a partir de um conteúdo pedagógico, além de colocar mecanismos para o aprendizado junto à jogabilidade e aos eventos da narrativa. Esta estrutura compositiva possibilitará desenvolver um game que possa trazer um maior envolvimento do aprendiz com os conteúdos pedagógicos de forma lúdica e efetiva.

Em trabalhos futuros, este modelo de roteiro poderá ser analisado e avaliado ao ser aplicado na produção de diferentes gêneros de games por meio de variados conteúdos pedagógicos.

Agradecimentos

À CAPES pelo apoio financeiro e ao laboratório Hiperlab/UFSC pela infraestrutura.

REFERÊNCIAS

- ALVES, Marcia Maria; BATTAIOLA, André Luiz; CEZAROTTO, Matheus A., Representação gráfica para a inserção de elementos da narrativa na animação. *InfoDesign-Revista Brasileira de Design da Informação*, v. 13, n. 1, p. 1-21, 2016.
- ARRUDA, Eucidio Pimenta. *Fundamentos para o Desenvolvimento de Jogos Digitais: Série Tekne*. Bookman Editora, 2014.
- BRYANT, Robert Denton; GIGLIO, Keith. *Slay the Dragon! Writing Great Video Games*. California: Michael Wiese Productions, 2015.
- COMPARATO, Doc. *Da criação ao roteiro: teoria e prática*. Summus Editorial, 2009.
- FIELD, Sid. *Manual do roteiro: os fundamentos do texto cinematográfico*. Tradução Álvaro Ramos. 14. ed. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

- FULLERTON, Tracy. *Game design workshop: a playcentric approach to creating innovative games*. 3. ed. Boca Raton, Florida: CRC press, 2014.
- GANCHHO, Cândida Vilares. *Como analisar narrativas*. São Paulo: Ática, 2006.
- GLEBAS, Francis. *Directing the story: professional storytelling and storyboarding techniques for live action and animation*. Londres: Taylor & Francis, 2009.
- JACQUINOT, Rémi, SAINT-VINCENT, Olivier e SAINT-VICENT, Raphael. *Guia prático do Storyboard*. Avanca: Edições Cine-Clube de Avanca, 2006.
- KLOPFER, Eric; OSTERWELL, Scot; SALEN, Katie. Moving learning games forward: obstacle, opportunities & openness. *Education Arcade*. MIT, 2009. Disponível em: <http://education.mit.edu/wpcontent/uploads/2015/01/MovingLearningGamesForward_EdArcade.pdf>. Acesso em 13 Jul. 2016.
- KOENITZ, Hartmut. Towards a specific theory of interactive digital narrative. *Interactive Digital Narrative*, p. 91-105, 2015.
- LAUREL, Brenda. *Computers as theatre*. 2.ed. Crawfordsville Indiana: Pearson/Addison-wesley, 2014.
- MARTÍN, I. *Análisis narrativo del guión de videojuego*. Madrid: Síntesis, 2015.
- MATTAR, JOÃO. *Games em educação: como os nativos digitais aprendem*. São Paulo: Pearson, 2010.
- MILLER, Carolyn H. *Digital storytelling: A creator's guide to interactive entertainment*. Taylor & Francis, 2014.
- MORAS, J. M. *Serious games: diseño de videojuegos con una agenda educativa y social*. Editorial UOC, 2015.
- MURRAY, Janet. *Hamlet no Holodeck: O futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Unesp, 2003.
- NOGUEIRA, Luís. *Manuais de Cinema I: Laboratório de Guionismo*. Portugal: LabCom Books, 2010.
- PRODANOV, Cleber Cristiano; DE FREITAS, Ernani Cesar. *Metodologia do Trabalho Científico: Métodos e Técnicas da Pesquisa e do Trabalho Acadêmico*. 2.ed. Editora Feevale, 2013.
- SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. *Regras do Jogo: Fundamentos do Design de Jogos*. Vol. 3. (tradução de Edson Furmankiewicz). São Paulo: Blucher, 2012.
- SHELL, Jesse. *The Art of Game Design: A book of lenses*. CRC Press, 2014.
- TEIXEIRA, Deglaucy J. *A interatividade e a narrativa no livro digital infantil: proposição de uma matriz de análise*. Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-Graduação em Design e Expressão Gráfica, Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis, 2015.
- HUIZINGA, J. *Homo Ludens: A study of the play-element in culture*. Londres: Routledge & Kegan Pau, 1980.
- VOGLER, Christopher. *A jornada do escritor: estrutura mítica para escritores*. Aleph, 2015.



As vantagens de ser independente:

inovação e criatividade na indústria brasileira de jogos digitais e suas influências no processo produtivo

Pedro Santoro Zambon¹

¹ Discente do doutorado em Comunicação da Unesp, Mestre em Comunicação e bacharel em Jornalismo pela mesma instituição. É membro do Lecotec (Laboratório de Estudos em Comunicação, Tecnologia e Educação Cidadã).

RESUMO: Com consolidação tardia, a indústria brasileira de jogos digitais é constituída majoritariamente por empresas independentes, cujo processo produtivo é diretamente afetado por esta lógica. No tensionamento entre as grandes publicadoras de jogos digitais e os estúdios de desenvolvimento, o advento destas produtoras “indie” se transforma em uma alternativa ao processo de racionalização que suprime a criatividade em nome da estabilidade do retorno de investimento. Quando a subjetividade da demanda de um produto cultural influi na inovação de narrativas e mecânicas, uma cadeia produtiva com menos pressão de investimentos tem a possibilidade de promover rupturas com maior liberdade. Este artigo procura construir historicamente os motivos para a emergência de um cenário de produtoras independentes de jogos digitais no Brasil e refletir o impacto deste tipo de processo produtivo nos jogos gerados por elas.

PALAVRAS-CHAVE: jogos digitais; processo produtivo; independente; inovação; criatividade.

ABSTRACT: With late consolidation, a Brazilian digital gaming industry is made up mostly of independent companies, and its process is directed towards this logic. In the tension between the big publishers of digital games and the development studios, the advent of this “indie” developers turns into an alternative to the rationalization process that suppresses creativity in the name of stability on investment. When the subjectivity of the demand for a cultural product influences the innovation of narratives and mechanics, a product chain with less investment pressure has a risk of promoting ruptures with greater freedom. This article tries to historically construct the reasons for independent digital games production scenario in Brazil, and to reflect the impact of this type of productive process on the games generated by them.

KEYWORDS: digital games; production process; indie; innovation; creativity

PERSPECTIVAS HISTÓRICAS DA CENA BRASILEIRA DE JOGOS DIGITAIS: DESENVOLVIMENTO TARDIO E PEQUENAS PRODUTORAS

O início da história nacional dos games remonta a segunda metade dos anos 70, e está diretamente relacionada às políticas nacionais para a indústria de *hardware* e *software*. Enquanto o resto do mundo vivia o alvorecer do mercado com o lançamento do Atari 2600, o setor nacional de Jogos Digitais era basicamente inexistente devido a uma política conhecida como reserva de mercado, que proibia a importação de equipamentos eletrônicos, em especial os da área de informática – de *hardware* e *software*, incluindo os consoles de videogame e jogos. Esta política tem origem no governo militar do General Emílio Médici (1969-1974), com a criação da Comissão de Coordenação das Atividades de Processamento Eletrônico – Capre, cuja função inicial era racionalizar as compras e otimizar a utilização de computadores dos órgãos da administração pública e de empresas vinculadas (SANTOS, 2008).

Com a crise do petróleo em 1973, ampliam-se os poderes da Capre com objetivo de controlar o desequilíbrio da balança comercial do país, causado pela repentina alta nas importações. O governo federal inclui em 1975, nas atribuições da Capre, a análise dos pedidos de importação dos equipamentos de informática, além de uma organização estratégica que, na prática, “proibia a entrada de empresas estrangeiras no país para produzir qualquer coisa que tivesse um microchip ou microprocessador” (COSTA, 2012). Isso basicamente acabou com o mercado formal de videogames no Brasil, que se limitava aos jogos trazidos por brasileiros que vinham do exterior ou por meios de contrabando (CHIADO, 2011) Diante desta situação, a única maneira de existir um mercado de produção nacional foi com a criação de clones dos consoles estrangeiros por empresas nacionais, graças a um dispositivo da Secretaria Especial de Informática - SEI (que substituiu a Capre a partir de 1979) “onde era proibido o envio de *royalties* referentes a *software* para empresas do exterior. Então, nem se aquele pequeno empresário quisesse pagar era permitido” (COSTA, 2012). A pioneira neste mercado foi a Philco Ford, divisão da Ford que produzia rádios automotivos, e lançou em 1977 o Telejogo, console com gráficos de 8 bits, cópia do Pong da Atari. Um depoimento de Cristóvão Remédios, engenheiro da Philco na época para a revista Flashback (2004) dá mais detalhes sobre o primeiro console comercializado no país.

Ele surgiu depois que um fornecedor de rádios apareceu com circuito integrado que era a base para um game, o PONG! original, mas apenas a base do circuito era igual. Todo o resto fizemos aqui. Mudamos a configuração de NTSC para PAL-M (sistema de cor americano e brasileiro, respectivamente), desenvolvemos a placa, o sistema de controle e o *design* (FLASHBACK, 2004 p.64)

Em 1980, o Atari 2600 passa a ser vendido de maneira não-oficial no Brasil, por meio de um clone denominado Atari CX 2600, fabricado pela Atari Eletrônica, uma empresa paulistana criada por um ex-joalheiro que trazia as peças do exterior para montar o videogame.

Em 1982, surge o primeiro console oficial brasileiro, o Top Game, produzido pela empresa CCE, que vendeu cerca de 5000 aparelhos em dois anos. O agravamento da crise econômica de 1981-82 nos Estados Unidos fez com que o governo daquele país passasse a ver o Brasil como potencial consumidor de seus produtos de tecnologia, e a reserva brasileira de mercado entrou para a agenda política daquele país, interessado em uma eventual abertura do mercado brasileiro para o escoamento de mercadorias.

Em 1982, na visita do presidente Ronald Reagan ao Brasil, os americanos já insistiam na criação de um fórum para a discussão da política nacional de informática. (TAPIA, 1995). Nesse contexto surge a primeira importação de um lote grande de videogames no Brasil, quando no final de 1981 os grandes magazines nacionais, Mapping e Mesbla, compraram para as vendas de Natal uma grande quantidade de aparelhos, que ainda precisaram passar por uma conversão do formato de cores do NTSC americano, para o PAL-M brasileiro. Como a compra direta de consoles pelo varejo era, não apenas cara, como também limitada em quantidade, a verdadeira explosão dos consoles no Brasil veio em 1983, com o surgimento dos primeiros videogames licenciados ao país. Pela legislação vigente, as produtoras estrangeiras como Atari e a Magnavox, precisavam licenciar a produção para uma empresa brasileira. Surgiram assim títulos como o Odyssey da Philips, o Atari 2600 da Polivox, o VJ 9000 da Dismac e o Sayfi da Dactari.

Sob regulamentação protecionista, o mercado nacional de videogames vivia à parte do que acontecia no resto do mundo.

Em um mercado em que um produto torna-se extremamente defasado num prazo de dois anos, isso significa que o produto já nasce morto ou com poucas chances de vida. Porém, a defasagem tecnológica gerou um fenômeno totalmente inesperado: em terras brasileiras, os jogos costumavam ter um ciclo de vida muito mais longo do que nos países conhecidos como os principais mercados de jogos. (KERR DE OLIVEIRA, 2012, p.126)

O mercado começou a ser dominado por cópias e adaptações de consoles originais americanos e japoneses. Mas para além dos licenciados, outras empresas começaram a simplesmente copiar os circuitos dos consoles estrangeiros e vender livremente no Brasil. Instituiu-se uma “pirataria oficializada”, algo que começou a incomodar os produtores licenciados. À época, o presidente da Abicomp, Edson Fregni, alertou para o surgimento dessa classe de “empresários piratas”, que simplesmente copiavam tecnologia obtida no exterior, exigindo da SEI uma “atitude firme e vigilante”. A SEI, por falta de pessoal e estrutura, nunca foi capaz de fiscalizar, principalmente por falta de dispositivos legais que impedissem a prática (SANTOS, 2008 p.10)

Com a queda do regime militar e a abertura política, uma regulamentação para o setor começou a ser discutida, promovendo uma desmilitarização na gestão política da informática e buscando alternativas para o modelo estabelecido nos governos militares. A filosofia protecionista, todavia, foi mantida, e o processo culminou, no ano de 1984, no surgimento

de uma Política Nacional da Informática (Lei 7.232/1984), que criara o Conselho Nacional de Informática e Automação (Conin), além de regulamentar a política de reserva de mercado. A SEI agora estipularia uma “nacionalização” dos produtos de informática, determinando quantas e quais peças seriam fabricadas em território nacional ou substituídas por peças que já fossem fabricadas no Brasil. A missão manifesta da Política Nacional de Informática incluía, entre outros itens, a proibição da criação de situações monopolistas e a intervenção estatal para assegurar a produção nacional de determinadas classes e espécies de bens e serviços.

Essa política de nacionalização implicou em uma defasagem tecnológica do Brasil, uma vez que as pesquisas de ponta se voltaram para o entendimento e reprodução de peças já existentes no exterior, o que muitas vezes resultou na conclusão de um projeto com vários anos de defasagem em relação ao seu lançamento no exterior. (KERR DE OLIVEIRA, 2012, p.125)

A política de reserva de mercado, que buscava auxiliar na criação e desenvolvimento de uma indústria nacional de computadores, tecnologicamente independente, acabou resultando em uma indústria de cópias de computadores e de videogames estrangeiros, “algumas vezes de forma fraudulenta, com qualidade inferior, mais caros e obsoletos na data do lançamento, repercutindo por décadas em veículos populares de imprensa como uma espécie de descaminho estúpido” (KERR DE OLIVEIRA, 2012, p. 126).

Os Estados Unidos, quase um ano depois da promulgação da Lei da Informática,² e interessados no processo de abertura econômica do governo brasileiro, decidiu abrir um processo contra o Brasil, em tribunais internacionais, com base em Leis Internacionais do Comércio, acusando o país de práticas desleais de comércio internacional. Com ameaças de uma retaliação comercial se tornando reais, a eleição de um novo Congresso Nacional e as discussões da nova Constituição federal em 1986 tomaram como necessário o avanço das discussões sobre um novo marco regulatório para o setor. A situação agravou-se e ganhou urgência após o endurecimento da postura estadunidense, cuja divulgação de uma lista de 26 produtos brasileiros que perderiam o benefício de tarifas de importação mais baixas, visava pressionar a adoção da proteção do *copyright* para o *software* e o *hardware* no Brasil. Isto forçaria a indústria local ao pagamento de *royalties* pelo uso de tecnologia patenteada. O Departamento de Comércio estadunidense projetou perdas de US\$ 8,1 bilhões entre 1985 e 1992, causadas pela política de informática e por pirataria de *software*. (TAPIA, 1995)

A difícil situação econômica do Brasil e a constante pressão, acrescidas das ameaças de sanções comerciais, culminaram na aprovação a Lei do *Software* em 1988, aceitando o *copyright* para proteção de programas de computador, definindo que a Lei da Informática de 84 não se estenderia após 1992, e flexibilizando a associação entre empresas nacionais e estrangeiras. A polêmica ficou em torno do fato que os direitos da lei só seriam aplicados

2 Descrito em 3.1.1 A

a *software* estrangeiro sem similar nacional, cabendo à SEI autorizar ou deferir o cadastramento de programas de computador. Além disso as empresas que comprassem software desenvolvido no Brasil poderiam deduzir metade do valor como despesa operacional.

As políticas protecionistas, no entanto, foram se dissolvendo aos poucos, na medida em que houve uma mudança no clima ideológico entre 1988 e 1990. A ascensão do neoliberalismo e a pressão da classe empresarial contra o alto custo empregado na política industrial, que calcava-se na substituição das importações, acabou por culminar na gradual dissolução da SEI, que fora encerrada definitivamente pelo presidente Fernando Collor em 1990 pelo decreto nº 99.618 (TAPIA, 1995, p.175-192)

A abertura do mercado enfrentava a herança de altíssimos impostos de importação para produtos da área de informática - incluindo os jogos eletrônicos - como medida instituída para proteger a frágil indústria local, tentando forçar o comprador a optar por produtos nacionais. Tal situação só incentivou a importação ilegal de produtos, e acabou culminando na Lei 8.248, de 1991 (regulamentada em 1993), que revogava diversos artigos da Lei de Informática de 1984.

Esta legislação eliminou as restrições anteriores ao capital estrangeiro e definiu uma nova política de estímulo centrada na obrigatoriedade de esforços mínimos em P&D, além de reduzir os impostos de importação para produtos da área de informática, só que desta vez, excetuando os jogos eletrônicos e videogames. Em 1997, a Lei de informática foi reestruturada e mais uma vez os jogos eletrônicos não foram incluídos nos produtos que recebem incentivos fiscais. (KERR DE OLIVEIRA, 2012, p.127)

A Lei do *Software*, por sua vez, foi revogada após uma década de seu sancionamento, em 1998, pelo então presidente Fernando Henrique Cardoso (1995-2002), determinando que o registro de proteção à propriedade intelectual de programas de computador fosse regido pela legislação de direitos autorais e conexos vigentes no país, assegurando a tutela dos direitos relativos a programas de computador pelo prazo de 50 anos e acabando com a necessidade de registro (Lei 9.609/98).

Esse percurso truncado acabou acarretando em um início tardio das atividades e da configuração de uma Indústria Brasileira de Jogos Digitais, assim criada a partir das demandas de um mercado interno, que ora não podia mais importar produtos de forma oficial, ora teve que conviver com impostos altíssimos vinculados à importação. As leis, ao invés de estimular o setor, criaram uma cultura empresarial codependente do Estado, defasadas em relação ao cenário internacional, e incapazes de suprir as demandas locais efetivamente. O resultado desse processo foi - além da prática de contrabando - uma embrionária indústria de cópias não autorizadas: uma "pirataria oficial", como já demonstrado.

Com o fim do protecionismo dos governos militares, a incipiente abertura econômica e o fim da reserva de mercado, já no governo Collor, em 1992, a indústria paralela de consoles nacionais copiados sucumbiu, e, em seus derradeiros momentos, sufocou consigo as possi-

bilidades da emergência de uma indústria nacional de consoles, *software* e *hardware* que se mantivesse competitiva ante à internacional, que surgira duas décadas antes.

Assim, a indústria local foi engolida pelos consoles oficiais importados, mas a alta carga tributária ainda tornava pouco atrativa a substituição do “mercado cinza”³. A política tributária de importação que se estabeleceu nos anos seguintes à abertura, como medida para frear a inflação e as consequências da abrupta entrada de importados no mercado nacional, buscava impedir que a enxurrada de produtos estrangeiros sufocasse a já frágil indústria local, sobretudo nas relacionadas à informática.

No entanto, estas mesmas medidas tributárias acabaram ocasionando uma distorção no mercado nacional de jogos eletrônicos, que não produzia mais consoles e jogos nacionalmente, dependendo quase que exclusivamente destas importações. Isso fez com que o preço destes produtos no Brasil chegasse a um patamar muito acima dos encontrados pelos consumidores estrangeiros. Com pouco espaço no mercado oficial, o mercado nacional entrou o século XXI apresentando números surpreendentes de 94% de pirataria para consoles de jogo, e de 80% para os jogos utilizados nestes consoles⁴.

Com estas perspectivas da “Pirataria Oficial” de jogos no Brasil, e o isolamento do mercado nacional, a criação de produtos com propriedade intelectual própria e licenciada começou de maneira tardia. Tanto a reserva de mercado, quanto a carga tributária consequente dessa política, “não ajudou a desenvolver a tecnologia e o espírito empreendedor e inovador no país, e sim incentivou a pirataria”. (SEBRAE, 2012 p.3)

Com um mercado totalmente tomado pelos produtos importados, uma das poucas formas que os desenvolvedores nacionais encontraram de atender ao mercado interno foi focar em outros nichos, em detrimento do mercado de consoles e de PCs: jogos para celular, para internet, advergames e de treinamento corporativo. De forma geral, o mercado nacional de jogos sobreviveu neste período com pequenos jogos promocionais como parte de campanhas publicitárias ou jogos para celular – em sua maioria ligados a produtos e marcas tradicionais, também funcionando como campanha publicitária, se aproveitando de um produto ou marca para vender dentro desta nova mídia; e por fim, os jogos sérios, com fins educacionais, de treinamento e de conscientização social. Com a concorrência direta do produto internacional de altíssima qualidade no setor de consoles e PCs, esses nichos foram umas das poucas opções que sobraram para o brasileiro dentro de seu próprio mercado, sendo que em alguns destes nichos já existia a concorrência externa, como no caso dos jogos para celular, em que alguns jogos eram importados pelas operadoras. (KERR DE OLIVEIRA, 2012, p.131)

3 Mercado cinza é como se denomina o comércio de uma mercadoria por meio de canais de distribuição não-oficiais, não autorizados, ou não intencionais pelo fabricante original, especialmente com a intenção de driblar e cobrança de impostos e baratear o produto

4 Games no Brasil: potencial para ser um dos grandes, em UOL Jogos. Disponível em: <http://jogos.uol.com.br/reportagens/ultnot/2006/12/15/ult224ou117.jhtm>

Tudo isso posto, considera-se que o marco inicial da indústria de desenvolvimento de games no Brasil é o jogo Amazônia de 1983, desenvolvido por Renato Degiovani. Crescendo de maneira tímida, apesar de exceções como o jogo de aventura *O Enigma da Esfinge* (1996), e jogo de tiro em primeira pessoa *Incidente em Varginha* (1998), o setor apresentou daí em diante, algum crescimento, todavia os anos 80 e 90 foram quase inexpressivos para o setor de desenvolvimento, e poucos foram os jogos com propriedade intelectual nacional que se projetaram dentro e fora do Brasil.

Com uma cena de desenvolvimento desestruturada, o setor também era pouco mobilizado para reivindicar qualquer mudança na legislação: “não havia quem lutasse com força suficiente para que estas [leis] beneficiassem o setor, além do fato de normalmente os negócios envolvendo jogos eletrônicos serem criados e geridos por programadores de computador, com foco muito mais na solução de problemas técnicos do que na articulação política” (KERR DE OLIVEIRA, 2012, p.131).

Na década de 90 a gente teve o Renato DeGiovanni, e várias pessoas desenvolvendo games naquela época. Esse movimento, junto com a garotada que gostava de jogar videogame [...] começaram a querer transformar aquilo que eles faziam em games. E aí, começou a surgir um movimento dentro das incubadoras, o CESAR estava lá pra poder promover isso. Também teve a incubadora de Londrina, junto com a incubadora de Curitiba, que começou a promover a criação de empresas. Com isso, é em 2000, 2002, que começaram a surgir as primeiras empresas, espalhadas pelo Brasil (ALVES apud ZAMBON, 2015).

Com essa mudança de cenário a partir dos anos 2000, quando surgiram “inúmeras iniciativas [que] foram tomadas em áreas correlatas de jogos (feiras, cursos, simpósios, etc). Um mercado para atuação no Brasil surgiu, ainda que de forma pequena. As empresas também conseguiram realizar as primeiras investidas internacionais” (ABRAGAMES, 2004, p.6). É o caso de jogos como *Outlive* (2000), *Monstruário* (2000), *Trophy Hunter* (2002) e *Erinia* (2004).

A gente começou a ter programadores, depois a gente começou a ter *Designers*, depois a gente começou a ter artistas produzindo, só que a gente nunca teve um pipeline de mercado formado, a gente nunca teve quem ia comprar aquele jogo. A gente tinha quem produzia. Então a gente tinha 44 Bicolargo vendendo jogo de computador em banca de jornal por que não tinha internet, a gente tinha jogo de futebol sendo feito, o Footsim, da JINX, e não tinha internet pra rodar, então não (sic) conseguia rodar aquilo ali, a Oniria tava fazendo jogo pra Alemanha por que não tinha cliente pra vender aqui no Brasil. Isso foi a primeira geração de empresas, logo depois do Renato DeGiovanni, ter ido em 1990 pra Amazônia. Ou seja, as próximas gerações foram montadas em cima desses nossos erros (ALVES apud ZAMBON, 2015)

É nesse contexto que, em Abril de 2004, que surge a primeira associação organizada do setor no Brasil, com a fundação da ABRAGAMES - Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Jogos Eletrônicos, uma associação nacional com objetivo de promover a indústria brasileira de desenvolvimento de jogos digitais.



GRÁFICO 1: Consumo de jogos digitais no Brasil (Newzoo, 2016)

É com a pesquisa realizada pela ABRAGAMES em seu ano de fundação que surgem os primeiros números concretos, identificando um mercado brasileiro em um momento embrionário, estimado em algo próximo a 100 milhões de reais. Excluídos os números do varejo, era pouco menos que 70 milhões de reais. Até o ano de 2008 esse valor subiu para quase 90 milhões de reais. Apesar de uma retração de 6% no mercado de *software* e 11% no mercado de *hardware* entre 2005 e 2006, a taxa de crescimento entre 2006 e 2007 subiu para 28% no mercado de *software* e 9% do mercado de *hardware* e entre 2007 e 2008 foi de 31% para *software* e 8% para *hardware*.

Apesar do crescimento acelerado, os números baixos em relação ao mercado global até 2008 (caracterizando 0,16% do faturamento mundial com jogos eletrônicos) são justificados calcando-se em informação da SOFTEX (2005) de que mais de 90% dos jogos da época seriam piratas. Esse parâmetro foi sendo modificado ao longo dos últimos anos, e já em 2012 o mercado de jogos eletrônicos no Brasil tornou-se o quarto maior do mundo. No Brasil, o mercado de jogos eletrônicos movimentou \$ 1,46 bilhões USD em 2015, colocando-o na 11ª posição no mundo e 4ª posição no ranking mundial em quantidade de jogadores (NEWZOO, 2016).

Segundo estudo da empresa Superdata (2014) o Brasil também destaque regional no consumo de games: o país detém 35% da receita de Jogos Digitais da América Latina e é o maior mercado da região. Logo atrás vem o México, com 22%, e Argentina, com 15%. Ainda segundo a mesma pesquisa, o Brasil gerou até o final de 2014 cerca de US\$ 1,5 bilhão com Jogos Digitais, de um total de US\$ 4,5 bilhões de toda a América Latina. Em 2013, o Brasil havia faturado US\$ 1,3 bilhão na mesma área.

Se o mercado consumidor é bilionário, a fatia produzida pelas produtoras nacionais ainda é bem pequena. Já se identificava em Softex (2005) que o foco das empresas brasileiras estava na em projetos menores, mais baratos, contudo menos rentáveis, voltados principalmente para empresas (advergames). Este foi o meio encontrado para evitar a dependência nas vendas em um mercado com alta penetração da pirataria e dificuldades de acesso aos canais de distribuição. Uma década depois, Segundo Fleury, Sakuda, Cordeiro (2014) 74,4% das produtoras brasileiras faturam menos de 240 mil reais por ano, 21,6% entre 240 mil e 2,4 milhões de reais e apenas 4% faturam entre 2,4 milhões e 16 milhões de reais no ano. Outra informação relevante é que 73,4% das empresas possuem entre 1 e 5 anos de existência, 18,3% entre 6 e 10 anos e 8,3% mais de 10 anos. Outros dados relevantes é a quantidade de funcionários:

A média do número de profissionais por empresa é de 8,5 pessoas, entre sócios e funcionários. Apenas cinco empresas (3,8%) declararam contar com 30 pessoas ou mais, entre sócios e funcionários, tendo a maior 50 pessoas. Seis (4,5%) declararam ter entre 21 e 29 pessoas; e 22 declararam ter entre 11 e 20 pessoas. As demais 100 (75,2%) declararam ter 10 ou menos pessoas, sendo que 41 (30,8%) possuem entre 6 e 10 pessoas e quase metade (59 empresas, 44,4%) possuem até 5 pessoas (FLEURY; NAKANO; CORDEIRO, 2014).

Com empresas pequenas e jovens, estes dados demonstram que a cadeia de produção nacional, ainda que crescentes, não está estruturada, possui pouca expressão internacional, e volta sua produção majoritariamente para produtos de baixa complexidade por decorrência do baixo orçamento, apontando um desequilíbrio entre a oferta e a demanda no mercado de trabalho.

Ao mesmo tempo em que as empresas do setor sofrem com a carência de profissionais experientes, os profissionais recém-formados em cursos específicos do setor sofrem com a baixa oferta de posições. A ausência de profissionais experientes é agravada pela evasão dos poucos profissionais de alta competência, que buscam melhores oportunidades em grandes estúdios situados em outros países. Este cenário demonstra um mercado considerável e crescente na perspectiva do consumo, mas cuja indústria produtiva possui diversos desafios e dificuldades de consolidação.

Ainda que apresente um cenário com entraves para a consolidação de uma indústria de escala global, o cenário brasileiro demonstrou um crescimento no ecossistema de desenvolvimento de jogos digitais na última década. Tal ampliação se deve a maneira como a própria comunidade de desenvolvimento se organiza, com o surgimento e consolidação de eventos e festivais. Essas comunidades são potencializadas pela natureza da criação de jogos digitais no Brasil: empresas ou produtores individuais estruturados em equipes pequenas, personalizando o desenvolvimento aos indivíduos e não às corporações, permitem o contato próximo e a troca de experiências, em detrimento de relações estritamente institucionais e empresariais.

A presença de desenvolvedores brasileiros em eventos internacionais como *Game Developers Conference (GDC)* e *GameConnection* se amplia a cada ano, sobretudo pela atuação do programa iniciado em 2006 na parceria da ABRAGAMES com a Apex-Brasil e ampliado em 2013 na criação de um Projeto Setorial específico para o setor, o *Brazilian Game Developers (BGD)* – de modo que a delegação brasileira de 2017 foi a maior presente na GDC desde o início da sua realização, com trinta e seis empresas e oitenta profissionais⁵.

Cabe destaque principalmente a eventos nacionais, que aproximam comunidades e desenvolvedores locais como o SB Games, simpósio anual de motivação acadêmica que congrega ações e atividades voltadas para profissionais da indústria e que teve sua 15ª edição em 2016. Outro evento importante no cenário nacional é o *Brazil's International Games Festival (BIG Festival)*, que desde 2012, além do festival internacional de jogos, realizou palestras e rodadas de negócios voltadas aos desenvolvedores locais e está se estabelecendo como evento de referência para negócios de jogos digitais no Brasil. Também cabe citar eventos mensais que congregam comunidades locais, como o Spin realizado na cidade de São Paulo e o RING na cidade do Rio de Janeiro. Por fim, diversas comunidades também se organizam em torno

5 Apex Brasil – Brasil tem maior delegação nas feiras de games GDC e GCA - <http://www.apexbrasil.com.br/Noticia/BRASIL-TEM-MAIOR-DELEGACAO-NAS-FEIRAS-DE-GAMES-GDC-E-GCA>

de game jams, eventos de maratona de desenvolvimento de jogos, como a SP Game Jam, ou núcleos locais para os internacionais Ludum Dare e Global Game Jam.

Com uma comunidade movimentada e na perspectiva de pequenos produtores de conteúdo, emerge uma oportunidade: a da produção independente de jogos. Foram estes produtores independentes, de motivação produtiva desvinculada das grandes cadeias produtivas das publicadoras mainstream, que inseriram o Brasil no mapa internacional. Surgiram nos últimos anos diversos jogos de destaque comercial e de crítica : *Oniken* (2012) e *Odallus* (2014) da JoyMasher, *Qasir al Wasat* (2012) da Aduge, *Out of Somewhere* (2012) da Miniboss, *Mr Bree* (2012) da TawStudio; *Knights of Pen and Paper* (2013) e *Chroma Squad* (2015) da Behold Game Studio; *Soul Gambler* (2013) e *Face It* (2016) da Tlön Studios; *Toren* (2015) da Swordtales, *Aritana* e a *Pena da Harpia* (2015) da Duaik; *Relic Hunters Zero* (2015) e *Star Vikings* (2016) da Rouge Snail; dentre diversos outros destaques. Sob lógica produtiva distinta das grandes produções, estes jogos indie abrem caminho para a criação de um ecossistema de desenvolvimento consolidado no Brasil, que um dia possa estabelecer uma indústria constituída.

O INDIE VERSUS O MAINSTREAM NA PRODUÇÃO DE JOGOS DIGITAIS

Na complexidade de uma cadeia produtiva do setor de jogos digitais, as etapas de desenvolvimento, publicação e distribuição são permeadas pela disputa entre a liberdade artística da criação de um produto cultural e criativo, com os processos de racionalização mercadológica que influem para o pragmatismo do consumo. É nesta tensão que este artigo propõe refletir a estrutura de produção independente de jogos digitais como meio para emersão de mecânicas e narrativas inovadoras. Elaborando uma reflexão teórica que perpassa os conceitos de racionalização discutidos por Tschang (2007) e pensando ambiência da economia da cultura discutida por Zallo (2007), observam-se as características derivadas da criação simbólica e sua influência no processo produtivo dos jogos digitais.

Criaremos, por pura força de vontade, uma revolução independente de jogos, uma audiência e um mercado e um corpo de trabalho que, em última análise, repercutirá em benefício de todo o campo, proporcionando um espaço para o trabalho criativo, como o cinema independente para o cinema e selos independentes para a música (DESIGNER X, 2000)

No ano 2000 o Manifesto Scratchware (DESIGNER X, 2000) criticou a indústria de jogos pela submissão da inovação e criatividade à projetos milionários e à busca pelo lucro. O documento foi símbolo de um movimento crescente por um setor independente de produção de jogos, mas os questionamentos feitos em 2002 pelo teórico Eric Zimmerman (2002) ainda persistem: “Existem Games Independentes?”. A dúvida reside em entender se é possível produzir games que não dependam nem econômica, tecnológica ou culturalmente

do ecossistema corporativo do produto massivo. A mesma resposta é buscada por Lipkin (2013), que rejeita um conceito fechado que mensura o independente pela quantidade de lucro e popularidade.

O “indie”, então, se aproxima muito mais de um movimento de estilo de meados dos anos 2000 do que de uma classificação fechada. É marcado por marcadores estéticos e práticos que são facilmente cooptados e comercializados como um gênero altamente vendável da indústria de games. Independente é aquilo que não é mainstream. E o mainstream é aquele cujo objetivo de popularidade e lucro sobrepõe a criatividade, a auto-expressão e a arte. Portanto a atitude é que define independência, não somente uma métrica de faturamento e popularidade. Mesmo que extremamente populares e rentáveis, os “indies” não se caracterizam por sua natureza underground, mas por uma questão de posicionamento conceitual e ideológico, onde a produção cultural e criativa encontra sua centralidade.

Westecott (2013) enfatiza que a essência desta estética está na valorização do “individual” como locus da independência, evidenciando a abordagem do “faça-você-mesmo” e comparando com a atividade do artesanato. Assim, o indie é frequentemente exposto como expressão artística, diferentemente das produções mainstream que “não oferecem muito mais que a rasa e serializada experiência manufaturada”.

Jahn-Sudmann (2008), se valendo dos critérios elaborados para a indústria cinematográfica, observa que diferentemente dos filmes, mesmo os jogos independentes mais ambiciosos - ainda que façam frente aos produtos dominantes da indústria de jogos - não incluem uma lógica de oposição explicitamente reconhecida como negação ou desafio aos jogos mainstream.

A conclusão de Martin e Deuze (2009) nos leva a crer que essa ausência de uma ruptura visível entre o jogo independente e o mainstream se deve ao fato de que, ao contrário de alguns outros campos culturais, independência em jogos acaba sendo usado como marketing, estilo, um apelo à autenticidade para agregar valor. Ele admite, contudo, que é possível ver a ascensão do desenvolvimento indie como o próprio produto de um mercado cada vez mais diferenciado a nível mundial, e impulsionado pela ascensão e disponibilidade de tecnologias de desenvolvimento e distribuição baratas e fáceis de usar – como podemos destacar o Steam e seu dispositivo Greenlight.

No mercado das novas mídias, onde o trabalho de um indivíduo amador pode compartilhar as mesmas avenidas de distribuição que os projetos corporativos multimilionários, como o papel do desenvolvimento independente determina a maneira que os projetos de mídia são produzidos e consumidos? (MARTIN, DEUZE, 2009)

Ao dar oportunidade para que os desenvolvedores distribuam de maneira autônoma seus jogos, financiar o projeto passa a ser a única característica que torna o desenvolvedor ainda dependente de publicadoras. Tais empresas, entretanto, preocupadas com uma lógica

de lucro, e adversas a riscos de investimento em jogabilidade mais inovadora, raramente apoiam projetos mais ousados e distintos.

A emancipação das produtoras independentes ganhou força com a distribuição digital. As três fases do processo produtivo - desenvolvimento, publicação e distribuição, articuladas em torno de modelos de negócios Flat fee (onde as publishers pagam pelo produto e tomam posse dos direitos de distribuição) e Revenue share (quando há o compartilhamento de receita, na forma de pagamento de royalties), estabelecem relações de submissão criativa do produto às publishers. (CHAGAS; ZAMBON; MAGNONI, 2016) Neste campo também, fontes de financiamento coletivo (crowdfunding) oferecem aos desenvolvedores a oportunidade de fomentar sua produção com base na demanda direta dos consumidores, permitindo que a comunidade - e não mais as publicadoras - financiem um projeto com maior liberdade criativa. (CARVALHO; ANDRADE; ZAMBON, 2015). Separa-se, portanto, o desenvolvimento amador do desenvolvimento independente.

ENTRE A RACIONALIZAÇÃO E A INOVAÇÃO

Existem três insumos intangíveis que afetam o processo de produção de um jogo de maneira fundamental (CUCUEL, 2012). O capital humano e o *know how* se relaciona às habilidades necessárias para se criar um produto bem sucedido. Não é possível criar jogos sem a existência de uma mão de obra minimamente capacitada. Os ativos culturais de determinado país ou empresa também afetam as capacidades criativas, de acordo com sua cultura corporativa que dá mais espaço, ou não, para a criatividade. Em terceiro lugar, o ambiente e as instituições, incluindo a regulação e a legislação, impactam na criatividade. Portanto, a ambiência de um setor produtivo, embasada nestes três critérios, ocasiona o modelo pelo qual as empresas produtoras de jogos digitais se organizam – seja em um contexto de maior liberdade criativa e independente, ou de produção para o mainstream.

Enquanto forma de produção, o desenvolvimento não é puramente criativo por si só, e sim uma criação para a sociedade e/ou para o mercado, se tornando inevitável uma afeição comunicativa e comercial do processo criativo (Zallo, 2007). Uma das características latentes da indústria de jogos digitais é a compreensão clara – acima até de outras indústrias criativas – de que essencialmente, o jogo é um produto. Entretanto, a relação de submissão e centralidade desta característica mercadológica, compromete a independência artística e conceitual do jogo.

Sendo uma criação, também para o mercado, as distribuidoras e publicadoras possuem uma atuação importante dentro do processo de veiculação final do produto. Sem elas, o fluxo ficaria incompleto e na ausência de uma distribuição do produto criativo, por mais que ele possua uma propriedade intelectual de alto valor artístico, não irá agregar valor econômico.

Enquanto produto cultural, não há limites para a quantidade de jogos possíveis de existir. Uma vez que ela se utiliza de insumos criativos e recursos técnicos que estão em

constante evolução, a existência diária de novos conteúdos em jogos digitais é crescente. Se por um lado isso nos mostra que a inovação faz parte intrínseca as cadeias produtivas da economia da cultura, esta variabilidade games gera uma oferta múltipla e potencialmente infinita (ZALLO, 2007). A produção, portanto, é muito maior do que aquilo que se oferece no mercado.

A demanda se concentra em poucos produtos com demandas milionárias ou, ao menos, viáveis, deixando o resto perdido ou dependente de subsídios. Em outras palavras, há uma enorme produção, uma grande oferta múltipla invisível, uma limitada oferta viva e uma mais limitada, oferta visível e economicamente viável. (ZALLO, 2007)

Zallo evidencia uma diferenciação vertical dos produtos. O processo de curadoria daquilo que de fato vai chegar ao status comercial é estabelecido de maneira arbitrária pelos detentores – tanto dos meios técnicos de distribuição e veiculação, como pelo poder econômico nele contido – decidindo, pelos viés do investimento, os produtos bem sucedidos. O critério quantitativo e econômico, puramente racional e instrumentalizado da indústria tradicional, contrasta com as concepções estéticas e artísticas centrais de uma produtora indie.

Se a produção cultural é potencialmente infinita – pelas inúmeras possibilidades de rearranjos e interpretações de um mesmo produto – os produtos criativos acabam por se diferenciar em um processo que Caves (2000) denomina de lista A/lista B. Enquanto todos os produtos querem chegar ao status da lista A (aquela de maior prestígio), apenas alguns – com ajuda dos distribuidores e intermediários – conseguem este patamar. Ou seja, estes atores do processo produtivo possuem uma grande influência naquilo que vai triunfar.

Este processo de dominação, entretanto, é fluido e parte de um ciclo, onde a medida que uma indústria se desenvolve, a inovação dos produtos normalmente abre caminho para a eficiência e inovação de processos (ANDERSON; TUSHMAN, 1990) or discontinuity, initiates an era of intense technical variation and selection, culminating in a single dominant design. This era of ferment is followed by a period of incremental technical progress, which may be broken by a subsequent technological discontinuity. A longitudinal study of the cement (1888-1980. Em busca de encontrar um espaço no limitado ambiente dos jogos com grande visibilidade, vários atores emergentes propõem variações de design e conceito. Eventualmente o mercado se fecha em um grupo de soluções dominantes, baseado em certos padrões de tecnologia, produtividade e resposta comercial, se ajustando ao mercado e suas capacidades. “Este ciclo ocorre porque a descontinuidade tecnológica oferece melhores substitutos para as velhas e dominantes tecnologias: períodos de designs dominantes são seguidos pela variação de produtos, que é seguida por novos designs dominantes.” (ANDERSON; TUSHMAN, 1990) or discontinuity, initiates an era of intense technical variation and selection, culminating in a single dominant design. This era of ferment is followed by a period of incremental technical progress, which may be broken by a subsequent technological discontinuity. A longitudinal study of the cement (1888-1980.

Após esta primeira inovação de produtos e processos, consolidada através de investimentos em um modelo específico - fazendo com que ele se consolide - começam as imitações que se apoiam neste modelo dominante, até que finalmente outras companhias passam a aprimorar este modelo consolidado ao ponto de surgir uma nova inovação de produtos e processos. (CUCUEL, 2012)

Este período de estabilidade após a inovação é denominado como o processo de racionalização (TSCHANG, 2007) including the industry (consisting of multiple actors). Após a consolidação de um modelo dominante, a busca pela diminuição de gastos, produtividade e fortalecimento do processo produtivo passam a ser o foco desta indústria cujos produtos são cada vez mais complexos e custosos para se desenvolver. “Nas indústrias criativas a racionalização ou a busca por interesses racionais podem reprimir práticas criativas” (TSCHANG, 2007) including the industry (consisting of multiple actors).

De fato, em uma cultura corporativa orientada unicamente na produtividade é muito provável que haja um impacto negativo na criatividade. Por outro lado, uma empresa como a Google, que incentiva a personalização e faz com que os funcionários se sintam em casa, vai ter melhores resultados criativos (TSCHANG, 2007).

Isso basicamente se deve pela tensão entre a produtividade e pressão econômica sobre a produção de um jogo. Sendo responsável pelo investimento e gestão econômica da publicação de um jogo, é natural que este processo de racionalização seja mais forte entre as publicadoras (publishers). Por outro lado “Em maior parte, estúdios independentes conduzem a criatividade e a inovação na indústria de games” (TSCHANG, 2007). As desenvolvedoras indie trabalham, portanto, na tentativa dos de estimular a criatividade dentro das limitações impostas pelas influências racionais de editores e consumidores. Isto nos mostra que a criatividade, de fato, está nos estúdios e que, quanto mais independentes eles estão das influências de racionalização das publicadoras, maior é a liberdade criativa que eles possuem. Em outras palavras, estando diante de menos pressão econômica e menor investimento, os estúdios indie estão diante de uma oportunidade de inovar mais do que os estúdios ligados às publicadoras e cujas influências econômicas pressionam mais fortemente suas ações.

É relevante destacar que, ainda que através da criatividade surjam possibilidades infinitas de produção, os produtos criativos são, ainda assim, individualmente insubstituíveis. Por mais que haja “uma imensa clonagem entre si dos produtos” (ZALLO, 2007) o insumo criativo permite a renovação constante. E mesmo com esta descrita renovação constante, sua individualidade insubstituível garante uma perenidade dos produtos, “Os produtos criativos frequentemente não são exauridos em seu consumo” (BENDASSOLI; WOOD JR, 2011).

Destes fatores, entretanto, surge um dos maiores problemas encontrados por um produto criativo. A demanda é subjetiva, imprevisível. Os gestores nem sempre conseguem prever o sucesso comercial de um produto, que não necessariamente vão conseguir se beneficiar de experiências anteriores. Portanto a incerteza é algo sempre presente na comercialização

de um produto criativo. “O prestígio, a empresa, permitem que certos produtos gerem renda muito maior do que o valor que eles contem em seu custo, enquanto a outros casos nunca se verá o valor da produção e os custos reconhecidos pelo mercado” (ZALLO, 2007).

A demanda, ainda que imprevisível, é infinita, sempre buscando novidades que forcem as empresas a inovação. Tal questão encontra uma particularidade no contexto da indústria dos games, “Manter a demanda por videogames, por exemplo, exige não só um fluxo constante de novos títulos, mas também as versões mais recentes e mais baratas de consoles” [15]. Isso significa que além da demanda do mercado pela inovação de novos títulos (software), existe também a pressão pela inovação tecnológica das plataformas que dão suporte aos jogos eletrônicos (hardware), constituindo outro fator nesta equação. Mas apesar da subjetividade da demanda nos produtos culturais, é absolutamente possível que a oferta prévia crie uma demanda posterior. Para isso ele precisa ser, necessariamente “parte das percepções sociais e, para isso, deve ser notificada e estar à disposição de seu uso ou troca”. Os produtos culturais são, desta forma, “bens ou serviços de experiência”. (ZALLO, 2007)

É impossível uma informação completa sobre o que se espera de uma obra ou de uma visita a um museu. A demanda pode ser satisfeita ou não, sem que o preço tenha necessariamente a ver com isso. É a experiência posterior que estabelece a posição individual e coletiva entre oferta e demanda, tendo a crítica a função de prepara-la. (ZALLO, 2007)

Com a incerteza como componente na comercialização dos produtos, eles caem em outra dificuldade, a incredibilidade sobre os resultados em comparação ao investimento realizado. Se é impossível prever se um produto criativo pode ser ou não bem sucedido, e na concepção de que os produtos audiovisuais como os jogos eletrônicos preveem um investimento grande devido as mais diferentes etapas dos processos de produção, surge o paradoxo. Se por um lado é difícil o financiamento de um produto criativo como os jogos digitais - já que é impossível prever se o investimento vai trazer retornos - por outro há uma demanda intrínseca por uma renovação que demanda investimentos e não possibilita uma previsão de retornos.

Se as grandes publicadoras, que detém a maior parte deste poder de investimento já passam por uma influência negativa desta relação entre investimento e retorno - o que consequentemente acaba por forçar o seu processo de racionalização (ZALLO, 2007) - os estúdios indie sofrem de maneira ainda mais profunda pois, na busca pelo investimento que precisam, acabam por sofrer a incredibilidade do investidor em conseguir sucesso comercial e retorno financeiro da produção.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A dicotomia entre o independente e o *mainstream* provoca uma série de discussões a respeito de nomenclatura, e não existe uma definição única e consolidada sobre o tema. O que

este artigo buscou foi estabelecer uma reflexão teórica e conceitual a respeito dos efeitos na produção de jogos digitais de um cenário típico no Brasil: pequenas empresas, baixo orçamento e paixão pelo produto.

Entendendo que a liberdade criativa se intensifica neste cenário, sendo terreno fértil para a inovação, identificamos que o processo produtivo independente resulta em um maior potencial de novos produtos e processos e, sobretudo, uma possibilidade mais ampla de representarmos nossos valores, histórias e produções simbólicas por meio dos jogos. Um entrave para isso ainda é a dificuldade de investimento.

Para preencher esta lacuna nas produtoras independentes sem que elas precisem se curvar às necessidades de racionalização das publicadoras mainstream, as políticas públicas surgem como iniciativas necessárias para superação desta dificuldade inicial. Se já destacamos que é justamente esta liberdade em relação ao investimento que dá aos estúdios independentes uma posição de destaque na busca pela inovação, evidenciamos ainda mais a necessidade destas políticas públicas de incentivo como essenciais para o setor, que além de prover uma segurança de investimento maior, também irá colaborar para que - diante desta segurança - a criatividade se destaque na produção dos jogos.

Iniciativas como o edital PRODAV 14/2016 que ingressa os jogos digitais no financiamento da Ancine, e o edital nº10/2016 do SpCine surgem como experiências com um potencial interessante dentro do cenário brasileiro. O impacto deste fomento, cujos jogos ainda não foram realizados até a data desta publicação, ainda não é possível de se aferir, mas constitui uma esperança de quebrar o ciclo de pequenas produções de modo que ainda se mantenha a liberdade criativa típica das produções independentes.

REFERÊNCIAS

- ANDERSON, P.; TUSHMAN, M. L. Technological Discontinuities and Dominant Designs: A Cyclical Model of Technological Change. *Administrative Science Quarterly*, v. 35, n. 4, p. 604-633, 1990.
- BENDASSOLI, P. F.; WOOD JR, T. *Indústrias criativas e a "Virada Cultural"*. [s.l: s.n.]. Disponível em: <<http://www.pedrobendassolli.com/pesquisa/artigo2.doc>>. Acesso em: 6 maio. 2013.
- CARVALHO, J. M. de; ANDRADE, S. S.; ZAMBON, P. S. Crowdfunding para jogos digitais: estratégias de financiamento e a reconfiguração da cadeia produtiva. 2015. Disponível em: <http://portalintercom.org.br/anais/nacional2015/lista_area_DT8-PC.htm>.
- CAVES, R. *Creative industries*. Harvard: Harvard University Press, 2000.
- CHAGAS, C. J. R.; ZAMBON, P. S.; MAGNONI, A. F. Estratégias de marketing e distribuição digital de games independentes no Brasil. In: III Congresso Internacional Red INAV / V Encontro Ibero-americano de Narrativas Audiovisuais, Bauru, SP. *Anais...* Bauru, SP: 2016.
- COSTA, T. O mercado de games no Brasil existe? *ACI Games Magazine*, v. 1, n. 2, 2012.
- CUCUEL, Q. The Innovation Process in the Video Game Industry. *OTAGO MANAGEMENT GRADUATE*, v. 10, p. 9-25, 2012.

- DESIGNER X. *Scratchware Manifesto - Phase One: Prelude to Revolution* Home of Underdogs, 9 maio 2000. . Disponível em: <<http://www.the-underdogs.info/scratch.php>>. Acesso em: 28 jun. 2016.
- FLASHBACK. Entrevista com Cristóvão Remédios. *Revista Flashback*, v. Ed. Abril, n. 1, ago. 2004.
- FLEURY, A.; NAKANO, D.; CORDEIRO, J. *Mapeamento da Indústria Brasileira e Global*. São Paulo: GEDI Games, 2014. .
- CHIADO, M. *1983: o ano dos videogames no brasil*. São Paulo: Edição do autor, 2011.
- JAHN-SUDMANN, A. Innovation NOT Opposition: The Logic of Distinction of Independent Games. *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*, v. 2, n. 1, p. 5–10, 2008.
- KERR DE OLIVEIRA, J. Uma análise crítica do edital JogosBR 2004 para a compreensão do mercado brasileiro de jogos eletrônicos. *Revista GEMInIS*, v. 0, n. 2 Ano 3, p. 121–153, 2012.
- LIPKIN, N. Examining Indie's Independence: The Meaning of "Indie" Games, the Politics of Production, and Mainstream Cooptation. *Loading...*, v. 7, n. 11, 2013. Disponível em: <<http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/122>>. Acesso em: 28 jun. 2016.
- MARTIN, C. B.; DEUZE, M. The Independent Production of Culture: A Digital Games Case Study. *Games and Culture*, v. 4, n. 3, p. 276–295, 1 jul. 2009.
- NEWZOO. *Global Games Market 2016*. Disponível em: <<http://resources.newzoo.com/global-games-market-report>>
- SANTOS, R. N. *Reserva do mercado de informática: a experiência brasileira de 1971 a 1992*. 2008. Universidade de São Paulo, São Paulo, 2008. Disponível em: <<http://pt.scribd.com/doc/14468186/Reserva-de-Mercado-de-Informatica-no-Brasil-19711992>>.
- SOFTTEX. *Tecnologias de Visualização na Indústria de Jogos Digitais*. Campinas: Softex, 2005. . Disponível em: <http://www.softex.br/portal/softexweb/uploadDocuments/_observatorio/Games_1onovo5.pdf>.
- SUPERDATA RESEARCH. *Brazil digital games market report 2014*. New York: SuperData, 2014. . Disponível em: <<https://www.superdataresearch.com/market-data/brazils-online-gaming-market/>>.
- TAPIA, J. R. B. *A trajetória da política de informática brasileira*. [s.l.] Papirus, 1995.
- TSCHANG, F. T. Balancing the Tensions Between Rationalization and Creativity in the Video Games Industry. *Organization Science*, v. 18, n. 6, p. 989–1005, 2007.
- WESTECOTT, E. Independent Game Development as Craft. *Loading...*, v. 7, n. 11, 2013. Disponível em: <<http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/124>>. Acesso em: 28 jun. 2016.
- ZALLO, R. La economía de la cultura (y de la comunicación) como objeto de estudio. *Zer-Revista de Estudios de Comunicación*, v. 12, n. 22, p. 215–234, 2007.
- ZAMBON, P. S. *Entrando na partida: a formulação de políticas de comunicação e cultura para jogos digitais no brasil entre 2003 e 2014*. 2015. 2015. Disponível em: <<http://repositorio.unesp.br/handle/11449/136759>>. Acesso em: 23 abr. 2016.
- ZIMMERMAN, E. Do Independent Games Exist? In: *Game On: The History and Culture of Videogames*. [s.l.: s.n.]p. 120–129.

Starcraft 2 e eSports: o caso sul-coreano

Gustavo Denani¹

¹ Mestre em Meios e Processos Audiovisuais pela ECA-USP (2016)

RESUMO: Resumo: Tendo como foco o jogo *Starcraft 2* e sua cena competitiva, procura-se neste artigo fazer um breve panorama acerca dos aspectos sociais e econômicos que fizeram da Coreia do Sul um dos pólos em *eSports*. Argumenta-se que tal sucesso deve-se aos investimentos massivos em infraestrutura telecomunicacional desde a crise financeira sofrida pelo país em 1997, concomitantemente ao modo pelo qual a internet e o computador pessoal foram apropriados. Sobretudo, tais fatores fomentaram a emergência de um usuário afim ao que Michel Foucault entende por *homo oeconomicus*, cujo *ethos* investidor manifesta-se no uso intensivo das tecnologias que passavam a permear a vida do sul-coreano. Ao acumular as funções de educação, entretenimento e investimento, o computador passa a ser vetor de uma hipertrofia cognitiva, uma vez que a interpretação dos signos feita pelo usuário assume um ritmo cada vez mais maquínico. Trata-se de uma via de mão dupla: na medida em que o usuário produz informação jogando ou sendo um especulador, ele produz a si próprio a partir de novas formas de atenção, gestos e raciocínios articulados com a máquina.

PALAVRAS-CHAVE: *eSports*, *Starcraft 2*, Coreia do Sul.

ABSTRACT: Focusing on *Starcraft 2* and its competitive scene, the scope of this article is to show a brief overview on the social and economic aspects that enabled South Korea to occupy a prominent position in *eSports*. It will be argued that such success is due to massive investments in telecommunicational infrastructure that were made in the midst of the financial crisis in 1997, concomitantly to the way that the internet and the personal computer were appropriated. Above all, such factors fomented the emergency of an user akin to Michel Foucault's *homo oeconomicus*, whose investor *ethos* manifest itself in the intensive use of technologies that pervade South Korean's life. Accumulating educational, entertainment and investment purposes, the computer becomes the vector of a cognitive hypertrophy, since the interpretation of signs performed by the user assumes an ever more machinic rhythm. It's a two-way street: the more the user produces information playing or speculating, the more he produces himself through new forms of attention, gestures and reasonings articulated with the machine.

KEYWORDS: *eSports*, *Starcraft 2*, South Korea.

INTRODUÇÃO

Poder-se-ia definir de modo simples e sumário que *eSports* é uma atividade competitiva baseada em jogos digitais. Porém, é difícil uma definição de *eSports* sem ignorar a teia de relações que esta modalidade estabelece com o aparato midiático, as tecnologias de comunicação e informação, publicidade e marketing de produtos, entre outros aspectos. Apesar de o termo buscar uma analogia com esporte, deve-se salientar uma diferença fundamental, a de que a definição do que vem a ser um esporte é resultado de processos sócio-culturais de longa data, de modo a ter uma certa autonomia em relação às esferas econômica e tecnológica para que seja feita uma definição. *eSports*, como será explicado a seguir, é um fenômeno cultural que faz sentido na medida em que está vinculado a uma série de fatores sociais, econômicos e tecnológicos ainda em disputa e formação. Fatores esses que, ganhando contornos específicos em diferentes países e regiões do planeta, produzem perfis distintos de jogadores-competidores. Isso quer dizer que mesmo sendo eventos de escala global, variáveis diversas, tais como tipo de jogo, periféricos, lugares onde se joga, atores e instituições envolvidos influenciam decisivamente sobre o modo como um determinado jogo será apropriado pelo público-alvo, condicionando assim a formação da cena competitiva. Nesse sentido, serão examinados alguns fatores que compõem as especificidades do contexto em torno de *Starcraft 2* (Blizzard, 2010).

SOBRE STARCRAFT 2

Sucessor de *Starcraft: Broodwar* (Blizzard, 1998), *Starcraft 2* é um jogo do tipo *real-time strategy* (RTS). Junto com jogos como *Warcraft II: Tides of Darkness* (Blizzard, 1995), *Command and Conquer* (Westwood, 1995), *Age of Empires* (Microsoft, 1997) e *Total Annihilation* (Cavedog, 1997). Algumas características que resumem os RTS são a perspectiva aérea do jogador sobre o campo de batalha, a necessidade de extrair recursos do território onde transcorre a partida e o investimento destes em soldados e infraestrutura para derrotar o oponente. Tais jogos viveram seu apogeu na segunda metade dos anos 1990, momento em que computadores pessoais e a Internet tornavam-se acessíveis para o consumidor doméstico. Um dos aspectos notáveis em *Starcraft* é o caráter assimétrico que cada raça tem. Se em *Age of Empires* todas as civilizações estão submetidas ao desenvolvimento militar-econômico de modo linear e equivalente, em *Starcraft*, cada raça tem uma lógica distinta para se jogar, com unidades e construções exclusivas para cada uma delas. Trata-se, portanto, de três maneiras distintas de se abordar o jogo.

Assim como em *Age of Empires*, pode-se jogar *Starcraft* sozinho, contra uma inteligência artificial seguindo a narrativa do jogo ou em batalhas avulsas, e multi-jogadores, onde é possível se conectar aos servidores da Blizzard, que são o meio oficial (e regularizado) para se jogar *online*. Foi a partir desse servidor, com salas de bate-papo e outras funcionalidades,

que surgiu uma comunidade de jogadores assíduos e competitivos. Sua popularidade, apesar de não ter a atual pujança como a de outros títulos jogados como *eSports*², possui uma longevidade que perdura ainda que como um nicho. Nicho este que se distingue pela individualidade do jogo (diferente de *Counter Strike: Global Offensive* e *DOTA 2*, que são jogados em times de 5 pessoas) e a concentração extrema que é exigida dos jogadores. Da mesma forma como na sua versão anterior, pode-se jogar em *Starcraft 2* no controle de três raças³ diferentes: *terrans*, humanos distantes de seu planeta natal; *zerg*, insetóides que possuem uma única consciência compartilhada; e *protoss*, uma raça antiga e com tecnologia avançada. Cada uma dessas raças têm um estilo único de jogo, conferindo um equilíbrio assimétrico entre elas. Dessa forma, *terrans* caracterizam-se pelas unidades com maior poder de fogo, enquanto os *protoss* são em geral mais caros de serem produzidos, mas mais poderosos. Os *zergs*, por sua vez, são mais baratos de se produzir, geralmente compondo enxames de criaturas.

JOGADORES EM REDE

Pensar em redes de jogadores implica em delinear o modo pelo qual eles mantêm relações entre si, seja em termos de rivalidade, cooperação, ou entusiasmo acerca de um jogo. Elas podem aparecer a partir da articulação de diversos meios, como servidores de partidas online, fóruns, revistas, e lugares como fliperamas, locadoras e lan houses. O modo como esses meios são articulados condicionam como, quando e onde as relações entre eles serão estabelecidas. Uma das primeiras manifestações de jogos digitais enquanto mercadoria de massa já se colocava como meio de competição. Trata-se da *score screen*, a tela de pontuação em máquinas de fliperama. Citando T. L. Taylor, “enquanto alguns jogos permitiam competição frente-a-frente, a maioria das disputas entre os participantes aconteciam assincronicamente, por uma lista de maior pontuação mantida pelo próprio jogo de arcade”(TAYLOR, 2012, p. 4). Assim, uma única máquina de fliperama, com sua respectiva tela de pontuação, atraía diversos jogadores, colocando-os em competição uns com os outros pela pontuação que eles faziam associada à inscrição de três caracteres que os identificavam. Tomando isoladamente os locais de fliperama, notam-se especificidades que produzem um determinado tipo de rede entre jogadores: um lugar para onde o jogador deve se deslocar para jogar; um local de acesso público, e portanto passível de uma sociabilidade imediata; uma temporalidade

2 Jogos como *Counter Strike*, *DOTA 2* e *League of Legends*, além de terem mais audiência em transmissões *online* em páginas como Twitch e Youtube, têm uma presença maior em torneios ao vivo, além de prêmios com quantias mais vultosas. Um indicativo disso são os calendários de dois circuitos de torneios mundiais, o Dreamhack e o Intel Extreme Masters: <<http://www.intelxtrememasters.com/decadeofiem/>> e <<http://www.dreamhack.se/splash/>>, acessados em 07 de junho de 2015.

3 Comparando com *World of Warcraft*, Alexander Galloway aponta que “*Starcraft* é muito mais sinistro em sua representação de raça porque fornece um mapeamento muito mais direto em variáveis maquínicas.” Ou seja, cada raça em *Starcraft*, por ter um estatuto ontológico distinto, conduz o jogador a um determinado modo de agir, de olhar, de raciocinar. Em GALLOWAY, Alexander. “*Starcraft*, or Balance”, em *Grey Room*, 28, p. 94.

duplamente constrangida, primeiro pelo próprio jogo, cujo design pressupõe sessões curtas para que o jogador comprasse fichas, e o próprio horário de funcionamento do fliperama, que geralmente obedece ao tempo da cidade, do trabalho. Isso, no entanto, não impedia que se criassem redes de entusiastas para além dos entornos do fliperama. Ainda segundo Taylor, “tirar uma foto da pontuação de uma máquina local – com você nela – tornou-se uma maneira de documentar proezas locais para uma distribuição mais ampla.” (TAYLOR, 2012, p. 3)

O advento de consoles, computadores e portáteis representaram o começo de uma tendência, ainda em curso, de uma fruição privada dos jogos. Tendo como lugar típico o quarto do jogador (geralmente criança ou adolescente), jogar um videogame tornava-se uma atividade mais privada. Isso implica em uma mudança na rede de jogadores, uma vez que esse período foi concomitante ao surgimento de revistas especializadas, clubes de jogadores, locadoras de jogos, entre outras formas de associações e sociabilidades. Pode-se inferir que esse arranjo produziu uma comunidade com uma certa ambiguidade, pois tratava-se de uma massificação acerca da circulação de informação proporcionada pelas revistas (logo, compartilhando convenções, fomentando uma cultura), ao mesmo tempo que a experiência de um jogo acontecia em ambientes fechados e, portanto, exclusivos a um círculo restrito de amigos e familiares. Desnecessário dizer que mesmo com iniciativas visando uma cena competitiva a partir desse contexto, elas são incipientes se comparadas com o contexto contemporâneo dos *eSports*, passíveis portanto de serem ignoradas aqui.

Apesar das especificidades de ordem social, econômica e cultural dos diferentes países onde houve investimentos na infraestrutura telecomunicacional e bens de consumo tecnológicos como computadores pessoais, a descrição a seguir serve em certa medida para países distintos, como Estados Unidos, Brasil, Coreia do Sul, China, e boa parte da Europa. No final dos anos 90, com a popularização de computadores pessoais e a possibilidade de comunicação entre eles, como por exemplo pela internet ou conexões LAN, houve um salto qualitativo tanto na experiência de jogos multi-jogadores quanto na formação e crescimento de comunidades de jogadores. Nos tempos da internet discada, com modems de 33.6k e 56k (e portanto, com conexões lentas e instáveis), jogos como *Quake* (Id, 1996) e *Age of Empires* tiravam vantagem das primeiras tentativas de se jogar *online*, ao mesmo tempo que fóruns, sites e comunidades surgiam compartilhando e produzindo informações a respeito desses jogos. Foi também nessa época que a queda do preço para a aquisição de computadores pessoais e a evolução dos serviços de internet proporcionaram condições materiais para o surgimento de lan houses, lugares com computadores conectados tanto em redes internas quanto na internet, com capacidade para rodar os jogos da época.

No entanto, isso explica apenas parcialmente o sucesso de lan houses enquanto modelo de negócios no final dos anos 90 e meados dos anos 2000. A ascensão delas coincidiu com a popularidade de jogos que eram exclusivamente multijogadores, como Counter Strike, ou que tinham como grande atrativo essa modalidade, como *Warcraft III* (Blizzard, 2002). Nas palavras de Taylor: “Testar suas habilidades para além da rede de amigos e família é diver-

tido, é um desafio, é onde a verdadeira ação está. O movimento de jogar além de sua rede social imediata é um passo de desenvolvimento importante na vida de um *pro gamer*” (TAYLOR, 2012, p. 5). Foi a partir desses fatores que a proliferação de uma comunidade, tanto em torneios offline quanto em discussões online sedimentou um modo específico de se engajar com computadores, com a rede telecomunicacional que os conectava, e com os jogos neles rodados. O desenvolvimento das diversas comunidades de jogadores (como por exemplo em clãs, equipes e outras associações de jogadores interessados em aprimorar suas habilidades) acabou por fomentar torneios, atrair patrocínios e estimular o surgimento de profissionais complementares à atividade dos jogadores, como empresários, técnicos, além de todos os relacionados com a logística e a infraestrutura necessárias para a organização e transmissão de torneios.

Citando apenas alguns que realizam circuitos pelo globo, pode-se tomar de exemplo o Dreamhack e o Intel Extreme Masters, com edições sazonais de jogos como *Counter Strike*, *League of Legends* (Riot, 2009), *Hearthstone* (Blizzard, 2014) e *Starcraft 2*. A variedade de jogos garante uma crescente audiência no correr dos anos: para se ter uma ideia, as finais do torneio da Intel em 2016 somaram mais de 34 milhões de espectadores no mundo inteiro. As premiações também são um aspecto importante, pois motivam financeiramente os jogadores. Em torneios de *Starcraft 2*, o valor da premiação varia de 10.000,00 até 100.000,00 dólares, dependendo da etapa do circuito. Como tantos outros jogos com uma comunidade robusta e um público fiel, *Starcraft 2* tem torneios exclusivos, patrocinados pela empresa que o lança para o mercado, a Blizzard. Sofrendo uma série de mudanças nos últimos anos, o World Championship Series consiste em uma série de torneios qualificatórios para o último deles, realizado na convenção da Blizzard, a Blizzcon. Levando em conta o caráter global e teoricamente aberto para qualquer jogador interessado, chama a atenção a nacionalidade dos jogadores que se classificam para as oitavas de final (figura 1).

Como se pode notar, jogadores da Coreia do Sul dominam esses e a maioria dos outros torneios de que participam. Sabendo-se que a base de jogadores sul-coreanos não compõe a maioria dos jogadores de *Starcraft 2* no mundo, cabe indagar como se dá a ocorrência de performances assim consistentes. Mais do que explicações reducionistas e simplificadoras que girem em torno do mérito individual e em noções vagas como “habilidade” ou “dedicação”, acredita-se em um conjunto de fatores que, em hipertrofia no país asiático, são um sintoma de uma determinada tendência nas partes do mundo onde o capital circula. Tendência que está assentada tanto na incorporação de tecnologias telecomunicacionais e computacionais em praticamente qualquer aspecto da vida humana, quanto na dissolução da fronteira entre lazer e trabalho, assim como as práticas e afetos que emergem de tal dissolução. Dessa forma, acredita-se que uma análise detida sobre o contexto sul-coreano lance luz não somente sobre um jogo de nicho (*Starcraft 2*) de uma cultura de nicho (*eSports*), mas também sobre uma tendência acerca das apropriações de novas tecnologias e a relação dessas com trabalho e lazer.

Nov 01	Nov 07	2015 WCS Global Finals	 WCS	\$250,000	16	 Anaheim	 sOs	 Life
Mar 12	Mar 15	IEM Season IX - World Championship	 IEM	\$117,707	16	 Katowice	 Zest	 Trap
Nov 01	Nov 08	2014 WCS Global Finals	 WCS	\$250,000	16	 Anaheim	 Life	 MMA
Mar 14	Mar 16	IEM Season VIII - World Championship	 IEM	\$100,000	16	 Katowice	 sOs	 herO
Nov 08	Nov 09	2013 WCS Global Finals	 WCS	\$250,000	16	 Anaheim	 sOs	 Jaedong
Nov 17	Nov 18	2012 Battle.net World Championship	 WCS	\$250,000	32	 Shanghai	 PartinG	 Creator
Mar 06	Mar 10	IEM Season VI - World Championship	 IEM	\$83,000	24	 Hanover	 MC	 PulMa

FIGURA 1: Em ordem decrescente, os últimos 7 grandes torneios entre os períodos de 2012 e 2015, mostrando respectivamente a data, o nome do evento, o valor total de premiações, o número de participantes, o local, o primeiro e o segundo lugar
 Fonte: <http://wiki.teamliquid.net/starcraft2/Premier_Tournaments>.

PRODUZINDO UMA CULTURA DIGITAL

Fazer de um jogo digital um evento midiático de escala nacional não é um fenômeno recente nem exclusividade de algum país em específico. Por vezes novos consoles são esperados por filas de consumidores ansiosos e franquias como *Street Fighter* (Capcom) e *Fallout* (Bethesda) são aguardadas com muita expectativa. No entanto, o caso sul-coreano interessa aqui não somente por ser o centro competitivo do jogo em questão na dissertação que serviu de base para este artigo, mas por ter criado um elo sociocultural com a infraestrutura telecomunicacional fomentada pelo governo. Segundo Dal Yong Jin, tudo teve início na crise financeira de 1997⁴:

a crise financeira afetou gravemente a economia coreana devido a taxas de desemprego sem precedentes, falência em larga escala de empresas, e o declínio substancial do mercado de ações. A situação econômica demandou que a Coreia mudasse sua estrutura industrial, das tradicionais indústrias pesada e química para uma estrutura mais orientada em tecnologias da informação, baseada em telecomunicação e computadores. Sobretudo, a Coreia identificou a tecnologia da informação como o caminho para a recuperação econômica após a crise de 1997. (JIN, 2010, p. 20).

Mais do que uma estratégia macroeconômica de competitividade no mercado globalizado, tais investimentos foram uma questão de sobrevivência em uma sociedade ao mesmo tempo em relações diplomáticas turbulentas com o vizinho do norte e as reformas propostas pelo FMI, com todas as suas consequências perversas. Em seu estudo de caso sobre a Samsung, Kwan Rim elenca três prioridades que atualmente norteiam a competitividade da Coreia do Sul no mercado internacional: (1) aceleração do desenvolvimento de recursos humanos, (2) fortalecimento da inovação tecnológica e (3) aperfeiçoamento da cooperação internacional por redes globais (RIM, 2007, p. 59)⁵. Além disso, salienta-se aqui duas mudanças culturais: a transição de uma solidariedade comunitária para um individualismo competitivo e o investimento em educação e aperfeiçoamento, notadamente nas competências da língua inglesa e conhecimentos em internet. No que diz respeito à transição de cunho sociocultural, é importante destacar a velocidade (e violência) desse processo: “a geração mais jovem busca cada vez mais a cultura ocidental, no que diz respeito ao sucesso individual,

4 Obviamente, a crise de 1997, que afetou diversos países do que se denominava “tigres asiáticos”, engendra uma literatura extensa e mereceria uma dissertação por si só. Por uma questão de objetividade, não se pretende explorar aqui o viés da economia política que se preocupa com o processo de flexibilização do trabalho, reorganização empresarial e adoção de novas práticas comerciais e econômicas. Enfim, não se ignora nesta breve exploração toda a cartilha recomendada pelo FMI para países da periferia econômica, responsabilizando-os por crises sistêmicas próprias do regime de acumulação capitalista, geralmente ignorando a cultura local e sempre acarretando em graves custos sociais.

5 Cabe ressaltar um aviso feito pelo mesmo autor: “A velocidade da transição de uma indústria manufatureira para uma indústria baseada em conhecimento é tão rápida, que se trabalhadores incumbentes em manufatura falharem em se adaptar ao trabalho de conhecimento intensivo, um desemprego massivo pode ocorrer.” Apesar do tom de ameaça, essa ordem disfarçada de conselho já está no seio do *homo economicus* que Foucault delinea em *O Nascimento da Biopolítica*, onde tem como objeto de estudo o neoliberalismo.

propriedade privada, assim como a importância da família mononuclear, ao invés do valor da cultura confuciana que enfatiza o patriarcado e grandes famílias” (JIN, 2010, p. 31). Além disso, houve uma série de iniciativas entre poder público e privado no sentido de promover uma formação profissional perene desde a infância até a fase adulta. De fato, a tecnologia de informação foi o pivô para aquilo que Jin chama de *edutainment*, ou seja, a combinação de educação com entretenimento. Segundo ele,

muitos pais coreanos com filhos jovens focaram em educação *online* para a língua inglesa desde o final dos anos 90. Eles têm constatado que seus filhos são capazes de desfrutar de textos, música, jogos e animação *online* escritos em inglês pela internet devido às conexões em alta velocidade e serviços de suporte 24/7 como uma alternativa ao aprendizado de inglês em uma sala de aula. (JIN, 2010, p. 29)

Entre outras consequências, a crise também foi decisiva na proliferação de *PC Bangs* (que na Coreia do Sul quer dizer algo como salas de PC), cujo modelo de negócios é semelhante ao de *lan houses*, consistindo no acesso a computadores com internet de banda larga por uma tarifa irrisória. Isso porque com a demissão de parte da mão de obra especializada em serviços relacionados à tecnologia, empreender em *PC Bangs* tornava-se uma possibilidade na medida em que a concorrência dos serviços de banda larga permitiram preços competitivos, e portanto, economicamente viáveis. É interessante também notar as duas principais atividades em *PC Bangs*: jogos *online* e compra e venda de ações no mercado financeiro (JIN, 2010, p. 23). Para além do tráfego de informações em alta velocidade que essas duas atividades demandam, alguns dos jogos que tiveram sucesso entre seus usuários, como *Lineage* (NCSOFT, 1998) e *Starcraft*, mantêm com a atividade especulativa uma semelhança a princípio inusitada, como será argumentado a seguir.

Cabe aqui mobilizar uma abordagem de Alexander Galloway que, mesmo com as ressalvas necessárias⁶, ajuda a desenvolver a aproximação entre o uso de softwares com finalidades tão diversas. Fazendo empréstimo das teorias literária e do cinema, ele esboça um enquadramento teórico que divide analiticamente as dimensões audiovisual e algorítmica de um jogo digital em diegética e não-diegética. Enquanto a diegética compreende elementos dentro e fora da tela que se presume estarem dentro da situação do jogo, a não-diegética compreende elementos externos à ação narrativa do jogo, apesar de internos à totalidade do jogo. Tomando como exemplo *World of Warcraft* (Blizzard, 2004), ele aponta que a não-diegese se manifesta no revestimento bidimensional contendo ícones, texto, barras de progressão, e números, “empregando um modo de significação totalmente diferente, dependente mais

6 Evita-se lançar mão da noção de interface por dois motivos. O primeiro deve-se à sua tendência generalizante, e portanto vaga. Tal generalização abarca uma multiplicidade de dispositivos (desde os periféricos que compreendem os canais de *input*, como *mouse* e teclado, até processadores, algoritmos e imagens), compondo o que Steven Johnson, por exemplo, chama de interface. Não obstante, a dicotomia proposta por Galloway é útil pois explicita a dimensão algorítmica de jogos digitais, que por sua vez é a pedra fundamental de qualquer software. Assim, ela é mobilizada aqui de modo estritamente pontual.

da letra e do número, de imagens iconográficas do que de imagens com realismo representacional”(GALLOWAY, 2012, p. 42). Dessa forma, ele argumenta que esse aspecto de *World of Warcraft* conta algo a respeito de política nas sociedades contemporâneas, na medida em que os elementos não-diegéticos nesse jogo não compõem simplesmente “uma paisagem fantástica de dragões e armas épicas, mas um chão de fábrica, uma fabriqueta da era da informação, feita sob medida em cada detalhe para o trabalho lúdico cooperativo”(GALLOWAY, 2012, p. 44). Se a argumentação de Galloway reforça que a realidade do jogo – a “diegese” por ele delineada – está embebida em relações lógicas e matemáticas, capturando as capacidades cognitivas e motoras do jogador e transformando-as em números, a tarefa de um corretor de ações⁷ mantém analogias sintomáticas com o contexto sul-coreano. A análise técnica sobre tendências de um determinado ativo, por exemplo, demanda leitura atenciosa de métricas como grafos e velas, além da interpretação dos gráficos que fundamentam a atividade especulativa, visando a detecção de padrões e projetando-se um futuro. Assim, se a compra e venda de ações fosse um jogo⁸, um software como o *ProRealTime* (IT-FINANCE, 2014) seria, nos termos de Galloway, pura não-diegese, pois dada a volatilidade que caracteriza o fluxo do capital financeiro, há uma demanda do operador sobre a velocidade na leitura das tendências e tomadas de decisões acerca da compra e venda. Se em jogos de MMORPG como *Lineage* e *World of Warcraft* há uma inundação de informação que complementam (ou no léxico dos tempos pós-Google Glass, “aumentam”) a realidade, tal como nos diversos gráficos produzidos de acordo com as necessidades do usuário do *ProRealTime*, *Starcraft*, por sua vez, destaca-se pela velocidade que demanda do jogador na leitura e interpretação do espaço de batalha e na tomada de decisões realizadas durante uma partida. Diferentes programas que convergem na sobrecarga de informação e na tensão de um horizonte de ações sempre em expansão.

Dado que o *edutainment* descrito por Jin é a confluência de duas práticas antes mutualmente exclusivas do cotidiano, pois separadas pelos muros da escola, nota-se nos *PC Bangs* um efeito muito mais sutil do que aprender inglês, ler e agir sobre um site ou ser um especulador de ações e outros produtos financeiros. Se em um mesmo lugar o usuário pode ser um aluno de inglês, um jogador de *Starcraft* e um especulador, cabe indagar que subjetivação está em curso ao relacionar-se com uma série de aparatos técnicos, desde o mouse e o

7 *Home broker* seria um termo adequado, no entanto, como Jin aponta, as operações financeiras ganharam popularidade ao serem inicialmente realizadas em *PC Bangs*. Se especular era uma atividade tão rotineira quanto jogar, e se *PC Bangs* cobram por hora para que se utilize o computador, é de se imaginar que o especulador queira maximizar o uso de seu tempo comprando e vendendo ações. O perfil de *scalper* (a saber, o de quem faz centenas de transações diárias, buscando ganhos marginais delas) corresponde a tais condições e objetivos, de modo que qualquer referência ao sujeito-especulador sul-coreano feita daqui em diante tomará como referência esse perfil.

8 De fato, jogos como *Europa Universalis 4* (Paradox, 2013), apesar de ter o mapa mundi como uma das fontes de informação sobre o universo do jogo, a “realidade” do jogo não se dá somente pela representação pictórica de paisagens e corpos, como acontece em jogos de RTS ou jogos de tiro, mas perde espaço para uma série de gráficos medindo a orientação política de uma população, tabelas sobre o balanço comercial do país controlado pelo jogador e tendências sociais diversas, todas mensuráveis e interdependentes, formando um todo complexo a ser administrado. Não por acaso, o *engine* do jogo em questão chama-se Clausewitz 2.5.



FIGURA 2: ProRealTime em execução. Informações diversas, como o índice de bolsas, à esquerda, gráficos detalhados na porção central, e projeções de seu desenvolvimento na porção inferior.

Fonte: Imagem extraída de um vídeo tutorial em <https://www.youtube.com/watch?v=pAcFGoUZcCg&list=PLGw_ZtChrQ9gZx-CQzGYyCVLh41zpbTfTWZ>.

teclado, passando por monitores, processadores, até servidores e satélites. Sabendo-se que o processo de reestruturação da economia sul-coreana deu-se em um intervalo de tempo relativamente curto, e tendo o Estado seguido disciplinadamente as determinações do Fundo Monetário Internacional⁹, não é exagero dizer que entre o final do século XX e o começo do XXI produziu-se um sujeito neoliberal, produção esta que não é composta por um único fator, lógica ou fonte de poder, mas é o entrecruzamento de vetores diversos e heterogêneos, de ordem política, econômica e cultural. Assim, é conveniente deter-se sobre esse entrecruzamento retomando alguns autores que contribuem nessa questão.

O EMPREENDEDOR DE SI NA ERA DIGITAL

A crise de 1997 é notável pelo compromisso assumido tanto pelos governos que a sucederam quanto pela população que incorporou em seu cotidiano as mudanças propostas pelo FMI. Notícias acerca da recuperação econômica e do alto índice de desenvolvimento humano são apenas comparáveis com a falta de informação sobre qualquer tipo de resistência a esse processo. Pelo contrário, como Jin aponta, a saída do abismo financeiro foi vista como uma oportunidade pelos sul-coreanos para o uso da infraestrutura de telecomunicação e informação que foi erguida graças a privatizações e abertura de capital estrangeiro. Oportunidade de interesses difusos: desde a ambígua postura que oscila entre um comunitarismo gregário, nos aplicativos de mensagens instantâneas e redes sociais, e o individualismo egoísta que ganha forma nas diversas maneiras de aprimoramento pessoal, como no caso do *edutainment*.

Acredita-se assim que a reconfiguração de uma multiplicidade de corpos, desde os sociais como famílias e grupos de amigos, passando pelos sociotécnicos, com seus arranjos de usuários, computadores, celulares e toda a infraestrutura que os sustentam, até a mais molar e tradicional, no nível do Estado e seu governo sobre multidões, passam a ser profundamente perpassados pelo mercado a partir da crise de 1997. Nas palavras de Hardt e Negri: “o capital financeiro, uma vez que é tão abstrato, parece distante das vidas das pessoas; mas essa própria abstração é que confere esse poder geral como um *a priori*, com um alcance universal cada vez maior, mesmo quando as pessoas não reconhecem seu envolvimento no capital financeiro”(HARDT; NEGRI, 2009, p. 7).

Na medida em que Economia é uma ciência, e levando em conta que o mercado é seu objeto por excelência, pode-se pensá-lo como algo que conecta “um regime de verdade para

9 Uma referência interessante nesse processo é o livro *Shock Doctrine*, de Naomi Klein. Apesar de seu interesse estar na reestruturação econômica que os *chicago boys* realizaram na América Latina, sobretudo no Chile, um processo semelhante pode ser pensado a respeito da Coreia do Sul. O argumento principal da autora é o de que mudanças econômicas com graves consequências sociais foram possíveis graças aos choques políticos e institucionais provocados pelos golpes militares, diminuindo drasticamente a possibilidade de resistência, organização e luta de uma população. Choques, como Klein também afirma, podem ser causados por outros fatores de caráter cataclísmico, como desastres naturais e crises econômicas. As drásticas diminuições do PIB e aumento do desemprego em podem ajudar a explicar a pouca resistência por parte da Coreia do Sul em aderir às recomendações do FMI.

a prática governamental”(FOUCAULT, 2008, p. 27). Neste trecho, no entanto, Foucault não está tratando da aliança fornecida pelo Estado mínimo que garante a liberdade de investimento para o capital internacional, mas nos mecanismos “naturais” do mercado que devem constituir um padrão de verdade, possibilitando o discernimento acerca das práticas governamentais boas e más. Foucault chama a atenção para elementos intersticiais da economia política do século XVIII que organizam o fluxo de capital e mercadoria e alocam recursos humanos e materiais. Pensa-se assim acerca desses elementos não como meras abstrações teóricas, tampouco como movimentos de ordem natural ou fisiológica, mas como agenciamentos que inscrevem no corpo o horizonte do possível em termos de ação, hábitos, percepções e afetos.

Dessa forma, o investimento em educação, notável no caso sul-coreano¹⁰, pode ser visto como uma variante contemporânea da descrição feita por Foucault acerca do *homo oeconomicus*, ou seja, do investidor de si próprio, produtor de capital humano. Diversos fatores podem compor investimentos dessa ordem, sendo que educação e migração são os dois tipos que Foucault discorre a respeito. Se a educação compreende uma larga escala de tempo, desde a infância até o final da vida profissional adulta, assim como o nível intelectual dos pais e o cuidado que eles têm com o filho, no caso da migração

a mobilidade de uma população e sua habilidade em fazer escolhas de mobilidade como escolhas de investimento para melhorar a renda permitem que se traga o fenômeno da imigração de volta à análise econômica, não como efeitos puros e simples de mecanismos econômicos que se estendem para além dos indivíduos, e como tal, os liga a uma máquina imensa que eles não controlam, mas como comportamento em termos de empreendimento individual, empreendimento de si próprio com investimentos e rendas. (FOUCAULT, 2008, p. 230)

Se o *edutainment* é o exemplo que apresenta proximidade com a argumentação de Foucault, todo o contato com as tecnologias de informação e comunicação compreendem ao mesmo tempo um investimento migratório e educacional. A tarefa de ensinar, antes dividida exclusivamente entre professores e pais, passa a ser compartilhada com a internet. Habitar o ciberespaço, por sua vez, em muitos casos é algo experimentado como uma migração, com seus riscos, dificuldades e recompensas. O usuário, em conjunto com o computador, passa a compor um circuito de constante produção e consumo de signos, dos periféricos por ele manipulados, dos próprios músculos e sistema nervoso, que são tanto parte do usuário quanto da rede sociotécnica que ele habita. O corpo humano, colocam Hardt e Negri, “deve constantemente ser produzido por ele próprio e reproduzido por outras mercadorias e seu

10 Algumas estatísticas atestam os esforços do governo sul-coreano, entre elas, a de que mais da metade da população (66%) entre 25 e 34 anos são estudantes de nível superior. Fonte: Education at a Glance: OECD Indicators. Em <<http://www.oecd.org/edu/Korea-EAG2014-Country-Note.pdf>>. Desnecessário dizer que estatísticas como essa escondem o alto nível de competitividade e pressão entre os estudantes, de modo que depressão e suicídio são dois problemas graves há anos.

consumo produtivo. Economismo nesse sentido vê apenas um mundo de corpos – corpos produtivos, corpos produzidos, corpos consumidos”.(HARDT; NEGRI, 2009, p. 35) Apesar desse processo não ser exclusivo da Coréia do Sul, a velocidade e a violência com as quais ele ocorreu nesse país fazem dele um caso interessante para uma reflexão acerca das TICs como infraestruturas que desterritorializam e reterritorializam força de trabalho, saberes técnicos e afetos. Elas separam corpos, convidando-os a se disporem em frente ao monitor, e a operar individualmente o computador. Porém, em relação com todo o aparato tecnológico que se desenrola a partir daí, antebraço, mão e dedos desse corpo¹¹ já não podem mais ser considerados à parte do *mouse* e do teclado, assim como seus olhos não estão separados dos signos captados por eles, pois junto com o córtex percorrem uma paisagem de informação que mobilizam raciocínios diversos. Servidores que por sua vez abrigam dados como, entre outros, as partidas que podem vir a ser jogadas assim como toda hipermídia consumida para educar, investir e entreter, colocam em relação sistemas nervosos, processadores, *mouses*, teclados, algoritmos e signos diversos que circulam na rede sociotécnica. Tal rede, segundo Dyer-Whiteford e De Peuter, “operam como máquinas corporativas, extraindo gastos contínuos no software; como máquinas do tempo, comandam horas de atenção; como biomáquinas, iniciando relações íntimas entre jogadores, inteligência artificial, e coletividades em rede.”(DYER-WHITEFORD; DE PEUTER, 2008, p. XXXI)

Assim, uma vez delineado o modo como se produziu uma cultura, uma economia e uma sociedade intimamente ligadas com as TICs, é possível voltar a explanação inicial acerca de *eSports* e o domínio sul-coreano em *Starcraft 2*.

STARCRRAFT E SUA ASCENSÃO NA CORÉIA DO SUL

Com todos os incentivos voltados para a produção de uma infraestrutura em torno do digital na Coréia do Sul do final dos anos 90, *eSports* encontrava solo fértil para se desenvolver. Segundo Jin, “o rápido crescimento dos *eSports* é muito relacionado com a difusão em massa” (JIN, 2010, p. 59). Ela se deu em um número substancial de plataformas: dois canais de televisão a cabo exclusivos para jogos digitais (Ongamenet e MBC Game), cinco televisões de protocolo de internet e dois portais de internet totalmente dedicados a competições. Isso gerou uma cultura de celebridade em torno dos jogadores, semelhante a que esportes tradicionais como o futebol tem no mundo.

Figura 26: Cerimônia de casamento do ex-jogador Lee “NaDa” Yoon, sucedido pelo evento de lançamento da última expansão de *Starcraft 2: Legacy of the Void*. Como Jin aponta, “jogadores profissionais na Coréia do Sul são idolatrados, casando com supermodelos e participando de outras atividades de celebridade que são dignas do espetáculo e intrigas pela população geral.”

11 Pensando com Deleuze e Guattari, ele jamais foi um todo indecomponível, mas uma máquina desejante perpassada por linguagens e técnicas, cristalizada em tradições, decomposta em crises e revoluções. Substancializar aquilo que se convencionou chamar de “ser humano” nada mais é do que a necessidade circunstancial de ignorar essa indeterminação.



FIGURA 3: Cerimônia de casamento do ex-jogador Lee “NaDa” Yoon, sucedido pelo evento de lançamento da última expansão de *Starcraft 2: Legacy of the Void*. Como Jin aponta, “jogadores profissionais na Coreia do Sul são idolatrados, casando com supermodelos e participando de outras atividades de celebridade que são dignas do espetáculo e intrigas pela população geral.”

Dessa forma, ligas de jogadores de *Starcraft: Broodwar* foram a primeira demonstração de um espetáculo em torno de um jogo digital. Times de jogadores (alternando-se em partidas individuais), patrocinadas por empresas de tecnologia e telecomunicação, como a Samsung e a South Korea Telecom, participavam de torneios como Starleague, Ongamenet Starleague e MBC Starleague, com premiações para os primeiros colocados que chegam às dezenas de milhares de dólares. Concomitante a formação de uma cena regional pujante, organizou-se em 2001 um evento de relevância global para a difusão dos *eSports*, o World Cyber Games, que em suas 13 edições foi considerado o análogo das Olimpíadas. Diversos jogos, com representantes de vários países se reuniam para disputar premiações em dinheiro e prestígio em seus jogos. Tanto os torneios sul-coreanos quanto o WCG foram importantes, pois tiveram um papel pioneiro em fazer de jogos digitais algo para além de um nicho. Toda uma rede de incentivos foi criada para viabilizar a carreira de jogador profissional, como por exemplo casas para os jogadores de um mesmo time morarem e treinarem, seguindo uma rotina estrita e salários. Se os torneios restritos ao país asiático produziram celebridades nacionais, o mesmo ocorreu no World Cyber Games, de modo a fomentar o crescimento da cena para além da Ásia. Dessa forma, associar jogos digitais com esportes, assim como o surgimento da figura do e-atleta não só produzem uma hierarquia de prestígio a ser cobiçada pelos participantes e compartilhada pelos telespectadores, mas fixaram um propósito para aquilo que antes era apenas um hobby: ser o melhor. Assim, cada jogo que foi elevado à categoria de *eSport* possui jogadores de reputação internacional, seja pela habilidade demonstrada, seja por comportamento que foge de uma boa conduta (como o uso de *hacks*, partidas combinadas, ofensas a outros jogadores)¹².

Além disso, esses eventos são pioneiros em articular diversos elementos que compõem o capitalismo pós-industrial como seu marketing intensivo e sem barreiras, graças a implementação de tecnologias para transmissão via internet. Isso permite o alcance de produtos que seduzem o nicho composto de entusiastas e fãs espalhados ao redor do globo, ávido por *hardwares* que melhora em tanto a performance do jogo quanto a do jogador, cadeiras feitas para acomodar um jogador que jogará por horas, e energéticos que supostamente dão fôlego e concentração para longas sessões de jogo. Esse alcance é possível graças às inovações em telecomunicação como satélite e fibra óptica, mas também às plataformas de transmissão de vídeo, com melhorias na capacidade de compressão e descompressão de vídeos, tornando viável o *streaming*¹³ de jogos, tanto por estúdios profissionais quanto por jogadores profissionais e amadores.

12 *Hacks* são programas que rodam paralelamente ao jogo, conferindo uma vantagem injusta ao seu usuário. Combinar partidas, por sua vez está associada à rede de apostas que orbita os *eSports*. Trata-se de um tema relativamente complexo, pois apesar de apostas e jogos de azar serem proibidos na Coreia do Sul, empresas de apostas hospedam seus sites em servidores fora da Coreia do Sul, operando fora da jurisdição sul-coreana. Essa atividade chega a ramificar-se em agenciadores, técnicos de times e jogadores.

13 Trata-se da transmissão ao vivo de jogos. Tem como principais expoentes o Twitch (<www.twitch.tv>) e o Afreeca (<www.afreeca.tv>), onde qualquer usuário pode assistir a jogadores que querem transmitir seus jogos, assim como transmitir seus próprios jogos.

CORPOS E INFRAESTRUTURAS

Para além de suas idiossincrasias, o caso sul-coreano chama a atenção não apenas pela velocidade da implementação da infraestrutura telecomunicacional, tampouco pela pervasividade dessas tecnologias nas diferentes esferas de sua sociedade, mas pela afinidade de atividades a princípio tão distintas como educação, entretenimento e especulação financeira. Assim, no lugar de pensá-las buscando-se alguma medida de equivalência ou uma relação de analogia, tais atividades encontram-se a partir de uma relação específica entre corpo e infraestrutura. Esta, por sua vez, é entendida aqui a partir das diferentes escalas que compreendem redes de fibra-ótica, satélites, servidores, computadores, *smartphones*, monitores, *mouses*, teclados, enfim, todo o campo onde se transformam fluxos heterogêneos (de pessoas, afetos, mercadorias, etc) em dígitos binários. Um usuário, seja ele de um jogo digital, de uma rede social ou de um editor de textos, está investido nessa infraestrutura e passa a realizar uma produção em via de mão dupla: ao mesmo tempo que abastece discos rígidos, cartões de memória e servidores com informação, ele próprio se produz, na medida em que internaliza um determinado modo de olhar para as imagens do monitor, de reagir aos estímulos audiovisuais, ou compondo textos a partir de um teclado com layout QWERTY.

Desnecessário dizer que no meio dos *eSports*, uma performance desejável é aquela que via de regra se traduz em gestos eficientes e reflexos rápidos. Atingir um nível profissional em um jogo implica em ser um usuário que domine desde os percalços de um servidor alheio a *lags* até o discernimento de frames e pixels que podem decidir um *headshot* em *Counter Strike: Global Offensive* (Valve, 2012) ou uma jogada decisiva em *League of Legends*. Não raro essa performance é traduzida em infográficos, como os de experiência e ouro em *Defense of the Ancients 2* (Valve, 2013) e ações por minuto em *Starcraft 2*. Mesmo que de maneira indireta, esses indicadores mostram para o jogador o quanto seu corpo absorveu do funcionamento do jogo e dos periféricos que ele manipula. Levando em conta o contexto descrito acima, o caso de *Starcraft 2* é interessante pela minúncia que essa absorção é cobrada, oferecendo ao jogador diversos infográficos para que ele entenda seu desempenho e o de seu adversário.

O final de uma partida é seguido de telas com informações e estatísticas onde é possível comparar o desempenho econômico e bélico dos jogadores. Dentro da temporalidade da partida, é possível analisar infográficos diversos com informações a respeito da eficiência sobre o uso de trabalhadores, a ordem de produção de unidades e construções, investimentos em tecnologias e aprimoramentos de armas, entre outras. Ressalta-se assim o papel do jogador como um estrategista-administrador, uma vez que suas ações só valem a pena quando se obtém um sobre-valor marginal, ou colocando de maneira ainda mais bruta, quando se produz o máximo de destruição com o mínimo de recursos naturais necessário. Essas medidas são o resultado final de cada escolha feita pelo jogador, cada desvio de atenção e cada ordem que ele delega sobre seu domínio. Uma delas, a ações por minuto (APM), é uma das mais usadas em torneios, e considerada um dos pontos de partida para que um jogador possa competir em alto nível.

A APM é a principal maneira de se medir a habilidade de um jogador de *Starcraft 2*. Isso porque uma ação compreende tanto os comandos que ele atribui às suas unidades e construções quanto ao movimento feito pela sua visão sobre o território. Trata-se de uma estimativa aproximada tomada a cada segundo, de modo que se um jogador executar 6 ações em um dado segundo, por exemplo, estima-se um APM igual a 360, sendo assim uma medida dinamicamente variável. Dado que em jogos de RTS a agência do jogador é distribuída em cada construção e unidade que ele possui, seu sucesso na partida consiste em uma percepção distribuída e não-linear do espaço e do tempo em que a ação acontece. Investir-se nessa dissolução é um esforço em direção à abstração de abrir mão de uma presença em troca de ser pura ação, ou seja, de produzir efeitos sem a mediação de um corpo, como em jogos em que se controla um avatar. Considerando as inúmeras preocupações que um jogador tem no decorrer de uma partida, é compreensível que o desdobramento mais comum ocorra dentro de um ritmo acelerado. É evidente que um dado estritamente quantitativo não é o suficiente para inferir com segurança absoluta a respeito das competências do jogador, que dependem também da capacidade em interpretar as situações que emergem em uma partida e respondê-las de acordo. No entanto, ela é um denominador comum entre os jogadores profissionais de *Starcraft 2*, acrescentando ao caráter estratégico do jogo a necessidade de interpretar informações e tomar decisões rapidamente.

Assim, a curiosidade inicial deste artigo, a do sucesso dos sul-coreanos em *Starcraft 2*, revela-se como um sintoma da intersecção entre educação, economia e entretenimento no capitalismo pós-industrial. As três atividades mencionadas por Jin – negociar ações, jogar, e aprender a usar a Internet e falar inglês – demandam de seu usuário não apenas a internalização dos códigos que regem o funcionamento da infraestrutura telecomunicacional e computacional, mas o manuseio intensivo deles. Pois da mesma maneira que um jogador de *Starcraft 2* decide em uma fração de segundos sobre como usar os recursos naturais, um especulador, ao analisar grafos e velas, também deve decidir o quanto antes quais ações se deve comprar e vender. O imperativo pela velocidade, pela individualização da responsabilidade sobre os resultados e pela quantificação destes para futura análise e aprimoramento permeiam o aluno, o jogador e o especulador. Entre esses dois últimos, o gráfico enquanto símbolo ocupa uma posição interessante: para o jogador de *Starcraft 2* ele representa o valor depurado de sua performance, das ordens dadas às suas unidades e construções, pela manutenção do *input* e *output* que configura a economia de guerra na partida, enfim, pela afinidade de seus olhos e dedos às regras do jogo; com o mesmo ímpeto de maximizar ganhos e minimizar perdas, o especulador, por sua vez, tem no gráfico o começo de sua performance, dessa vez sobre a interpretação dos ícones que denotam tendências de alta e queda de algum ativo. Ambos lidam com maquinarias que calculam valores sempre em fluxo, colocando em circuito os raciocínios do usuário (seja ele um especulador ou um jogador), e os algoritmos da máquina (seja ela um software ou o Mercado).

Como pôde-se perceber, as intersecções não estão no funcionamento de um jogo de RTS e o mercado de ações (mesmo que os dois tenham, à sua maneira, agentes racionais, algoritmos, enfim, toda uma maquinaria que calcula valores), mas no modo como o corpo do usuário é agenciado dentro de um território digital, tecido pela rede heterogênea de dispositivos que compreendem desde os periféricos que ele manipula até os servidores que transmitem e armazenam suas ações. Migrar para esse novo território que emergia na Coréia do Sul pós-crise implicava em investir-se em novos hábitos, expor o corpo a um conjunto de estímulos regidos por uma infraestrutura complexa. No caso de *Starcraft 2* e de seu antecessor, *Starcraft: Broodwar*, ações por minuto é uma métrica que explicita a hipertrofia de sua capacidade sensorial e cognitiva, uma vez que a competição compele o jogador a interpretar vorazmente os estímulos audiovisuais e responder a eles com o mínimo de atraso possível.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Mais do que extrair um discurso ou uma ideologia, buscou-se neste artigo considerar jogos digitais enquanto artefatos que colocam em relação uma infraestrutura informacional sobre o corpo do jogador. Levando em consideração uma das definições que Alexander Galloway faz sobre jogos digitais, a de que são ações¹⁴, pode-se afirmar que a relação corpo-infraestrutura se dá a partir das ações disponíveis ao jogador. Em outras palavras, são elas que condicionam o modo como um corpo será mobilizado para que se produza informação capaz de mudar o estado do jogo. Em jogos digitais competitivos, parte de sua fruição está na exploração das ações à disposição do jogador, visando a superação dos limites postos pelo jogo, sendo comum eles se darem em termos de tomada de decisões e reflexos rápidos. A atração que eles exercem sobre o jogador não ocorre em termos de coerção ou convencimento, mas pelo convite de ser parte de uma determinada lógica que estrutura seu funcionamento.

O contexto dos *eSports* é privilegiado nesse sentido, pois a imagética espetacular que o caracteriza explicita a exploração tanto do sistema de regras quanto da capacidade cognitivo-motora dos jogadores. Dessa forma, a imagem do jogador profissional passa a ser vetor de discursos que legitimam um sujeito não apenas respeitador de regras, mas particularmente ansioso em deixá-las extrair o melhor desempenho possível dele. Daí o patrocínio das marcas já citadas, que conferem fôlego mental e conforto físico para um investimento intensivo em frente ao computador. Quando jogos necessitam de produtos complementares para que se justifique a continuidade de sua fruição, cabe indagar acerca dos sentidos de lazer, trabalho, diversão e tédio.

14 “Pessoas movem suas mãos, corpos, olhos e bocas quando jogam video games. Mas máquinas também agem. Elas agem em resposta às ações do jogador assim como independentemente delas. Philip Agre usa a frase “gramáticas de ação” para descrever como atividades humanas são codificadas para análise maquina usando metáforas linguísticas e estruturais.” (GALLOWAY, 2006, p. 4). Na dissertação em que se baseia este artigo, a noção de “gramáticas de ação” foi apropriada como parte do método para analisar a o processo de subjetivação em *Starcraft 2*.

No entanto, acredita-se que a relação entre um jogador e os complementos que o cercam é apenas o sintoma mais superficial de um processo de subjetivação que tem nos *eSports* sua manifestação mais acentuada. Trata-se da hipertrofia sensório-cognitiva que é valorizada nessa cultura, como por exemplo nas ações por minuto em *Starcraft 2*, mas em qualquer outro jogo que articule processos em tempo real e informação incompleta, como *League of Legends* e *Counter Strike: Global Offensive*. Em cada um desses jogos há um conjunto específico de ações (uma gramática de ações, como diria Agre) que condiciona desde o movimento dos olhos e dedos do jogador até o modo e a duração de seus raciocínios. Assim, o alerta de Nick Srnicek sobre plataformas, de que “enquanto elas se apresentam como espaços vazios para que os outros possam interagir, elas de fato encarnam uma política”(SRNICEK, 2017, p. 39), pode ser adaptado para o escopo deste artigo. O conjunto de regras e ações em jogos digitais encarnam uma política, que se faz mais visível na medida em que é uma ferramenta de exploração das potencialidades cognitivo-motoras do jogador.

Por fim, tomando como referência a obra de Jin, o caso sul-coreano é privilegiado para uma análise desse tipo em outros contextos, uma vez que as mudanças tecnológicas e sociais ocorreram bruscamente naquele país. Guardadas as proporções, tal contexto pode servir de referencial para abordar processos que acontecem atualmente no Brasil¹⁵, tanto no que diz respeito ao crescimento dos *eSports*, como da cultura *gamer* em geral.

15 Em <<http://www1.folha.uol.com.br/esporte/2017/01/1852497-emissoras-brigam-por-direitos-de-transmissao-de-esportes-eletronicos.shtml>>. Acessado em 24/01/2017.

REFERÊNCIAS

- DYER-WHITEFORD, Nick; DE PEUTER, Greig. *Games of Empire: Global Capitalism and Video Games*. Minneapolis: Minnesota, University of Minnesota Press, 2009.
- FOUCAULT, Michel. *The Birth of Biopolitics*. Lectures at the Collège de France 1978-1979. Nova Iorque: Palgrave Macmillan, 2008.
- GALLOWAY, Alexander. *Gaming - Essays on algorithmic culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006.
- _____. “Starcraft, or Balance”, em *Grey Room*, 28, p. 94.
- _____. *The Interface Effect*. Cambridge: Polity Press, 2012.
- HARDT, Michael; NEGRI, Antonio. *Commonwealth*. Cambridge: Harvard University Press, 2009.
- TAYLOR, T. L. *Raising the stakes: E-Sports and the professionalization of computer gaming*. Massachusetts: MIT Press, 2012.
- JIN, Dal Yong. *Korea’s Online Gaming Empire*. Cambridge: MIT Press, 2010.
- MAHLICH, Jörg; PASCHA, Werner (Orgs.). *Innovation and Technology in Korea*. Heilderberg: Pshysica-Verlag, 2007.
- SRNICEK, Nick. *Platform Capitalism*. Cambridge: Polity, 2017.

Geração PlayStation: jogos de futebol em ambientes virtuais e jovens brasileiros que torcem por times estrangeiros

Romero Jasku Bastos¹

¹ Romero Jasku Bastos é professor Docente I de Sociologia da rede pública do Estado do Rio de Janeiro (SEEDUC/RJ), licenciado em Ciências Sociais pela Universidade Federal Fluminense (UFF) e mestrando em Ciências Sociais pela Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro (UFRRJ). É membro do grupo de pesquisa Núcleo de Pesquisa em Cultura, Identidade e Subjetividade (CULTIS), tendo apresentado outros trabalhos nos quais abordou a influência dos jogos eletrônicos sobre os comportamentos de consumo de espetáculos esportivos. O presente trabalho é parte da pesquisa que realiza junto ao Programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais da Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro (PPGCS/UFRRJ) sob orientação da professora Dr^a Sabrina Marques Parracho Sant'Anna.

RESUMO: O presente trabalho pretende investigar a influência dos jogos de futebol em ambientes virtuais sobre a tendência de crescimento do número de jovens brasileiros que torcem por clubes estrangeiros, desvendada a partir da análise do conteúdo de documentos de comunicação de massa, tais como blogs, sites, jornais, revistas, programas de televisão e jogos eletrônicos. A questão central que norteará as investigações pode ser resumida da seguinte maneira: qual é o papel desempenhado pelos jogos eletrônicos no que concerne ao processo que transformou os clubes de futebol da Europa significativos a ponto de se tornarem símbolos com os quais alguns torcedores brasileiros podem identificar-se? Dentro dos limites de uma pesquisa qualitativa de caráter exploratório, desenvolvida exclusivamente a partir da análise e interpretação de documentos de comunicação de massa e em diálogo com a bibliografia sobre o tema, procuro apontar alguns caminhos possíveis para compreender melhor a influência dos jogos de futebol em ambientes virtuais sobre tendência de crescimento do número de brasileiros que torcem por times do exterior, em particular da Europa.

PALAVRAS-CHAVE: Jogos eletrônicos; futebol; torcedores; times estrangeiros.

ABSTRACT: The present work intends to investigate the influence of soccer games in virtual environments on the growing trend of the number of young Brazilians who cheer for foreign clubs, unveiled from the analysis of the content of mass communication documents such as blogs, Websites, newspapers, magazines, television shows and electronic games. The central question that will guide the investigation can be summarized as follows: what is the role played by electronic games in the process that has transformed the football clubs of Europe to the point of becoming symbols with which some Brazilian fans Can they identify themselves? Within the limits of a qualitative exploratory research, developed exclusively from the analysis and interpretation of mass communication documents and in dialogue with the bibliography on the subject, I try to point out some possible ways to better understand the Influence of soccer games in virtual environments on a growing trend in the number of Brazilians who cheer for teams from abroad, in particular from Europe.

KEYWORDS: Electronic games; soccer; Supporters; Foreign teams.

INTRODUÇÃO

O presente trabalho pretende investigar a influência dos jogos de futebol em ambientes virtuais sobre a tendência de crescimento do número de jovens brasileiros que torcem por clubes estrangeiros, desvendada a partir da análise do conteúdo de documentos de comunicação de massa, tais como blogs, sites, jornais, revistas, programas de televisão e jogos eletrônicos.

O interesse pelo tema surgiu há nove anos. Em maio de 2007, o caderno de esportes do jornal “O Globo” estampava na primeira página a seguinte manchete: “Sem heróis por perto”. Logo abaixo, o subtítulo da matéria explicava: “Globalização, êxodo e marketing atraem para o futebol europeu a atenção de torcedores jovens”.² A ausência de ídolos gramados brasileiros é apontada como resultado da má gestão dos clubes brasileiros, administrados por dirigentes amadores e sem dinheiro para pagar altos salários aos jogadores mais talentosos. Sem saída, as agremiações esportivas brasileiras são forçadas a vendê-los a outros clubes, quase sempre do exterior.

Os clubes brasileiros também promovem mal os produtos que põem à venda, perdendo espaço no mercado para clubes estrangeiros, que investem maciçamente em propaganda e marketing com o objetivo de comercializar suas marcas, apostando no consumo de produtos que exploram a imagem dos clubes para “encurtar” as distâncias entre times de futebol e consumidores de todo o mundo, incluindo brasileiros.

Na época, quando me dedicava a escrever minha monografia de graduação sob orientação de Carlos Henrique Aguiar Serra, professor do Departamento de Ciência Política da Universidade Federal Fluminense (UFF), a reportagem chamou minha atenção devido à proximidade com o tema da pesquisa que estava desenvolvendo, onde procurava relacionar a interação violenta entre torcidas organizadas com o movimento de espetacularização do futebol globalizado. Um aspecto não menos interessante, no entanto, acabou escapando completamente: o papel estratégico desempenhado pelos jogos eletrônicos, parte importante das estratégias de marketing utilizadas para aproximar clubes de futebol de torcedores de todo o mundo, ampliando o mercado para os produtos relacionados ao futebol, transformado num grande e lucrativo negócio que movimenta bilhões em dinheiro.

Com o objetivo de comercializar suas marcas e conquistar um número cada vez maior de consumidores, os clubes de futebol do continente europeu investem maciçamente em estratégias de propaganda e marketing, apostando no consumo de produtos que exploram a imagem dos clubes para “encurtar” as distâncias entre times de futebol e jovens brasileiros. E os jogos de videogame desempenham papel estratégico nesse sentido.

Os jogos de videogame são parte importante das estratégias de propaganda e de marketing utilizadas para aproximar clubes de futebol de torcedores de todo o mundo, ampliando assim o mercado para os produtos relacionados ao futebol, transformado num grande

2 SEM heróis por perto. *O Globo*, Rio de Janeiro, 20 mai. 2007. Esportes, p. 46.

e lucrativo negócio que movimentava bilhões em dinheiro. “Fifa Soccer, Winning Eleven e Championship Manager são títulos que os pais estranham, mas que ‘viciam’ os filhos”, diz a matéria. Em depoimento ao jornal, o adolescente Gabriel Casotti disse: “O videogame me influenciou a gostar dos clubes de futebol”.³

Mas, afinal, por que o futebol jogado lá fora é tão apreciado por alguns jovens torcedores brasileiros? Por que as disputas e os embates que se desenrolam a milhares de quilômetros de distância envolvendo clubes estrangeiros em campos e gramados de outros países (e continentes) são capazes de proporcionar a esses torcedores experiências muito mais agradáveis a ponto de fazê-los se identificar com clubes do exterior, e até mesmo se sentir parte de uma extensa “comunidade de pertença” que vai muito além das fronteiras locais ou nacionais? Para mim, trata-se de uma questão que remete aos meandros da constituição do gosto por espetáculos esportivos. Nesse sentido, minha hipótese é a de que, em alguns casos, os jogos de futebol em ambientes virtuais fornecem os conceitos e os parâmetros que fundamentam os juízos sobre o que é um jogo bonito ou feio, bom ou ruim, e, desse modo, são parte importante na construção coletiva do gosto pelo futebol de espetáculo. Ora, no que diz respeito à constituição de tal gosto esportivo, sabe-se que os jogos de futebol em ambientes virtuais cumprem hoje uma função primordial.

Logo, a questão central que norteará as investigações pode ser resumida da seguinte maneira: qual é o papel desempenhado pelos jogos eletrônicos no que concerne ao processo que transformou os clubes de futebol da Europa significativos a ponto de se tornarem símbolos com os quais alguns torcedores brasileiros podem identificar-se?

Para responder a essa questão, dentro dos limites de uma pesquisa qualitativa de caráter exploratório, desenvolvida exclusivamente a partir da análise e interpretação de documentos de comunicação de massa e em diálogo com a bibliografia sobre o tema, procuro apontar alguns caminhos possíveis para compreender melhor a influência dos jogos de futebol em ambientes virtuais sobre a tendência de crescimento do número de brasileiros que torcem por times do exterior, em particular da Europa.

JOGOS DE FUTEBOL EM AMBIENTES VIRTUAIS E A TENDÊNCIA DE CRESCIMENTO DA PREFERÊNCIA DE JOVENS BRASILEIROS POR TIMES ESTRANGEIROS

A crescente popularidade dos clubes estrangeiros em território nacional e o aumento significativo da preferência dos torcedores brasileiros por times do exterior foram comprovadas em pesquisa realizada pela “Stochos Sports & Entertainment”, empresa brasileira com mais de 15 anos no segmento de avaliação do mercado, e revelam o impacto causado pelo proces-

³ Ibidem, p. 45.

so acelerado de globalização e de espetacularização do futebol sobre os antigos laços que tradicionalmente vinculavam clubes e torcedores, fazendo emergir novas formas de pertencimento baseadas no consumo de imagens e de mercadorias, onde as novas tecnologias de comunicação e de informação desempenham papel indispensável. Entre 8.167 entrevistados, de 16 a 60 anos de idade, a porcentagem dos que declararam não ter preferência por times do exterior caiu de 45,9% para 36,1% em relação a outro estudo divulgado em 2013.⁴

São inúmeros os atrativos para a fixação pelo campeonato do Velho Continente. Os jogos ganham de goleada em dinamismo e quantidade de craques por metro quadrado. As crianças daqui respondem levantando as audiências das TVs abertas e fechadas, especialmente durante as tardes, quando passam os jogos. Além disso, têm no videogame o parceiro perfeito para transferir a paixão para Real Madrid, Chelsea, Barcelona e similares. E isso se reflete no visual. Garotos de classe média para cima, que antes estampavam escudos brasileiros no peito, desfilam hoje camisas dos clubes da Europa. Na maior loja de artigos esportivos da América Latina, seis das dez camisas infantis mais vendidas em 2014 são de times europeus.

Os pais parecem observar essa transformação com mais atenção e preocupação do que as principais vítimas dessa globalização futebolística: os clubes brasileiros.⁵

“É de assustar. Os clubes do Brasil não estão dando a devida importância para esse fenômeno”,⁶ afirma Erich Beting, colunista do “UOL esporte”, consultor de marketing esportivo e dono da “Máquina do Esporte”,⁷ canal de comunicação sobre negócios do esporte e marketing esportivo do Brasil criado por ele em abril de 2005. “Criados no videogame e alimentados pelas transmissões internacionais de tevê”, explica Ana Luzia Mikos em matéria para a seção de esportes do jornal “Gazeta do Povo”, esses jovens torcedores “formam uma linha-gem de fãs globalizada seduzida pelo mais respeitado futebol do planeta”.⁸ Felipe Marques é um exemplo da atual tendência de internacionalização do ato de torcer que segue na esteira da influência dos novos meios de comunicação e entretenimento de massas sobre a maneira como crianças, adolescentes e jovens se relacionam com a experiência proporcionada pelo espetáculo de futebol, cada vez mais dependente deste tipo de mediação e também do acesso

4 POPULARIDADE de times estrangeiros no Brasil cresce e do Barça quase dobra. Disponível em: <http://globoesporte.globo.com/futebol/futebol-internacional/noticia/2015/10/popularidade-de-times-estrangeiros-no-brasil-cresce-e-do-barca-quase-dobra.html>. Acesso em: 5 dez 2016.

5 BEZZI, Marco. Paixão estrangeira: Jovens têm escolhido cada vez mais clubes de fora. Disponível em: <http://placar.abril.com.br/materia/paixao-estrangeira-jovens-tem-escolhido-cada-vez-mais-clubes-de-fora/>. Acesso em: 30 jan 2016.

6 PAIXÃO estrangeira: Jovens têm escolhido cada vez mais clubes de fora. Disponível em: <http://placar.abril.com.br/materia/paixao-estrangeira-jovens-tem-escolhido-cada-vez-mais-clubes-de-fora/>

7 Disponíveis em: http://maquinadoesporte.uol.com.br/artigo/sobre_26045.html. Acesso em: 16 dez 2016

8 ‘GERAÇÃO PlayStation’ vibra com a final da Liga dos Campeões. Disponível em: <http://www.gazetadopovo.com.br/esportes/futebol/geracao-playstation-vibra-com-a-final-da-liga-dos-campeoes-af3zvlng8qgojnoqtq3o4rw4a>. Acesso em: 16 dez 2016.

ao mercado de bens e produtos ligados às marcas dos principais clubes de futebol do Brasil e do mundo.

O estudante de Direito Felipe Marques, de 19 anos, joga virtualmente desde pequeno e o contato com os craques via joystick o fez, assim como tantos outros jovens, se interessar cada vez mais pelo futebol europeu.

“Lá estão os grandes jogadores e ainda tem toda essa decepção com o futebol brasileiro que a gente acaba preferindo acompanhar tudo que acontece lá”, reforça.⁹

No Brasil, os jogos de futebol em ambientes virtuais figuram no topo das listas de jogos eletrônicos mais vendidos. Entre os dez jogos eletrônicos mais vendidos no país em 2015, quatro são jogos de futebol em ambientes virtuais. “FIFA Soccer 16” se destaca na segunda posição, seguido de “FIFA Soccer 15”, “Pro Evolution Soccer 2015” e “Pro Evolution Soccer 2016”, que aparecem, respectivamente, na quarta, na quinta e na sexta posição no ranking divulgado pelo site de notícias IGN no início do ano de 2016.¹⁰

A popularidade dos jogos eletrônicos de futebol segue na esteira da rápida evolução do mercado brasileiro de jogos eletrônicos. Segundo estudo realizado pela empresa de consultoria “Euromonitor International”, “o mercado de videogames no Brasil cresce, em média, 26,3% por ano desde 2008, com arrecadação total de hardware, software e produtos digitais passando de R\$ 673,2 milhões para R\$ 2,1 bilhões em 2013”.¹¹ Outro levantamento, realizado pela “Newzoo” a pedido da “Real Games”, revelou que o Brasil é o quarto maior mercado consumidor de games no mundo, atrás apenas dos Estados Unidos, da Rússia e da Alemanha.¹² Uma das modalidades de jogo preferidas dos consumidores brasileiros são os jogos eletrônicos de futebol. Segundo a “Pesquisa Game Brasil 2015”, realizada pela “Sioux” e “Blend New Research”,¹³ o jogo “FIFA 15” (Electronic Arts), lançado em 2014, é o segundo mais popular entre jogadores brasileiros, ficando atrás apenas de “GTA 5” (Rockstar).¹⁴

Se os consumidores brasileiros gastam cada vez mais dinheiro com jogos eletrônicos, especialmente com jogos de futebol em ambientes virtuais, os clubes brasileiros seguem perdendo espaço no mercado global do futebol. A popularidade dos jogos eletrônicos de futebol e o quadro desfavorável aos clubes brasileiros no campo de jogo virtual podem explicar o crescimento da preferência de torcedores brasileiros por clubes de outros países, sobretudo

9 Idem.

10 E OS JOGOS mais vendidos no Brasil são... Disponível em: <http://br.ign.com/mercado/17301/news/e-os-jogos-mais-vendidos-de-2015-no-brasil-sao>. Acesso em: 5 dez 2016.

11 MERCADO de games no Brasil cresce em média 26% ao ano, diz estudo. Disponível em: <http://jogos.uol.com.br/ultimas-noticias/2014/10/08/bgs-mercado-de-games-no-brasil-cresce-em-media-26-ao-ano-diz-estudo.htm>. Acesso em: 7 mai 2016.

12 O BRASIL é o 4º maior mercado de gamers do ocidente. Disponível em: <http://www.gameworld.com.br/4156-brasil-e-o-4-maior-mercado-de-gamers-do-ocidente>. Acesso em: 7 mai 2016.

13 PESQUISA revela as curiosidades dos jogadores brasileiros. Disponível em: <http://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2015/02/pesquisa-revela-curiosidades-dos-jogadores-brasileiros.html>. Acesso em: 16 dez 2016.

14 Idem.

da Europa. Aqui, as empresas desenvolvedoras e distribuidoras de jogos eletrônicos esbar-ram com frequência em entraves legais que impedem que sejam firmados acordos sobre licenciamento de imagem com atletas profissionais e dirigentes dos times nacionais, limi-tando dessa maneira o número de clubes brasileiros disponíveis e a presença de jogadores que defendem camisas de equipes nacionais. Segundo lugar na preferência de jogadores bra-sileiros,¹⁵ o jogo “FIFA 15” deixou de fora clubes brasileiros, contando apenas com clubes de outros países. O motivo: não havia uma entidade que representasse os interesses financeiros dos clubes (que detém direitos de imagem dos jogadores), emperrando as negociações mais com a Eletronic Arts, desenvolvedora e distribuidora do jogo. Em comunicado à imprensa, um porta-voz da empresa disse que “o processo de licenciamento dos jogadores do campeo-nato brasileiro sofreu algumas mudanças”,¹⁶ e que, por esse motivo, não conseguiu chegar a um acordo com os detentores dos seus direitos de imagem dos jogadores. Apesar de ter acordo firmado com a maioria dos clubes da série A do Campeonato Brasileiro, a EA Sports explicou que “a razão de não terem sido incluídos os times brasileiros é que, como não tere-mos os jogadores, não seria consistente com o resto do mundo nem com a autenticidade do jogo ‘FIFA 15’”.¹⁷ Ao site ESPN.com, Jonathan Harris, gerente de negócios da EA Sports, disse que o principal motivo para a ausência dos times brasileiros do jogo foi a ausência de uma associação ou sindicato que representasse os interesses dos atletas profissionais.

“Esse é o problema. Não tem uma associação. Essa é a maior dificuldade. No caso dos clubes, a gente tem que negociar com cada clube. Não tem uma liga que tem o direi-to dos clubes. Na NFL, tem a NFLPA, uma associação dos jogadores. Você negocia com eles e consegue esses direitos. Quando eles levantaram essa questão, ficamos na dúvida. Enquanto não temos essa garantia, o melhor caminho é tirar os jogadores”, completou.¹⁸

No ano seguinte, a Eletronic Arts Sports conseguiu, enfim, chegar a um acordo com a maioria das equipes nacionais, contornando entraves burocráticos e legais e garantindo assim a autorização dos jogadores para o uso da imagem.¹⁹ O décimo quinto jogo da série “FIFA”, entretanto, não contou com a presença dos clubes de maiores torcidas do Brasil. Isso porque o valor em dinheiro oferecido pela EA Sports não agradou ao Flamengo e ao Corinthians, impedindo que as tratativas avançassem e um acordo fosse firmado.²⁰ Além

15 Idem.

16 ‘FIFA 15’ não terá times e jogadores do campeonato brasileiro, diz EA. Disponível em: <http://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2014/07/fifa-15-nao-tera-times-e-jogadores-do-campeonato-brasileiro-diz-ea.html>. Acesso em: 16 dez 2016.

17 Idem.

18 FALTA de sindicato dos jogadores tirou times brasileiros do Fifa 15. Disponível em: http://espn.uol.com.br/noticia/429030_falta-de-sindicato-dos-jogadores-tirou-times-brasileiros-do-fifa-15. Acesso em: 16 dez 2016.

19 COM OFERTA maior do PES, Corinthians e Flamengo avisam que estão fora do Fifa 16. Disponível em: http://espn.uol.com.br/noticia/531219_com-oferta-maior-do-pes-corinthians-e-flamengo-avisam-que-estao-fora-do-fifa-16. Acesso em: 16 dez 2016.

20 NÃO faz sentido Corinthians e Flamengo recusarem a proposta do Fifa 16. Disponível em: <http://trivela.uol.com.br/nao-faz-sentido-corinthians-e-flamengo-recusarem-a-proposta-do-fifa-16/>. Acesso em: 16 dez 2016.

disso, a edição mais recente da série “FIFA” não dá aos jogadores a chance de sagrarem-se campeões brasileiros, pois não há uma liga nacional. Sem contar com todos os 20 clubes que atualmente disputam o Campeonato Brasileiro, os produtores do jogo optaram por não ter uma liga nacional com os 16 times brasileiros que estão no jogo “FIFA 16”.²¹

Se comparada com o número de ligas nacionais e times da Inglaterra, por exemplo, é possível ter a medida da distância que separa os clubes brasileiros de seus congêneres estrangeiros, sobretudo quando se leva em consideração a presença maciça de clubes de futebol do continente europeu e o número reduzido de competições e de equipes nacionais. Só a “terra da rainha” figura no jogo com nada menos que 92 clubes, distribuídos por 4 competições diferentes: 20 clubes na “Premier League” (primeira divisão do campeonato inglês de futebol), 24 clubes na “Football League Championship” (segunda divisão), 24 clubes na “Football League One” (terceira divisão) e 24 clubes na “Football League Two” (quarta divisão).²²

Com o número limitado de clubes e campeonatos nacionais, grande parte dos jogadores acaba optando por clubes estrangeiros nos videogames, ao passo que as chances de que a opção por uma equipe nos videogames converta-se em preferência ou torcida por um clube de futebol parecem aumentar quando os jogadores são muito jovens e ainda não têm um “time do coração”. Seja como for, os jogos de futebol em ambientes virtuais inauguraram um novo campo de disputa, forçando comparações que em outras circunstâncias talvez não passassem de um divertido porém desprezioso exercício de imaginação. Isso porque somente em ocasiões excepcionais um clube brasileiro cruzará o caminho de um clube estrangeiro (sobretudo europeu). Palmeiras e Manchester United, por exemplo, enfrentaram-se pouquíssimas vezes ao longo da história. A última vez em que os dois times se encontraram foi há dezessete anos, quando o “Porco”, campeão da Copa Libertadores da América de 1999, enfrentou os “Red Devils”, campeões da UEFA Champions League 1998-1999, em partida realizada em Tóquio, capital do Japão, que terminou com a vitória por 1 a 0 da equipe comandada pelo técnico Alex Ferguson, que contava com David Beckham, Ryan Giggs, Paul Scholes, entre outros grandes jogadores (Beckham, que vestia a camisa 7 do Manchester United, marcou o gol da vitória, aproveitando-se da falha do goleiro Marcos, do Palmeiras). Ao derrotar o Palmeiras, o clube da cidade Manchester, localizada na região noroeste da Inglaterra, sagrou-se campeão do Mundial Interclubes de 1999.

Apesar do revés, vale a pena ressaltar que o Palmeiras é o maior detentor de títulos nacionais do futebol brasileiro. Desde 26 de agosto de 1914, quando foi fundado, o clube conquistou 9 títulos do Campeonato Brasileiro, 3 títulos da Copa do Brasil e 1 título da Copa dos Campeões. Já o Manchester United é o maior vencedor do Campeonato Inglês, com 20 títulos conquistados. Mas, enquanto o clube de São Paulo atingiu a marca de 325 milhões de reais arrecadados em 2016, o clube de Manchester faturou algo em torno 2 bilhões de reais

21 Idem.

22 FIFA 16 - Todas as ligas, times e seleções do jogo. Disponível em: <http://www.fifanewsbr.com.br/2015/09/fifa-16-todas-as-ligas-times-e-selecoes-do-jogo.html>. Acesso em: 16 dez 2016.

ao fim do mesmo ano.²³ A receita bilionária permite ao time com sede em Trafford, distrito localizado na região metropolitana de Manchester, contratar melhores jogadores e pagar salários mais altos. Segundo estudo da “Global Sports Salaries”, o Manchester United tem hoje a maior folha salarial de todo o mundo entre clubes de futebol, gastando algo em torno de 25 milhões de reais por ano só com pagamento dos vencimentos dos atletas profissionais.²⁴ Por isso, o Manchester United conta com um elenco recheado de craques.

Apesar de tudo, o abismo financeiro de 625 milhões de reais que separa o Palmeiras do Manchester United raramente se converteria em desvantagem para o time de São Paulo fora do campo virtual das comparações apoiadas em bases de dados estatísticos e das disputas simuladas por meio de programas de computador. Para ter a chance de enfrentar o Manchester United mais uma vez, o Palmeiras precisa vencer a Copa Libertadores da América. Antes, porém, tem de garantir seu lugar na competição fazendo uma boa campanha no Campeonato Brasileiro ou vencendo a Copa do Brasil, outro torneio nacional. O título da Copa Libertadores da América garante ao time vencedor o direito de disputar com outros campeões de torneios continentais o posto de campeão do mundo.

O Manchester United também deve perfazer um caminho semelhante ao do Palmeiras se quiser chegar à final do Mundial de Clubes da FIFA. Para se classificar para o torneio continental mais importante da Europa, a equipe hoje comandada pelo badalado e polêmico técnico português José Mourinho deve ficar entre os quatro primeiros colocados do Campeonato Inglês. Se vencer a UEFA Champions League, torneio que reúne os melhores times de toda Europa, poderá, então, disputar o Mundial de Clubes da FIFA. Assim, apenas na partida final do torneio mundial de clubes organizado pela FIFA um time inglês poderá se encontrar com uma equipe do Brasil. As chances, é claro, são remotas, uma vez que o caminho até lá é tão longo quanto tortuoso, mesmo para um clube como o Manchester United.

Nos jogos de futebol em ambientes virtuais, ao contrário, equipes de países e continentes diferentes enfrentam-se em partidas promovidas por jogadores que controlam o jogo apertando apenas alguns botões, ao passo que essas disputas podem ser reeditadas inúmeras vezes de acordo com o desejo e a vontade dos próprios jogadores. Ora, uma vez que no campo virtual de jogo o desfecho de uma partida depende tanto dos atributos das equipes e dos jogadores que obedecem aos comandos dos *game players* quanto da destreza daqueles que têm o controle nas mãos, as comparações entre diferentes equipes tornaram-se não somente mais recorrentes, mas inevitáveis, tendo em vista que tais comparações definem as chances de vitória e de derrota em acirrados embates virtuais, sobretudo quando implicam oponen-

23 SEM RESULTADO, Manchester United continua a crescer e receita passa de R\$ 2 bilhões. Disponível em: <http://epoca.globo.com/vida/esporte/noticia/2016/09/sem-resultado-manchester-united-continua-crescer-e-receita-passa-de-r-2-bilhoes.html>. Acesso em: 5 dez 2016.

24 CAVALIERS têm maior média de salários do esporte. United lidera no futebol. Disponível em: <http://sportv.globo.com/site/programas/redacao-sportv/noticia/2016/11/cavaliers-tem-os-maiores-salarios-do-mundo-united-lidera-no-futebol.html>. Acesso em: 5 dez 2016.

tes igualmente perspicazes, inteligentes e habilidosos. Neste cenário, assumir o comando de um time brasileiro numa partida virtual de futebol pode se revelar uma escolha frustrante.

Pode fazer alguma diferença no mercado brasileiro. É legal jogar com o seu time no videogame, mas, no geral, os brasileiros não fazem isso com muita frequência. Por um motivo simples: os jogadores são ruins. A maioria [...] não corre, erra passes e domínios. Usá-los em uma reunião de amigos pode ser divertido durante algum tempo. Usá-los na internet contra times muito melhores chega a ser um desafio quixotesco. E bater com a cara em moinhos de vento, em um momento que deveria ser de relaxamento e diversão, cansa.²⁵

Talvez por isso Jonathan Harris, diretor da Electronic Arts no Brasil, não tenha se mostrado tão preocupado com uma possível queda nas vendas dos jogos da série FIFA devido à ausência de clubes e jogadores do Campeonato Brasileiro na décima quinta edição da franquia em comparação com as publicações anteriores, que contaram com conteúdo nacional. “Acho que a gente não vai perder vendas por causa dessa mudança”, disse ele. “Muita gente joga com os times lá de fora”, explicou.²⁶

Ao ser questionado sobre a preferência dos fãs brasileiros, que não poderão jogar com seus clubes do coração em “Fifa 15”, Harris disse que espera que a ausência do Brasileirão não afete as vendas, mas que a “grande maioria dos jogadores brasileiros joga com outros times”.

“Esperamos não perder nenhum fã de ‘Fifa’. Mesmo com a gente reforçando, e muito, o conteúdo brasileiro no game nos últimos anos, a gente sabe que a grande maioria dos jogadores joga com outros times, com clubes europeus, por exemplo. E todo este conteúdo a gente tem. Então, apesar de a gente perder em um aspecto que consideramos importante, a soma de tudo o que o game traz ainda é suficiente para atrair o gamer brasileiro que quer e vai jogar ‘Fifa’, ainda mais porque a experiência de jogo continua muito agradável”.²⁷

Ao contrário de Harris, entretanto, os dirigentes brasileiros estão preocupados. No início do ano de 2016, em reunião do Conselho Arbitral da Confederação Brasileira de Futebol (CBF), Walter Feldman, secretário-geral da entidade, propôs que, no segundo semestre do mesmo ano, fosse lançado um campeonato de jogos de futebol em ambientes virtuais que contasse apenas com clubes da Série A do Campeonato Brasileiro. Segundo a proposta inicial de Feldman, o certame virtual obedeceria a tabela da principal divisão do campeonato nacional de clubes de futebol organizado pela própria CBF, e cada clube teria um time de

25 NÃO faz sentido Corinthians e Flamengo recusarem a proposta do Fifa 16. Disponível em: <http://trivela.uol.com.br/nao-faz-sentido-corinthians-e-flamengo-recusarem-a-proposta-do-fifa-16/>. Acesso em: 16 dez 2016.

26 FALTA de sindicato dos jogadores tirou times brasileiros do Fifa 15. Disponível em: http://espn.uol.com.br/noticia/429030_falta-de-sindicato-dos-jogadores-tirou-times-brasileiros-do-fifa-15. Acesso em: 16 dez 2016.

27 ‘É UM PASSO atrás em termos de conteúdo’, diz EA sobre ‘Fifa 15’. Disponível em: <http://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2014/07/e-um-passo-atras-em-termos-de-conteudo-diz-ea-sobre-fifa-15.html>. Acesso em: 7 dez 2016.

jogadores, preferencialmente torcedores. Para convencer os demais membros presentes à reunião do Conselho Arbitral, emplacando sua ideia, o secretário-geral da CBF anunciou que já havia firmado uma parceria com a Konami, empresa desenvolvedora do jogo eletrônico “Pró Evolution Soccer” (PES), e que atualmente detém os direitos de licenciamento da maioria dos clubes e jogadores brasileiros da Série A do “Brasileirão”. Ao Conselho Arbitral, o secretário-geral da CBF justificou a proposta, que acabou sendo aprovada, argumentado que “um campeonato de videogame só com clubes brasileiros da Série A” contribuiria “para evitar que nossos jovens continuem a jogar com times estrangeiros melhores que os brasileiros”.²⁸

Ao contrário do que acreditam Feldman e os outros dirigentes presentes à reunião do Conselho Arbitral – que não discutiram nada além da proposta encampada pelo secretário-geral da CBF –, o videogame certamente não é a solução para todos os problemas do futebol brasileiro. Nos dias de hoje, porém, os jogos de futebol em ambientes virtuais transformaram-se em “vitrines” cobiçadas por clubes que procuram aumentar a exposição dos produtos que oferecem, ainda mais quando a atenção das crianças é alvo de disputa entre empresas que concorrem por mais espaço no “mercado da bola”. “Crianças e aparelhos eletrônicos se conectam tal qual peças de Lego”, escreve o jornalista Marco Bezzi em matéria publicada na revista “Placar”, em novembro de 2014.²⁹

Uma das plataformas de entrada para o futebol europeu mais citadas por pais e filhos é o videogame. Nele, qualquer um pode ser Messi ou Cristiano Ronaldo. Para aumentar ainda mais a distância entre os continentes, o novo FIFA 15, mais popular entre os jogos de futebol, não possui nenhum time brasileiro — diferentemente do PES, da Konami, que obteve a licença para utilizar os clubes nacionais. Para o presidente da Federação Paulista de Futebol Digital e Virtual, Thiago Silva, os clubes brasileiros não farão falta alguma nos campeonatos. “Mas, para o jogador casual, isso atrapalha muito. Faz o público infantil e adolescente gostar cada vez mais de times europeus.”³⁰

Em blog hospedado na página do “UOL Esporte”, o jornalista Rafael Reis escreveu “Pelo direito de torcer para um time estrangeiro”, título do artigo publicado em 16 de janeiro de 2016.

[...] Esqueça o preconceito e ignore as piadas que possa ouvir por essa escolha.

Você tem sim todo o direito do mundo de dividir seu coração entre o Corinthians e o Barcelona ou entre o Botafogo e o Bayern de Munique. Ou ainda, de torcer apenas para um clube estrangeiro.

28 KFOURI, Juca. Videogame é a solução do futebol brasileiro. Disponível em: <http://blogdojuca.uol.com.br/2016/03/videogame-e-a-solucao-do-futebol-brasileiro/?mobile&width=320>. Acesso em: 4 dez 2016.

29 BEZZI, Marco. Paixão estrangeira: Jovens têm escolhido cada vez mais clubes de fora. Disponível em: <http://placar.abril.com.br/materia/paixao-estrangeira-jovens-tem-escolhido-cada-vez-mais-clubes-de-fora/>. Acesso em: 30 jan 2016.

30 BEZZI, Idem.

Se pensarmos friamente, é até natural que isso aconteça. Não à toa, vemos cada dia mais crianças e adolescentes andando pelas ruas com camisas gringas.

Os times de primeiro escalão da Europa, como o Barça, o Bayern, o Real Madrid, a Juventus e o Arsenal, costumam ter todos (ou praticamente todos) seus jogos transmitidos pela TV no Brasil.

Nenhum time brasileiro tem tanta exposição televisiva quanto esses gigantes, nem Flamengo ou Corinthians... a menos que você desembolse um dinheiro extra e compre pacotes de pay-per-view.

Além disso, os maiores craques do planeta atuam bem longe do Brasil. E caso surja um grande jogador no seu time nacional, pode ter certeza que em breve ele irá para o exterior. A qualidade do futebol jogado lá fora e a maior presença na mídia (não só TV, mas também computadores e games) são as ferramentas da globalização da torcida de futebol.

Os mais saudosistas ainda dirão que a paixão sentida por um time estrangeiro nunca será a mesma que se tem por uma equipe brasileira. Mas será?

Tenho um amigo que é tão fanático pelo Manchester United que se tornou sócio do clube, com pagamento de anuidade e tudo, mesmo morando do outro lado do Atlântico, e dedicou parte da sua vida a realizar o sonho de conhecer Alex Ferguson.

Aí, eu pergunto. Dá para questionar a paixão de um cara como esse? Isso é ou não é ser torcedor?³¹

Visto do ângulo da livre concorrência de mercado e da iniciativa privada, portanto, o crescimento do número de torcedores de clubes estrangeiros no Brasil parece algo “natural”. “O mercado brasileiro de futebol vive literalmente um processo de invasão dos times europeus”, escreveu em coluna no blog do jornal “Lance!” Amir Somoggi, administrador de empresas formado pela ESPM, especializado em gestão esportiva pela Fundação Getúlio Vargas (FGV) e pós-graduado em marketing esportivo pela Universidade de Barcelona. “Os clubes europeus já conquistaram o coração dos nossos jovens. Hoje boa parte dos pais gastam mais dinheiro em camisas de times europeus para seus filhos pequenos, que para os times nacionais”.³² Para ele, a “invasão estrangeira” é sintoma do “processo de deterioração do futebol brasileiro”. Mas Somoggi, acima de tudo um homem de negócios, parece convencido de que não é dentro de campo, mas no âmbito do mercado que as partidas mais decisivas entre clubes nacionais e estrangeiros são disputadas.

Assim, segundo a ideologia hoje dominante, mais que do apoio de torcedores apaixonados o sucesso dos clubes depende da receita adquirida com a comercialização do futebol, e a propaganda e o marketing são estratégias indispensáveis a fim de persuadir consumidores a empregar seu tempo e a gastar seu dinheiro em espetáculos de entretenimento esportivos. Em comum, tanto Somoggi quanto Reis não questionam o modelo vigente de organização

31 REIS, Rafael. Pelo direito de torcer para um time estrangeiro. Disponível em: <http://blogdorafaelreis.blogosfera.uol.com.br/2016/01/16/pelo-direito-de-torcer-para-um-time-estrangeiro/>. Acesso em: 30 jan 2016.

32 SOMOGGI, Amir. Invasão estrangeira. Disponível em: <http://blogs.lance.com.br/somoggi/invasao-estrangeira/>. Acesso em: 7 mai 2016.

do futebol, estruturado como um grande negócio. A despeito das opiniões contrastantes sobre o fenômeno, aparentemente ambos partilham do ponto de vista segundo o qual clubes são empresas e torcedores são consumidores. Como resultado, a legitimidade do mercado e dos meios de comunicação de massa como instâncias mediadoras da relação dos torcedores com seus clubes não é contestada.

Ademais, as discussões e os debates sobre o tema com participação de intelectuais e jornalistas nos principais veículos de comunicação e de entretenimento do país têm frequentemente se limitado, com pouquíssimas exceções, a posições que são essencialmente apresentadas em termos de juízos de valor. Em geral, há uma predominância das visões negativas sobre o fenômeno, que de todo modo parecem se sustentar, com poucas variações, numa valorização do *local* em oposição ao *global*, reduzindo-os dessa maneira a duas imagens irrefletidas e especulares, sem levar em consideração, portanto, o estatuto objetivo dessa oposição. Note-se, por exemplo, o termo “Geração Playstation”, alcunha comumente utilizada e amplamente difundida por jornalistas e especialistas para designar brasileiros que torcem por times estrangeiros. “O termo ‘Geração Playstation’ foi cunhado para classificar de forma pejorativa os torcedores de clubes europeus em geral. Seriam eles uns desalmados, torcedores da estética”, explica Alcysio Canette.³³ Objetivamente, “são adolescentes e jovens recém-saídos da adolescência que torcem por times estrangeiros”, completa o jornalista Rodrigo Borges em artigo para o blog “Esporte Fino”.³⁴ “É a primeira ‘geração globalizada’, que já cresceu com internet e TV a cabo em casa e jogando sofisticados games de futebol. Pessoas que conhecem times europeus, grandes ou pequenos, tão bem ou melhor do que os grandes brasileiros”, completa Borges.³⁵

Os jovens torcedores de times estrangeiros estão por toda parte, uma rápida pesquisa na internet é suficiente para encontrar comunidades não apenas ligadas a times grandes e famosos, mas também aos pequenos, como o inglês Hull City, escolhido por Matheus Campos, 20 anos. “Comecei a torcer para o Hull no começo de 2007 porque jogava com ele em um game de computador, desde então o sentimento só aumentou e minha relação com o clube também”, diz. “Conheci muita gente ao redor do mundo por causa do time”, afirma o estudante, que admite também torcer pelo Grêmio.³⁶

Em artigo publicado em 6 de julho de 2015 no “Listagran”, blog por meio do qual os idealizadores, os jornalistas Danilo Pilan e Felipe Noronha, pretendem criar e publicar “listas sobre TODOS os assuntos possíveis”, Noronha lista “10 maneiras em que os jogos de futebol

33 CANETTE, Alcysio. Voláteis e mimados - A verdadeira Geração Playstation. Disponível em: <http://espnfc.espn.uol.com.br/arsenal/arsenalismos/4376-volateis-e-mimados-a-verdadeira-geracao-playstation>. Acesso em: 30 jan 2016.

34 BORGES, Rodrigo. Um brasileiro de 20 anos fanático pelo futebol romeno: por que ele é a cara da Geração Playstation. Disponível em: <http://esportefinal.cartacapital.com.br/geracao-playstation-brasileiro-blog-futebol-romenia/>. Acesso em: 30 jan 2016.

35 BORGES, Idem.

36 BORGES, Idem.

em videogame fizeram mal, muito mal, a tantos jovens iludidos por aí”³⁷. Em especial, vale a pena citar o último item da lista, onde Noronha diz o seguinte:

Os videogames chegaram ao ponto de colocar na cabeça dessa molecada que o Chelsea é grande! Meu deus! E aí eles preferem torcer para o Arsenal, que nunca assustou ninguém, que eles nunca verão no estádio, que eles vão usar a camisa na rua e ninguém vai ligar, do que para o Ceará, time da sua cidade, identificado com suas raízes. Dói na alma.³⁸

Mauro Cezar Pereira, jornalista da emissora de televisão por assinatura “ESPN Brasil” e “blogueiro” do site ESPN.com, deixa claro por que partilha do ponto de vista de Noronha. No blog, em coluna intitulada “Torcedores ou coxinhas? A melancólica geração criada numa bolha e que detesta estádio”,³⁹ publicada em 14 de janeiro de 2015, Pereira explica por que ver crianças “limitando sua admiração a times fisicamente distantes com tantas camisas pesadas por aqui” o incomoda:

Respeito o direito de cada um fazer o que bem entender, mas incomoda ver crianças induzidas a detestar templos do futebol, a viverem longe das arquibancadas. Nada contra terem times europeus de preferência. Mas admiração restrita a clubes da Europa? Crianças que dizem gostar de futebol e não curtem ir ao estádio. É como o sujeito muito religioso que odeia ir à igreja.

Dá pena ver aqueles meninos e meninas [...] limitando sua admiração a times fisicamente distantes com tantas camisas pesadas por aqui. Os meus, ainda bem, independentemente de eventual predileção por clubes europeus, natural na geração deles; têm os seus aqui bem perto e com local preferencial em seus corações.

O pai, depois de velho, descobriu uma paixão internacional. Sim, hoje o Racing Club me proporciona, de longe ou indo à Argentina, a chance de reviver meus melhores momentos com o futebol. Aqueles nos quais podia torcer livremente, sem os impedimentos e limitações que a profissão impõe.

Mas minha história foi forjada em arquibancadas. E na geral do velho Maracanã. Guardo isso com orgulho. Sei que os tempos são outros e que meus herdeiros não terão as mesmas oportunidades, a mesma liberdade. O mundo mudou. O futebol mudou. Mas ainda é possível, positivo e incomparável ver o seu time de perto. Na cancha!⁴⁰

No entanto, por trás do evidente contraste entre *local* e *global* existe ainda outra oposição, muito mais significativa – embora menos perceptível –, entre *cultura* e *capital*. Se o global aparentemente mostra mais afinidade com os interesses do mercado, o local por sua

37 NORONHA, Felipe. 10 males que os videogames fizeram aos fãs de futebol no Brasil. Disponível em: <https://listagram.wordpress.com/2015/07/06/10-males-que-os-videogames-fizeram-aos-fas-de-futebol-no-brasil/>. Acesso em: 30 jan 2016.

38 NORONHA, Idem.

39 PEREIRA, Mauro Cezar. Torcedores ou coxinhas? A melancólica geração criada numa bolha e que detesta estádio. Disponível em: http://espn.uol.com.br/post/474867_torcedores-ou. Acesso em: 30 jan 2016.

40 PEREIRA, Idem.

vez parece o campo mais adequado para assuntos culturais. “A cultura valoriza o habitual e o afetivo, o ‘vivido’ e o sensorial, algo ao qual o Banco Mundial não dá muito importância”.⁴¹ Precisamente nesse sentido, pode-se dizer que o retorno à cultura é, em grande medida, uma resposta à internacionalização do capital, à mercantilização das relações sociais e à “predominância da mídia na constituição simbólica das grandes massas”.⁴² Por outro lado, se “culturas locais podem, de fato, representar um oásis num deserto de mesmice enfadonha”, como diz Eagleton, é importante não perder de vista que

[...] se a diferença é cultivada com tanto afincio hoje em dia, é em parte porque ela vende. Podemos encontrar os mesmos restaurantes inimitáveis de hotel praticamente em toda parte. Nada é mais global que o totalmente singular.

O local é vendido e promovido em todo o planeta. Se o capitalismo passa por cima de algumas culturas locais, ele também ajuda a criar outras. A hostilidade em relação ao universal não chega a representar má notícia para aqueles cujos interesses seriam ameaçados por qualquer conversa sobre direitos humanos e lutas globais interconectadas.⁴³

O processo de globalização transformou o futebol numa espécie de mercadoria comercializável em qualquer parte do mundo, ignorando distâncias geográficas e tradições locais que no passado delimitavam as fronteiras do “pertencimento clubístico”.⁴⁴ Paralelamente, os meios de comunicação de massa ampliaram ainda mais a mercantilização, mudando a maneira como as pessoas vivenciam as experiências proporcionadas pelo espetáculo do futebol ao criar, através da produção de linguagens e narrativas midiáticas que preenchem o universo simbólico das grandes massas de torcedores, uma realidade “que dispensa a experiência vivida”.⁴⁵ Por sua vez, o “poder de definição” dos jogos eletrônicos se ampliou consideravelmente a ponto de produzir uma realidade à parte que dispensa o referente vivido,⁴⁶ transformando o esporte mais popular do mundo em um espetáculo vivenciado como um jogo de videogame. Assim, os jogos eletrônicos tornaram-se hoje algumas das principais fontes de referência para construção de identidades no contexto atual de expansão do mercado do futebol espetacularizado. Contudo, diferentemente do que sugere a oposição entre local e global, a relação entre cultura e capital só pode ser adequadamente entendida se analisada dialeticamente. Nesse sentido, cultura e capital, bem como local e global, são realidades interdependentes e reflexivamente determinadas e que não podem ser pensa-

41 EAGLETON, Terry. Balzac encontra Beckham. Disponível em: www1.folha.uol.com.br/fsp/mais/fs0512200416.htm. Acesso em: 18 jan 2016.

42 FRIDMAN, Luis Carlos. Vertigens pós-modernas: configurações institucionais contemporâneas. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2000, p. 11.

43 EAGLETON, Idem.

44 DAMO, Arlei Sander. O ethos capitalista e o espírito das copas. In: GASTALDO, Édison Luis; GUEDES, Simoni Lahud (org.). Nações em campo: Copa do Mundo e identidade nacional. Niterói: Intertexto, 2006.

45 FRIDMAN, Luis Carlos. Vertigens pós-modernas: configurações institucionais contemporâneas. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2000, p. 17.

46 Idem.

das separadamente, sendo assim diferentes momentos de um “processo de totalização”, que “nunca alcança uma etapa definitiva e acabada”.⁴⁷ Assim, do “ponto de vista da totalidade”,⁴⁸ cultura/local e capital/global deixam de ser entendidas como categorias irrefletidas e opostas, passando a ser vistas como momentos contraditórios mas profundamente interligados de uma “totalidade complexa”. Se a espetacularização do futebol implica necessariamente em “desposseção” de uma ampla massa de torcedores, convertidos, assim, em simples telespectadores, o negócio, entretanto, não pode abrir mão de signos culturais e raízes locais. Faz-se necessário, então, negociar com estes aspectos de ordem simbólica que não podem ser deixados de lado e que possuem grande valor de mercado no contexto atual do futebol globalizado. Não por acaso, a discussão em torno daquilo confere legitimidade aos vínculos de torcedores a seus clubes é recorrente nos veículos de mídia especializados em esportes em geral, constituindo-se em fonte de indícios e evidências do impacto das novas tecnologias de comunicação e de informação sobre o processo de constituição do gosto por espetáculos esportivos e de preferências clubísticas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A “tendência à consolidação do gosto de torcer por alguns poucos grandes clubes” e a “internacionalização do ato de torcer”⁴⁹ são fenômenos da globalização do esporte. Porém, uma tremenda batalha ideológica é necessária para sustentar e garantir a legitimidade do esporte espetáculo. Nesse sentido, os jogos de futebol em ambientes virtuais desempenham papel fundamental. Ora, se globalização do gosto esportivo e a concentração de torcida em torno de alguns poucos clubes incorporaram-se à lógica do sistema estruturado de relações que molda e dá sentido às experiências proporcionadas pelo futebol espetáculo, as tecnologias de comunicação e de informação desempenham papel crucial e indispensável neste “processo ininterrupto de espetacularização do futebol”.

Os jogos de futebol em ambientes virtuais são bons exemplos de como funciona a legitimação ideológica no contexto atual de globalização do esporte. Isso porque esses jogos cumprem uma função ideológica essencial no tocante à “interiorização da capacidade de imaginação”, participando plenamente do processo de “construção de uma dada sensibilidade profundamente estética” sem a qual não se pode realizar “uma dada experiência agradável”.

47 KONDER, Leandro. O que é dialética? São Paulo: Brasiliense, 2000, p. 39.

48 KONDER, Ibidem, p. 67.

49 ‘FUTEBOL é um produto e paixão virou alvo de disputa de mercado’, diz professor na série Geração Playstation. Disponível em: <http://esportefinal.cartacapital.com.br/geracao-playstation-entrevista-anderson-gurgel/>. Acesso em: 30 jan 2016.

A constituição do gosto esportivo em geral e do futebol em particular passa pelo incremento desse poder de imaginação, uma construção coletiva, pública e tensionada, que é impregnada aos indivíduos por meio do processo de socialização [...] Esta [experiência agradável] só pode se realizar plenamente com a interiorização da capacidade de imaginação, equivalente à construção de uma dada sensibilidade profundamente estética, emotiva, cognitiva e, em certos casos ao menos, política.⁵⁰

Trata-se, portanto, de uma questão estética, que remete assim aos meandros da constituição do gosto esportivo. Ora, no que diz respeito à constituição de tal gosto esportivo, os jogos de futebol em ambientes virtuais cumprem hoje uma função primordial. No entanto, muito mais do que um mero meio ou veículo de socialização deste “poder de imaginação” – essencial para o sucesso de qualquer experiência prazerosa ou agradável –, os elementos característicos da linguagem e da forma dos jogos de futebol em ambientes virtuais são também meios de produzir sujeitos – isto é, sujeitos da experiência estética –, fornecendo conceitos e parâmetros por meio dos quais os indivíduos podem julgar o que faz do jogo de futebol um bom jogo ou um jogo bonito.

50 DAMO, Arlei Sander. Futebol, engajamento e emoção. In: HELAL, Ronaldo; AMARO, Fausto. Esporte e mídia: novas perspectivas: a influencia da obra de Hans Ulrich Gumbrecht. Rio de Janeiro: EdUERJ, 2015, p. 54.

REFERÊNCIAS

- BEZZI, Marco. Paixão estrangeira: Jovens têm escolhido cada vez mais clubes de fora. Disponível em: <http://placar.abril.com.br/materia/paixao-estrangeira-jovens-tem-escolhido-cada-vez-mais-clubes-de-fora/>. Acesso em: 30 jan 2016.
- BORGES, Rodrigo. Um brasileiro de 20 anos fanático pelo futebol romeno: por que ele é a cara da Geração Playstation. Disponível em: <http://esportefinal.cartacapital.com.br/geracao-playstation-brasileiro-blog-futebol-romenia/>. Acesso em: 30 jan 2016.
- CANETTE, Alcysio. Voláteis e mimados - A verdadeira Geração Playstation. Disponível em: <http://espnfc.espn.uol.com.br/arsenal/arsenalismos/4376-volateis-e-mimados-a-verdadeira-geracao-playstation>. Acesso em: 30 jan 2016.
- CAVALIERS têm maior média de salários do esporte. United lidera no futebol. Disponível em: <http://sportv.globo.com/site/programas/redacao-sportv/noticia/2016/11/cavaliers-tem-os-maiores-salarios-do-mundo-united-lidera-no-futebol.html>. Acesso em: 5 dez 2016.
- COM OFERTA maior do PES, Corinthians e Flamengo avisam que estão fora do Fifa 16. Disponível em: http://espn.uol.com.br/noticia/531219_com-oferta-maior-do-pes-corinthians-e-flamengo-avisam-que-estao-fora-do-fifa-16. Acesso em: 16 dez 2016.
- DAMO, Arlei Sander. Futebol, engajamento e emoção. In: HELAL, Ronaldo; AMARO, Fausto. Esporte e mídia: novas perspectivas: a influencia da obra de Hans Ulrich Gumbrecht. Rio de Janeiro: EdUERJ, 2015.
- DAMO, Arlei Sander. O ethos capitalista e o espírito das copas. In: GASTALDO, Édison Luis; GUEDES, Simoni Lahud (org.). Nações em campo: Copa do Mundo e identidade nacional. Niterói: Intertexto, 2006.
- EAGLETON, Terry. Balzac encontra Beckham. Disponível em: www1.folha.uol.com.br/fsp/mais/fs0512200416.htm. Acesso em: 18 jan 2016.
- E OS JOGOS mais vendidos no Brasil são... Disponível em: <http://br.ign.com/mercado/17301/news/e-os-jogos-mais-vendidos-de-2015-no-brasil-sao>. Acesso em: 5 dez 2016.
- ‘É UM PASSO atrás em termos de conteúdo’, diz EA sobre ‘Fifa 15’. Disponível em: <http://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2014/07/e-um-passo-atras-em-termos-de-conteudo-diz-ea-sobre-fifa-15.html>. Acesso em: 7 dez 2016.
- FALTA de sindicato dos jogadores tirou times brasileiros do Fifa 15. Disponível em: http://espn.uol.com.br/noticia/429030_falta-de-sindicato-dos-jogadores-tirou-times-brasileiros-do-fifa-15. Acesso em: 6 dez 2016.
- ‘FIFA 15’ não terá times e jogadores do campeonato brasileiro, diz EA. Disponível em: <http://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2014/07/fifa-15-nao-tera-times-e-jogadores-do-campeonato-brasileiro-diz-ea.html>. Acesso em: 6 dez 2016.
- FIFA 16 - Todas as ligas, times e seleções do jogo. Disponível em: <http://www.fifanewsbr.com.br/2015/09/fifa-16-todas-as-ligas-times-e-selecoes-do-jogo.html>. Acesso em: 16 dez 2016.
- FRIDMAN, Luis Carlos. Vertigens pós-modernas: configurações institucionais contemporâneas. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2000.
- ‘FUTEBOL é um produto e paixão virou alvo de disputa de mercado’, diz professor na série Geração Playstation. Disponível em: <http://esportefinal.cartacapital.com.br/geracao-playstation-entrevista-anderson-gurgel/>. Acesso em: 30 jan 2016.

'GERAÇÃO PlayStation' vibra com a final da Liga dos Campeões. Disponível em: <http://www.gazetadopovo.com.br/esportes/futebol/geracao-playstation-vibra-com-a-final-da-liga-dos-campeoes-af3zvlmq8qgojnoqtq3o4rw4a>. Acesso em: 16 dez 2016.

KFOURI, Juca. Videogame é a solução do futebol brasileiro. Disponível em: <http://blogdojuca.uol.com.br/2016/03/videogame-e-a-solucao-do-futebol-brasileiro/?mobile&width=320>. Acesso em: 4 dez 2016.

KONDER, Leandro. O que é dialética? São Paulo: Brasiliense, 2000.

MERCADO de games no Brasil cresce em média 26% ao ano, diz estudo. Disponível em: <http://jogos.uol.com.br/ultimas-noticias/2014/10/08/bgs-mercado-de-games-no-brasil-cresce-em-media-26-ao-ano-diz-estudo.htm>. Acesso em: 7 mai 2016.

NÃO faz sentido Corinthians e Flamengo recusarem a proposta do Fifa 16. Disponível em: <http://trivela.uol.com.br/nao-faz-sentido-corinthians-e-flamengo-recusarem-a-proposta-do-fifa-16/>. Acesso em: 16 dez 2016.

NORONHA, Felipe. 10 males que os videogames fizeram aos fãs de futebol no Brasil. Disponível em: <https://listagram.wordpress.com/2015/07/06/10-males-que-os-videogames-fizeram-aos-fas-de-futebol-no-brasil/>. Acesso em: 30 jan 2016.

O BRASIL é o 4º maior mercado de gamers do ocidente. Disponível em: <http://www.gameworld.com.br/4156-brasil-e-o-4-maior-mercado-de-gamers-do-ocidente>. Acesso em: 7 mai 2016.

PAIXÃO estrangeira: Jovens têm escolhido cada vez mais clubes de fora. Disponível em: <http://placar.abril.com.br/materia/paixao-estrangeira-jovens-tem-escolhido-cada-vez-mais-clubes-de-fora/>. Acesso em: 16 dez 2016.

PEREIRA, Mauro Cezar. Torcedores ou coxinhas? A melancólica geração criada numa bolha e que detesta estádio. Disponível em: http://espn.uol.com.br/post/474867_torcedores-ou. Acesso em: 30 jan 2016.

PESQUISA revela as curiosidades dos jogadores brasileiros. Disponível em: <http://www.techtodo.com.br/noticias/noticia/2015/02/pesquisa-revela-curiosidades-dos-jogadores-brasileiros.html>. Acesso em: 16 dez 2016.

POPULARIDADE de times estrangeiros no Brasil cresce e do Barça quase dobra. Disponível em: <http://globoesporte.globo.com/futebol/futebol-internacional/noticia/2015/10/popularidade-de-times-estrangeiros-no-brasil-cresce-e-do-barca-quase-dobra.html>. Acesso em: 5 dez 2016.

REIS, Rafael. Pelo direito de torcer para um time estrangeiro. Disponível em: <http://blogdorafaelreis.blogosfera.uol.com.br/2016/01/16/pelo-direito-de-torcer-para-um-time-estrangeiro/>. Acesso em: 30 jan 2016.

SEM heróis por perto. *O Globo*, Rio de Janeiro, 20 mai. 2007. Esportes, p. 45-46.

SEM RESULTADO, Manchester United continua a crescer e receita passa de R\$ 2 bilhões. Disponível em: <http://epoca.globo.com/vida/esporte/noticia/2016/09/sem-resultado-manchester-united-continua-crescer-e-receita-passa-de-r-2-bilhoes.html>. Acesso em: 5 dez 2016.

SOMOGGI, Amir. Invasão estrangeira. Disponível em: <http://blogs.lance.com.br/somoggi/invasao-estrangeira/>. Acesso em: 7 mai 2016.

Inter-relações entre o lúdico e o narrativo em uma experiência geolocalizada com dinâmica de jogo

Vanessa Santos¹

¹ Vanessa Santos é pesquisadora e artista multimídia. Mestre em Sistemas Cognitivos e Mídias Interativas (Universidade Pompeu Fabra), Mestre em Comunicação Social, linha Imagem e Som (Universidade de Brasília), Doutora em Comunicação (Universidade Pompeu Fabra) com a tese *Designing Mobile Narratives: discursive strategies and participation modes in Locative Media Art*.

RESUMO: Este artigo avalia a possibilidade de um diálogo entre a aparente e controversa inter-relação ou conflito entre ludologia versus narratologia. Descreve os aspectos lúdicos, artísticos e estéticos presentes em *Chronica Mobilis*, uma obra que explora as possibilidades de criação de narrativas geolocalizadas com dinâmica dos jogos, a partir do uso de dispositivos móveis e tecnologias de geolocalização. O estudo de caso desse, que poderia ser também considerado como um jogo pervasivo ou jogo móvel locativo, permite avaliar quais seriam os possíveis obstáculos e desafios para a criação de experiências lúdicas que dialogam com o espaço urbano.

PALAVRAS-CHAVE: geolocalização, narrativa, ludicidade, jogos.

ABSTRACT: This study evaluates the possibility of a dialogue between the apparent and controversial interrelationship or conflict between ludology versus narratology. It describes the playful, artistic and aesthetic aspects found in *Chronica Mobilis*, a workpiece that explores the possibilities of creating geolocated narratives using game dynamics with the help of mobile devices and geolocation technologies. This case study, which could also be considered as a pervasive game or locative mobile game, help us to evaluate what are the possible obstacles and challenges for the creation of playful experiences that dialogue with the urban space.

KEYWORDS: geolocation, narrative, playfulness, games.

INTRODUÇÃO

Ainda que jogos e narrativas sejam formas muito antigas e fundamentais de expressão e cultura humana², um dilema reina sobre o debate que considera se o conceito de narrativa se aplica aos jogos de computador, ou, em outras palavras, a crença de que o status de jogo de alguma forma pode impedir o status da narrativa. Alguns ludologistas apresentam uma certa vontade em emancipar o estudo dos jogos de computador da teoria literária. Espen Aarseth (2004) é um desses que argumenta que a análise de jogos como narrativas pode apagar as diferenças de ambos e tornar impossível a compreensão de suas qualidades intrínsecas. Para ele, o conjunto de regras e a agência do jogador definem um jogo mais do que o seu tema. O que distinguiria um jogo de outro, nesse caso, é a jogabilidade e o leque de opções estratégicas que o compõem. Seguindo a mesma abordagem, Jull (2001) também argumenta que a interatividade e a narração não podem acontecer ao mesmo tempo. Ele parte da premissa de que narrativas precisam ser necessariamente retrospectivas. Assim sendo, ele aponta que não há como influenciar em algo que já aconteceu, como ocorre em jogos e outros meios interativos.

Por outro lado, Neitzel (2005) defende a existência de uma certa narratividade em jogos de computador, já que consistem em ações governadas por um jogador mas também podem conter elementos típicos das narrativas, como ações, eventos, personagens e um cenário. Para além disso, haveria ainda um nível representacional nos jogadores e em suas ações dentro do mundo do jogo que para ela poderia ser comparado com o nível de um discurso narrativo. Já Murray (1997) vem compor o espectro de posições sobre a inter-relação entre o lúdico e a narratividade, defendendo a concepção, não só de que os jogos de computador são narrativas, mas que trazem consigo novas possibilidades para a contação de histórias.

Este artigo entra na discussão sobre a narratividade dos jogos sem necessariamente descartar as especificidades de cada um desses fenômenos culturais. Como evidenciado na análise de Pérez Latorre (2010), a premissa é a de que o estudo das estruturas discursivas de jogos ou de discursos lúdicos possuem relevantes sinergias com o estudo das estruturas discursivas das narrativas. Para aprofundar a questão sobre essa possibilidade de co-existir uma instância narrativa e lúdica, este artigo traz como estudo de caso *Chronica Mobilis*. Trata-se de um trabalho artístico que, apesar desta aparente controvérsia interrelação ou conflito entre ludologia versus narratologia (Ryan 2006), foi criado para explorar características de ambos. *Chronica Mobilis* é definida como uma experiência narrativa geolocalizada com dinâmica de jogo, mas poderia também ser considerada como um jogo urbano baseado em localização. Assim como outros jogos móveis locativos e pervasivos (Andrade 2016, Lemos 2010), é multijogador e apresenta uma jogabilidade que depende e progride de acordo com o posicionamento dos jogadores nas ruas da cidade. Incorpora a conectividade e a geolocaliza-

2 Ver, por exemplo: Huizinga, Johan. *Homo Ludens: A Study of the Play-element in Cult.* Beacon Press, 1955. Barthes, Roland. "Introduction to the structural analysis of narratives." (1988): 95-135.

ção como recursos, utilizando as mídias locativas e móveis como mecanismos que permitem ao jogador informar a sua localização.

Este artigo discute os aspectos lúdicos, artísticos e estéticos desse tipo de projetos tendo como marco o processo de criação e desenvolvimento de *Chronica Mobilis*. A obra toma o espaço de Poblenou, na cidade de Barcelona, para contar a história fictícia de um residente do bairro em três estágios da sua vida: criança, jovem e adulto. A narrativa tem como tema a gentrificação, as mudanças no lugar no decorrer do tempo e suas influências na vida dessa pessoa. Como desenhar e implementar uma experiência interativa geolocalizada no espaço urbano que integre narratividade e jogabilidade? Este artigo procura enumerar possíveis obstáculos e desafios para a criação de um projeto que combina narrativa audiovisual com dinâmica de jogos.

CHRONICA MOBILIS

Chronica Mobilis integra diferentes camadas de informação e níveis de interação em uma experiência narrativa geolocalizada com dinâmica de jogo. Foi apresentada em Barcelona³, simultaneamente dentro de um espaço de exibição e pelas ruas da cidade, permitindo às pessoas participar como jogadores ou como audiência, apenas assistindo à apresentação. Os que escolhem interagir podem fazê-lo de dois modos, ou jogando online em computadores que se encontram dentro do espaço, ou pelas ruas da cidade utilizando telefones celulares em uma navegação exploratória pelo espaço urbano.

Chronica Mobilis segue um modelo de interação pensado a aumentar o senso de controle pessoal, permitindo aos seus jogadores construir sua história paralela com base em suas ações de jogo. Participantes deveriam ser capazes de concluir sua experiência interativa motivados pelo desejo de re-contar, tanto a história embutida no jogo quanto a história emergente. O re-contar da experiência evidenciaria uma narratividade existente por trás do jogo, o que traz a ideia de que participantes foram agentes e espectadores, vivendo e observando a história.

3 <https://hangar.org/es/residents/activitats-dels-residents/catala-el-proper-25-doctubre-presentacio-de-la-performance-chronica-mobilis/>

DESENVOLVIMENTO

Processo iterativo baseado em playtestes

Chronica Mobilis adotou um modelo de interação que possui uma contribuição considerável proveniente da dinâmica de jogos. Salen & Zimmerman (2004) apontam que o processo de design de jogos não pode consistir em uma abordagem puramente teórica. De acordo com eles, designers podem aprender melhor através do processo de experimentar diretamente as coisas criadas. Essa metodologia iterativa enfatiza o playtesting e a prototipagem. O método pressupõe tomar decisões de design enquanto o jogo ainda está em desenvolvimento, e que elas sejam tomadas de acordo com a experiência de jogá-lo. Mesmo que não seja possível antecipar completamente a experiência de jogo, os designers tentam responder a algumas perguntas buscando prever pelo menos em parte como será a experiência de um jogador.

Chronica Mobilis seguiu essa metodologia iterativa, com o refinamento do jogo sendo feito de acordo com os resultados obtidos depois de sucessivos playtestes. Seguindo essa abordagem, uma série de playtests aconteceram para refinar a estrutura interativa e a dinâmica do jogo de acordo com os resultados obtidos nos experimentos. Perguntas diferentes guiaram cada um das muitas provas realizadas, entre elas: se a tecnologia poderia suportar todas as funções requeridas pelo modelo de interação criado, se o jogo estava realizando os objetivos desenhados para ele, ou ainda se os jogadores poderiam entender como deveriam atuar. Os playtestes serviram inclusive para examinar o que era considerado um dos aspectos mais importante: jogadores irão se divertir? O processo de concepção do jogo contemplou questões relacionadas com a experiência do participante, não só a partir da perspectiva de usabilidade, mas também reconhecendo o valor do prazer na Interação Homem-Computador (Overbeeke, C. J., et al. 2003). Foram experimentadas muitas possibilidades de dar forma a um trabalho estruturado, testando de questões técnicas, ao conteúdo e à funologia. Foi um processo cíclico de desenho, prototipagem e teste das soluções encontradas.

O primeiro teste técnico, por exemplo, avaliou simplesmente a capacidade e a qualidade de um streaming feito através de telefones celulares com sistema Android conectados em redes 3G. O outro aspecto era a precisão em monitorar a posição geográfica no espaço urbano usando a tecnologia GPS embutida nos telefones. Subsequentes playtestes contemplaram outras dimensões envolvidas na experiência interativa de *Chronica Mobilis*. Um deles, por exemplo, dedicou-se a simular um streaming de vídeo via telefones celulares pela duração de uma hora, que era o esperado para durar a seção interativa. O objetivo era averiguar se o dispositivo tinha bateria suficiente para as funcionalidades necessárias, garantindo que os aparelhos não ficassem sem carga no meio da apresentação. Muitos outros testes, por sua vez, serviram para manter a avaliação sobre a precisão, a atualização e a representação dos dados GPS coletados dos celulares em uma interface de mapa.

Além das questões tecnológicas, os playtestes também serviram para experimentar possíveis rotas que os jogadores fariam durante sua experiência nas ruas. Foram uma série de

experimentos com software, geolocalização de conteúdo e jogabilidade, que permitiu trabalhar em alguns ajustes mais concretos na estrutura e na narrativa de *Chronica Mobilis*.

Práticas psicogeográficas para definir locações

Outra etapa do processo de desenvolvimento e implementação de *Chronica Mobilis* incluiu encontrar os lugares na cidade para geolocalizar os fragmentos da história. Uma casa, um bar, uma parada de ônibus, uma escola, uma praça são alguns dos locais em que as cenas da história ocorrem. A determinação desses espaços para a diegese aconteceu mesmo antes de iniciar-se o processo de escrita da história embutida no jogo. As cenas foram imaginadas, criadas e escritas tendo em mente o lugar que o conteúdo seria geolocalizado e os eventos que poderiam ter acontecido ali em um momento preciso da vida do personagem.

Algumas viagens exploratórias pelas ruas do bairro de Poblenou, em Barcelona, serviram para definir esses pontos. Essas navegações pelas ruas seguiram as premissas da técnica situacionista da deriva (Debord 1965), com deslocamentos não planejados pelo bairro. O método foi seguir sem nenhum motivo especial ou usual para os movimentos, mas só deixando-se guiar pelas atrações e encontros no ambiente afim de descobrir quais emoções e comportamentos viriam em resposta. Foram viagens psicogeográfica em que se jogou de ficar perdido para vivenciar os espaços públicos e privados do bairro, seus habitantes e sua arquitetura. Após essa fase inicial, outras incursões subsequentes à área foram então destinadas a encontrar locais para geolocalizar as cenas da *Chronica Mobilis*. Em um estágio mais avançado, o objetivo se expandiu a experimentar possíveis rotas que os jogadores teriam que fazer para encontrar os lugares alvo definidos para o jogo. Ao geolocalizar esses fragmentos da história, os pontos escolhidos na cidade estavam minimamente em correspondência com o imaginário presente na trama. O conteúdo da história foi também adaptada para trazer mais pontos de referência e elementos visuais presentes no lugar.

Organização do Conteúdo Narrativo

A história embutida em *Chronica Mobilis* tem suas peças espalhadas como um quebra-cabeças pelo bairro de Poblenou. O ato narrativo toma forma apenas através do deslocamento físico dos jogadores. Não é uma navegação guiada, no sentido de que ela tem que seguir um curso linear e sequencial predeterminado. Em vez disso, é livre e exploratória, com participantes definindo sua trajetória de acordo com o objetivo do jogo. Eles navegam tendo como missão encontrar os locais que fazem parte da história ficcional embutida no jogo. O caminho que tomam para alcançar os lugares-alvo é, no entanto, passivo de suas decisões. Explorando esta rede de fragmentos da história, os participantes têm a oportunidade de exercer e expandir seu agenciamento de forma individual e coletiva (Murray 1997). Ao visitar os lugares-alvo, eles recuperam os fragmentos de histórias lá geolocalizados. A narrativa de *Chronica Mobilis* se desenvolve de acordo com o progresso dos participantes em encontrar esses pontos. Só assim a história embutida no jogo é contada.



FIGURA 1: Mapa com os pontos geocalizados da história

Como os participantes encontram os fragmentos da história em uma sequência aleatória, o significado depende de sua capacidade de lembrar e colocar todas essas partes juntas em uma ordem cronológica. Atuam como se estivessem juntando as peças de um quebra-cabeças. O significado da experiência de *Chronica Mobilis*, contudo, não reside apenas nas cenas que os jogadores coletam pela cidade, mas também em suas interações. Eles exercem uma participação corporificada e performativa, agindo em um comportamento que vai além de um mero clique para recuperar os fragmentos narrativos. Eles se convertem em contadores de histórias, atuando eles mesmo dentro do universo narrativo do jogo.

Estratégias lúdicas motivam as ações dos jogadores dentro do espaço diegético. A jogabilidade é incorporada a *Chronica Mobilis* como o principal canal para envolver os participantes em uma experiência interativa geolocalizada nas ruas da cidade. Juntamente com a história de ficção incorporada ao jogo, a apresentação ao vivo de *Chronica Mobilis* tem uma contribuição significativa proveniente dessa dinâmica lúdica, dos desafios que ela representa para os jogadores e seus consequentes atos inesperados e não pré-definidos para superar as dificuldades encontradas. A própria jogabilidade está orientada a determinados objetivos, como permitir que os jogadores construam uma história paralela com base em suas ações, dando forma a um discurso narrativo emergente.

A criação de uma metáfora contextual do jogo contribuiu para ativar o comportamento performativo dos jogadores. Estes são situados em um futuro remoto, no qual não há mais dados analógicos ou digitais sobre o passado. Eles se convertem em arqueólogos do futuro que trabalham investigando memórias de cérebros antigos bem preservados para entender como se vivia há mais de 4 mil anos atrás. Neste momento, estão pesquisando as memórias de uma pessoa específica, com o objetivo de encontrar onde essa pessoa escondeu o que seriam os últimos registros analógicos do passado.

Chronica Mobilis é uma experiência interativa que usa tecnologias móveis e locativas como um mecanismo para contar histórias. Participantes são colocados nos locais físicos onde ocorreram os eventos da história ficcional. A performance repensa o espaço e as opções para a narração, adotando uma dinâmica de jogo para motivar os participantes à interação corporificada em uma experiência locativa. *Chronica Mobilis* possui duas camadas de história como em uma narrativa de descoberta (Jenkins 2004). Uma é a história ficcional pré-estruturada à espera de ser desvendada, com seus fragmentos ligados a alguns lugares da cidade para servir como uma espécie de tesouro que os jogadores terão de encontrar no jogo. Como uma narrativa de recompensas, ela vem fragmentada no formato de “cutscenes” (Ryan 2006) apresentadas cada vez que os jogadores conseguem completar uma missão. Mesmo que os jogadores experimentem esta história através do jogo, ela também pode formalmente existir fora deste contexto. Pré-gerado, este conteúdo existe antes da interação dos jogadores.

A outra camada é a metáfora futurista que contextualiza e motiva as ações do jogo. A história contribuiu para contextualizar quem se juntou à apresentação, tanto jogadores como não-jogadores. Relativamente desestruturada, é concorrente e complementar à narrativa embutida no jogo. Os jogadores são aqueles que a controlam, explorando o espaço

do jogo e desvendando seus segredos. Eles produzem uma história paralela baseada nesta busca pelas ruas do bairro. A história dos arqueólogos do futuro é semelhante a uma narrativa emergente, decorrente das ações significativas desempenhadas por aqueles que interagem sob o complexo conjunto de regras que governa o mundo do jogo. Os momentos dessa narrativa não são pré-definidos de maneira relativamente fixa. Os eventos nesta história são inesperados e dependem do comportamento dos jogadores. Em *Chronica Mobilis*, os jogadores se tornam autores e personagens de uma incessante história de busca pelas ruas de Poblenu.

Estrutura Formal para as Ações do Jogo

Chronica Mobilis tem uma estrutura interativa que resulta em uma experiência particular para cada nível de participantes: jogadores e audiência. O desenvolvimento de uma organização formal do sistema projetado aconteceu como em um design de jogo, focalizando nas estruturas lógicas essenciais, assim como contemplando outros aspectos da experiência e da participação humana dentro desse sistema (Salen & Zimmerman 2004). Regras, objetivos, atividades do jogador, suas ações possíveis e a projeção dos efeitos de sua ação no mundo do jogo foram alguns dos tópicos especificados.

Regras e metas foram determinadas para criar um sentido de fluxo e para, de certa maneira, orientar a experiência. O objetivo, ou a razão para se jogar, era o componente central para criar prazer nos jogadores e para motivá-los à ação diante da expectativa de um resultado final positivo. Estabelecendo um objetivo levaria eles a ter a constante necessidade de saber se estavam avançando ou não. Assim sendo, foram definidos objetivos de curto prazo para proporcionar aos jogadores um tipo de prazer e gratificação que é mais imediato e instantâneo que o resultado final. O objetivo de longo prazo de *Chronica Mobilis* era recuperar e analisar a história de uma pessoa para encontrar onde ela manteve alguns de seus pertences do passado. Essa pessoa no caso, nada mais é do que o personagem protagonista da história ficcional geolocalizada na cidade e incorporada ao jogo. Os jogadores alcançam esse objetivo de longo prazo ao completar algumas missões de curto prazo, que são visitar os lugares-alvo na cidade para recuperar as memórias ali contidas. Estes objetivos menores alimenta a mecânica do jogo e mantém o envolvimento dos jogadores até o fim, pois somente reunindo todas as memórias é que eles são capazes de encontrar onde aquela pessoa escondeu seus pertences pessoais.

A mecânica dos jogadores em *Chronica Mobilis* está baseada em um tipo de jogo cujo padrão é o de procurar e encontrar, ou “search-and-find” como é o gênero geocaching⁴, no qual o jogador tem que encontrar uma determinada geolocalização se envolvendo em um verdadeiro ato de busca já que só informações do local aproximado é dado. Como descrito por Lehmann (2012), neste tipo de jogos os jogadores são geralmente guiados ao local usan-

4 <https://www.geocaching.com/play>

do um sistema de navegação. Em vez de exigir que eles movam para certas coordenadas, eles podem também ser deixados soltos para navegar e encontrar uma gama de locais ao seu entorno que eles podem escolher. O conceito básico por trás desse tipo de padrão de jogo é que o jogador chegue a um destino específico, que é sempre um ponto de coordenadas fixas no mundo do jogo (Lehmann 2012).

Além dos objetivos de curto e longo prazo, foram também definidas as regras para *Chronica Mobilis*, ou por assim dizer a estrutura formal que estabelece como funciona o jogo, sua lógica e identidade. Um conjunto de regras fixas limita parte da ação dos jogadores, e estabelece relações significativas entre suas ações e os resultados esperados. As principais regras determinadas para *Chronica Mobilis* dizem respeito à comunicação entre jogadores e à forma como eles podem interagir uns com os outros. Impedir que os jogadores se comunicassem direta e livremente adicionou algumas dificuldades à jogabilidade. Outro passo dado foi definir e limitar as atividades do jogo para um tempo determinado, afim de gerar urgência nos jogadores, no sentido de ter de agir contra o relógio para completar a missão.

A limitação das ações dos jogadores certamente aumentaria a dificuldade. No entanto, deveria ser encontrado um equilíbrio entre um jogo que não era fácil o suficiente e nem extremamente árduo e difícil de dominar. O primeiro caso pode gerar tédio e o outro ansiedade em extremo. Um objetivo de jogo pode ser muito árduo quando excede as habilidades dos jogadores ou quando se joga em condições muito limitadas. O equilíbrio entre o nível de habilidade e o desafio é um mecanismo chave para intensificar a experiência, com parte do prazer do jogo resultando exatamente da luta em dominar as adversidades encontradas para se cumprir a missão (Csikszentmihalyi 1990). Na tentativa de criar um equilíbrio entre desafio e frustração, ansiedade e prazer, os playtestes serviram para avaliar o quão difícil era *Chronica Mobilis* e quais restrições deveriam ser colocadas para os jogadores.

Como dito anteriormente, os fragmentos da história incorporada ao jogo foram utilizadas como recompensas, uma dinâmica que poderia influenciar a motivação para seguir engajado e também a experiência global. Há uma mecânica básica presente em alguns jogos que consiste em apresentar algumas escolhas para os jogadores, deixá-los agir e, em seguida, dar-lhes um resultado correspondente ao seu desempenho, o que pode ser uma recompensa ou um castigo. Participantes são encorajados ou não em seus comportamentos, escolhas e ações que tomam no decorrer do jogo por meio desse condicionamento psicológico operante (Csikszentmihalyi 1990, Salen & Zimmerman 2004). Usar os fragmentos da história como recompensas serviria para repensar a maneira de apresentar a narrativa, e ao mesmo tempo como um mecanismo crucial para manter o desejo dos jogadores de continuar engajados no jogo para conseguir mais e mais. Assim, a atividade dos jogadores em *Chronica Mobilis* era recompensada.

A integração dessas recompensas na estrutura do jogo aconteceu de duas maneiras, sempre que terminavam uma tarefa de curto prazo e ao final da sessão. Sempre que encontravam e visitavam os lugares na cidade onde estavam geolocalizados os fragmentos da



FIGURA 2: Jogadores online monitorando video enviado por jogadores na rua

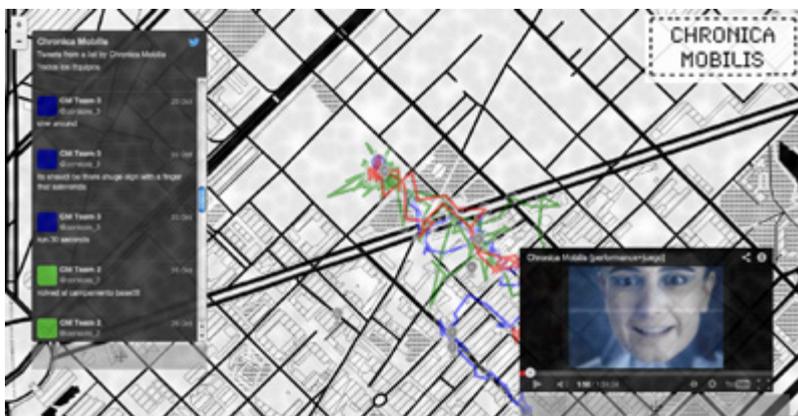


FIGURA 3: Interface web integrando as diferentes camadas de informação

historia recebiam as recompensas de curtos prazos. Estas eram as cenas de video contendo a memória do protagonista sobre acontecimentos que se passaram em determinado momento de sua vida naquele exato local. Cada recompensa dessas simboliza uma parte no enigma, ou uma peça do quebra-cabeças que os jogadores precisam montar no decorrer do jogo. Coletando todas essas recompensas é que conseguem ter a recompensa final: ter acesso a toda a história vivida pelo protagonista, o que permitirá aos jogadores descobrir o local onde o personagem manteve seus pertences.

Chronica Mobilis é um jogo para ser jogador por três equipes que combina e se beneficia de elementos competitivos e colaborativos. Assim sendo, se por um lado podia ser que os três grupos de jogadores fossem competir entre si para ver quem completava primeiro a missão, por outro lado eles descobririam que a colaboração era uma condição inevitável. Toda a história incorporada no jogo só seria completamente desvelada, algo que poderia levar à recompensa final, quando todos os três grupos tivessem cumprido seus objetivos encontrando os fragmentos das três sub-tramas geolocalizadas na cidade. O quebra-cabeças narrativo é montado em colaboração, pelo trabalho realizado por cada um dos grupo. Quanto mais lugares cada equipe encontra, mais cenas das três sub-histórias se tem acesso.

Apesar de toda essa dinâmica, *Chronica Mobilis* é um jogo onde todos ganham. A cena final que integra as duas camadas narrativas, a historia embutida e a historia emergente, é pre-programada para acontecer quando se esgota o tempo de jogo. Ao voltar para o espaço de exibição, os jogadores se encontram com um ator que, no papel do personagem principal da narrativa, surpreende e interage com eles, entregando-lhes uma maleta com os objetos que procuravam durante todo o jogo.

Integração de espaços e níveis interativos

Há várias camadas de significado em *Chronica Mobilis*. Dados de geolocalização coletados dos telefones celulares geram um mapa psicogeográfico com os deslocamentos em tempo real. Vídeo e o áudio são gravados e transmitidos através dos telefones celulares como uma maneira de auto-reporte da experiência vivida nas ruas. Mensagens de texto com orientação são recebidas nos aparelhos móveis. Fragmentos de vídeo com cenas de uma história embutida aparecem de acordo com o progresso dos jogadores na exploração do espaço urbano convertido em espaço diegético. Cada categoria de jogadores produz uma dessas camadas, e a audiência contemplando a apresentação dentro do espaço está a interpretar todas elas.

Jogadores on-line tentam se comunicar com seus parceiros na cidade para descobrir onde eles estão para guiá-los de forma eficiente para locais específicos que eles não sabe exatamente o que são e onde se localizam. Jogadores de rua estão lá fora, perdidos entre o labirinto da cidade sem saber para onde devem ir, e esperando por uma pista sobre este desafio em que eles não possuem ideia do que está à frente. Ambas as categorias de jogadores criam uma história que tem muitas camadas de interpretação e contextualização.

Uma dessas camadas é a imagem de um mapa psicogeográfico, uma representação do espaço explorado pelas três diferentes equipes de campo com linhas coloridas definindo em tempo real cada trajetória pela cidade. Jogadores on-line precisam regularmente verificar este mapa projetado em uma tela grande. Divergindo de um mapa cartesiano, ele possui os traços de algumas ruas mas não contém seus nomes. Todos os sete pontos que geolocalizam os fragmentos da história incorporada ao jogo aparecem no mapa. Cada grupo de jogadores deve visitar apenas três destes pontos, mas os pinos no mapa não diferenciam quais são os lugares-alvo para cada equipe. Somente combinando toda a informação disponível é que podem tentar adivinhar os locais que precisam procurar e visitar.

Em seus computadores, os jogadores online de cada equipe têm acesso a um documento contendo dicas sobre os pontos atribuídos a eles. O documento apresenta pistas para ajudá-los a descobrir o que é cada um desses lugares e onde estariam localizados na cidade. As dicas vêm como memórias do protagonista da história, cheia de descrições sobre o local. As descrições não dizem aos jogadores claramente que tipo de lugar ele é. Somente desconstruindo o conteúdo da memória é que os jogadores on-line obtêm pistas suficientes para guiar seus companheiros na rua. O uso imaginativo de pontos de referência nas memórias sugere aos jogadores uma maneira alternativa de olhar para o local. No documento, eles também encontram uma imagem panorâmica mostrando de longe a área onde está esse lugar.

Além dessas dicas, o mapa projetado mostra aos jogadores on-line a localização geográfica de seus pares nas ruas. As coordenadas são atualizadas em tempo real, o que lhes permite ver o movimento dos seus companheiros. A imagem abstratamente desenhada no mapa torna-se figurativa com outra camada de informação, que é o streaming de vídeo enviado por jogadores de rua e projetado dentro do espaço de exibição. As imagens gravadas no exterior dão um tom mais concreto à experiência e aos desafios vividos na cidade, sendo também uma representação do ambiente pelos olhos dos jogadores. Esta camada adicional de significado ajuda a entender onde estão os jogadores de rua e a sua vivência naquele lugar.

Chronica Mobilis conecta a atenção visual daqueles jogadores nas ruas da cidade com o streaming de vídeo que eles precisam enviar para aqueles que os estão monitorando. Participantes nas ruas vivem o espaço, navegando e explorando-o centrados numa experiência multimodal que a complexidade do próprio ambiente urbano evocava. O estímulo que eles têm é olhar em detalhes para o ambiente, relatar e compartilhar com aqueles dentro de um espaço fechado o que eles vêem, ouvem e testemunham. Enquanto eles têm seus sentidos corporais ativados para a interação com um mundo físico cheio de significados conotativos e denotativos, eles também estão produzindo diversas fontes de informação para envolver outras pessoas que participam dessa experiência narrativa a partir de uma perspectiva de recepção contemplativa.

A comunicação unilateral via mensagens de texto direcionadas para guiar aqueles que estão jogando nas ruas representa outra camada de significado em *Chronica Mobilis*. Jogadores devem ser precisos, pois o sistema restringe o conteúdo para 140 caracteres. Se

as mensagens são curtas, elas vêm em um alto volume durante todo o jogo. Quem atende à apresentação como audiência, sentados e observando o transcorrer de tudo, tenta conectar todas essas camadas de significado para entender o desempenho do jogo e a história incorporada a ele. Mesmo em um modo de recepção contemplativa, eles têm que observar ativamente o ambiente interior e exterior.

CONCLUSÕES

Esse artigo discutiu o potencial narrativo dos jogos tendo como estudo de caso *Chronica Mobilis*, um trabalho artístico que explora a controversa inter-relação entre ludologia e narratologia. Apesar de definida como uma experiência narrativa geolocalizada com dinâmica de jogo, a obra poderia também ser considerada como um jogo urbano baseado em localização. Assemelha-se a jogos locativos e pervasivos por ter uma jogabilidade dependente do posicionamento dos jogadores nas ruas da cidade, incorporando a conectividade e a geolocalização das mídias locativas e móveis como mecanismos para isso.

Chronica Mobilis toma o espaço de Poblenou, na cidade de Barcelona, para contar a história fictícia de um residente do bairro que vive as consequências da gentrificação em três estágios da sua vida: criança, jovem e adulto. A narrativa tem como tema as mudanças no lugar no decorrer do tempo e suas influências na vida dessa pessoa. *Chronica Mobilis* possui uma história embutida no jogo que é cronológica mas cujo discurso não necessariamente é construído de maneira linear com começo, meio e fim pre-determinados para serem exibidos sucessivamente. A obra repensa o espaço e as opções para a narração adotando uma dinâmica de jogo que motiva parte da audiência à uma interação corporificada pelas ruas da cidade. Duas camadas de história dialogam e se complementam. Uma é embutida e pre-definida, aparecendo em forma de “cutsscenes”. A outra que é emergente, vivida pelos jogadores nas ruas da cidade desempenhando o papel de arqueólogos do futuro em busca de memórias.

A proeminência do conteúdo narrativo em *Chronica Mobilis* e o mesmo nível de relevância que possui sua jogabilidade sinaliza que, ainda que sejam instâncias diferentes, a ludicidade, o artístico, e a conotação de histórias não são incompatíveis. A partir da descrição de seu processo criativo, este artigo especificou uma maneira na qual o lúdico e a narratividade podem interagir produzindo uma forma medial que se situa entre um jogo e uma narrativa.

REFERÊNCIAS

Aarseth, Espen. “Genre trouble.” *Electronic book review* 3 (2004).

Andrade, Luiz Adolfo de Paiva. “Jogos locativos.” (2016).

Debord, Guy. “Theory of the Derive’, *Internationale Situationist# 2.*” Knabb, Ken. *Situationist International Anthology* (1958).

- Csikszentmihalyi, Mihaly.* "Flow: The psychology of optimal performance." NY: Cambridge University Press (1990).
- Jenkins, Henry.* "Game design as narrative." *Computer* 44 (2004): 53.
- Juul, Jesper.* "Games telling stories? A brief note on games and narratives." *Game studies* 1.1 (2001): 40-62.
- Lehmann, L. A.* "Location-based Mobile Games." (2012).
- Lemos, André.* "Jogos móveis locativos: Cibercultura, espaço urbano e mídia locativa." *Revista USP* 86 (2010): 54-65.
- Murray, Janet H.* "Hamlet of the Holodeck-The future of narrative in cyberspace." (1997).
- Neitzel, Britta.* "Narrativity in computer games." *Handbook of computer game studies* (2005): 227-245.
- Overbeeke, C. J., et al.* "Funology: From Usability to Enjoyment." *Let's Make Things Engaging* (2003): 7-17.
- Pérez Latorre, Óliver.* "Análisis de la significación del videojuego. Fundamentos teóricos del juego, el mundo narrativo y la enunciación interactiva como perspectivas de estudio del discurso." (2010).
- Ryan, Marie-Laure.* *Avatars of story.* U of Minnesota Press, 2006.
- Salen, Katie, and Eric Zimmerman.* *Rules of play: Game design fundamentals.* MIT press, 2004.

Esta revista foi editorada no formato 210 x 297 mm
utilizando as fontes Quicksand, Blogger Sans e Calluna.

