

UNIVERSIDADE DO VALE DO RIO DOS SINOS (UNISINOS)
UNIDADE ACADÊMICA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO
NÍVEL DOUTORADO

LEONARDO ANDRADA DE MELLO

JOGOS INDIE BRASILEIROS E SUAS DIMENSÕES POLÍTICAS NA
PERSPECTIVA DA TECNOCULTURA AUDIOVISUAL

São Leopoldo

2024

LEONARDO ANDRADA DE MELLO

**JOGOS INDIE BRASILEIROS E SUAS DIMENSÕES POLÍTICAS NA
PERSPECTIVA DA TECNOCULTURA AUDIOVISUAL**

Tese apresentada como requisito parcial para obtenção do título de Doutor em Ciências da Comunicação, pelo Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS).

Orientador: Prof. Dr. Gustavo Daudt Fisher

São Leopoldo

2024

M527j Mello, Leonardo Andrada de.
Jogos indie brasileiros e suas dimensões políticas
na perspectiva da tecnocultura audiovisual / Leonardo
Andrada de Mello. – 2024.
208 f. : il. ; 30 cm.

Tese (doutorado) – Universidade do Vale do Rio
dos Sinos, Programa de Pós-Graduação em Ciências
da Comunicação, 2024.
“Orientador: Prof. Dr. Gustavo Daudt Fisher.”

1. Comunicação. 2. Jogos digitais. 3. Jogos
independentes. 4. Política. 5. Tecnocultura. I. Título.

CDU 659.3

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Bibliotecária: Silvana Dornelles Studzinski – CRB 10/2524)

LEONARDO ANDRADA DE MELLO

**JOGOS INDIE BRASILEIROS E SUAS DIMENSÕES POLÍTICAS NA PERSPECTIVA
DA TECNOCULTURA AUDIOVISUAL**

Tese apresentada como requisito parcial para
obtenção do título de Doutor, pelo Programa
de Pós-Graduação em Ciências da
Comunicação da Universidade do Vale do Rio
dos Sinos - UNISINOS.

APROVADO EM 27 DE MARÇO de 2024.

BANCA EXAMINADORA

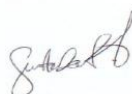
PROF. DR. EMMANOEL MARTINS FERREIRA - UFF
(PARTICIPAÇÃO POR WEBCONFERÊNCIA)

PROF. DR. IVAN MUSSA TAVARES GOMES - UFPB
(PARTICIPAÇÃO POR WEBCONFERÊNCIA)

PROF. DR. EDUARDO HARRY LUERSEN - UNIVERSIDADE DE
KONSTANZ/ALEMANHA
(PARTICIPAÇÃO POR WEBCONFERÊNCIA)

PROF. DR. JOÃO RICARDO BITTENCOURT MENEZES - UNISINOS
(PARTICIPAÇÃO POR WEBCONFERÊNCIA)

PROF. DR. GUSTAVO DAUDT FISCHER – ORIENTADOR
(PARTICIPAÇÃO POR WEBCONFERÊNCIA)



AGRADECIMENTOS À CAPES

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001.

AGRADECIMENTOS

Uma tese começa a partir da vontade de uma pessoa, mas não se concretiza sem a participação de várias. Essa participação se dá de diversas formas e tenho certeza de que nesse texto de agradecimento não darei conta de expressar o quanto o apoio de cada uma dessas pessoas foi fundamental para essa tese estar aqui.

Minha companheira Lara Nasi, que esteve junto em todos os momentos me apoiando e me incentivando. Sua dedicação sempre me foram um exemplo a ser seguido. Foi muito bom ter com quem discutir perspectivas e visadas teóricas, mas mais que isso, ter alguém que sabia a hora de acolher e de incentivar.

Gustavo Fischer, meu orientador durante esse processo. Nossas trocas durante as orientações foram fundamentais para a conclusão desse doutoramento, tanto por sua contribuição intelectual, quanto pelo seu acolhimento humano. Obrigado por não desistir de mim.

As professoras e professores do Programa de Pós-graduação em Ciências da Comunicação da Unisinos, em especial a professora Ana Paula da Rosa, que assim como meu orientador, acolheu todas as minhas dificuldades e necessidades. Creio que nesse momento tão triste, que está sendo o fim desse programa, a sua coordenação foi fundamental para que eu e todas as outras pessoas que ainda estão aqui tenhamos conseguido concluir nossos trabalhos.

Aos professores João Bittencourt e Tiago Lopes por suas contribuições na banca de qualificação, as observações de vocês foram fundamentais para esse trabalho acontecer.

Aos colegas do grupo de pesquisa, em especial a Camila de Ávila e ao Augusto Bozzeti, pelas conversas, divergências e convergências. Concluímos esse doutorado sem nunca termos nos encontrado pessoalmente e espero que isso possa ser sanado em breve.

Aos colegas da Digra Brasil, que fomentam o estudo de jogos em nosso país.

A meus pais Miria e Soni, assim como a Gladis Nasi e o Luiz Nasi, por sempre me apoiarem e acreditarem no meu potencial.

As minhas filhas Lisa, Oliver e Luna, por serem pessoas incríveis. Amo vocês :)

Quanto mais o coletivo se apropria da segunda técnica, tanto mais perceptível torna-se para os indivíduos que pertencem a ele o quão pouco podiam, sob o jugo da primeira, chamar de seu.

Walter Benjamin

RESUMO

Essa tese discute os jogos digitais indies e independentes produzidos no Brasil em suas dimensões políticas, sob a perspectiva da tecnocultura audiovisual. A partir de reflexões sobre o que é ser *indie* ou independente, procuramos por qualidades que duram no tempo e se atualizam nesses objetos-jogo, propondo entender esses objetos a partir de marcadores de *indiecidade*. Partimos de um pressuposto epistemológico benjaminiano para compreender esses objetos a partir da técnica. Além dos conceitos de Benjamin, nosso referencial teórico-metodológico se apoia nos conceitos de Bergson de duração e memória, assim como na arqueologia das mídias a partir de Parikka e Huhtamo. O objetivo principal da pesquisa é distinguir marcadores do que chamamos de *indiecidade* nesses jogos, em sua dimensão política, enquanto mídias implicadas em uma tecnocultura audiovisual cujas durações alimentam um imaginário sobre independência. Ainda, especificamente: pensar os jogos independentes em devir como implicados em um imaginário tecnocultural que se manifesta de diversas maneiras e em imagens dialéticas produzidas em toda sua história, em um contexto social, enquanto artefato cultural audiovisual; problematizar questões relativas à independência nas mídias, a partir das relações entre essas produções, a indústria de jogos e os imaginários acerca da independência, e como esses conceitos se atualizam nos jogos *indie* brasileiros; propor uma metodologia para pensar a produção de jogos a partir de uma relação de produção, consumo e subversão. Assim estabelecemos uma metodologia que parte da escavação desses objetos-jogo para, a seguir, produzir imagens dialéticas em constelações de objetos distantes no tempo e no espaço. Essas constelações versam acerca da história dos jogos, de sua constituição enquanto artefato cultural, social e *tecnoludopolítico*. Essa perspectiva propõe pensar o jogo a partir de questões de raça e gênero. Analisamos diversos jogos produzidos no Brasil, em especial os jogos independentes *Bem Feito* e *Telethugs*. Por fim, buscamos definir os conceitos de *indie* e independente, propondo marcadores de *indiecidade* a partir de qualidades que duram no tempo. Essas qualidades dizem respeito à apropriação do aparato tecnológico nas instâncias de produção e publicação, à utilização de meios estéticos para reescrever a história dos jogos, e a formas de refração ou reprodução de discursos hegemônicos.

Palavras-chave: Jogos Digitais. Jogos Independentes. Tecnocultura. Política.

Comunicação.

ABSTRACT

In this thesis we discuss indie and independent digital games produced in Brazil in their political dimensions, from the perspective of audiovisual technoculture. Reflecting on what it means to be indie or independent, we seek enduring qualities that are updated in these game objects, proposing to understand them from markers of *indiecity*. We start from a Benjaminian epistemological assumption to understand these objects from the perspective of technique. In addition to Benjamin's concepts, our theoretical-methodological framework relies on Bergson's concepts of duration and memory, as well as media archaeology from Parikka and Huhtamo. The main objective of the research is to distinguish markers of what we call *indiecity* of these games in their political dimension, as media objects implicated in an audiovisual technoculture whose durations feed an imaginary about independence. We also aim, specifically: to consider indie games in becoming as implicated in a technocultural imaginary that manifests itself in various ways and in dialectical images produced throughout their history, in a social context, as an audiovisual cultural artifact; to problematize issues related to independence in the media, based on the relationships among these productions, the game industry, and the imaginaries about independence, and how these concepts are updated in Brazilian indie games; to propose a methodology for thinking about game production from a relationship of production, consumption, and subversion. Thus, we establish a methodology that starts from the excavation of these game objects to then produce dialectical images in constellations of objects distant in time and space. These constellations revolve around the history of games, their constitution as cultural, social, and *technoludopolitical* artifacts. This perspective proposes to consider the game from issues of race and gender. We analyze various games produced in Brazil, especially the independent games *Bem Feito* and *Telethugs*. Finally, we seek to define the concepts of indie and independent, proposing markers of *indiecity* based on enduring qualities over time. These qualities concern the appropriation of technological apparatus in instances of production and publication, the use of aesthetic means to rewrite the history of games, and forms of refraction or reproduction of hegemonic discourses.

Keywords: Digital Games. Independent Games. Technoculture. Politics. Communication.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Star Valor e suas galáxias geradas proceduralmente	14
Figura 2 - Mapa para a dimensão política do jogo na tecnocultura audiovisual.....	32
Figura 3 - Captura de tela de Hellblade: Senua's Sacrifice.....	37
Figura 4 - Plongée em Bem Feito e Plano Geral com Travelling em Telethugs	44
Figura 5 - Cena de The Deadly Tower of Monsters com comentário do narrador	46
Figura 6 - Estúdio de gravação em Chroma Squad	47
Figura 7 - Concept art de Árida.....	49
Figura 8 - Vista completa da Ilha de Myst.....	50
Figura 9 - Angelina Jolie como Lara Croft em Tomb Rider	51
Figura 10 - Comparativo do personagem Nathan Drake no filme e no jogo Uncharted.....	51
Figura 11 - Maze Wars, desenvolvido por Colley, Thompson e Palmer para o Imlac PDS-1	53
Figura 12 - Projeto do jogo Aventuras na selva lançado pela revista Micro Sistemas	54
Figura 13 - Zueirama como uma coleção de memes.....	57
Figura 14 - Spacewar!	59
Figura 15 - Carnival Rifle e Driving Masters de 1968	61
Figura 16 - Flyer de Indy 800, com o descritivo da máquina e com a tela central	62
Figura 17 - Indy 800 junto com outras máquinas em um Arcade.....	63
Figura 18 - De'ja' Vu 1: A Nightmare Comes True (1985) CGA; King's Quest III: To Heir is Human (1986) EGA; Mean Streets (1989) VGA	68
Figura 19 - Sonic e Super Mario em suas versões de 8bits.....	70
Figura 20 - Sega Genesis (a esquerda) encaixado sobre um Sega CD (abaixo e a direita) com um Sega 32x acoplado (acima)	71
Figura 21 - Kit básico do Neo Geo, com o console e um joystick estilo arcade.....	72
Figura 22 - Sonic e Mario em suas versões de 16 bits	73
Figura 23 - Final Fantasy VII e Metal Gear Solid, construções 3D poligonais em 32 bits..	73
Figura 24 - Controle do Nintendo 64.....	74
Figura 25 - Comparativo entre Mônica no Castelo do Dragão e Wonder Boy in Monster Land.....	75
Figura 26 - Coleção Distribuição.....	84
Figura 27 - Sur.....	86
Figura 28 - Coleção de Motores de jogo.....	88
Figura 29 - Coleção Portáteis	89
Figura 30 - Kega Fusion com o menu File aberto	91
Figura 31 - Coleção Consoles	93
Figura 32 - Pirata de Prata.....	95
Figura 33 - Constelação Dimensão Temporal e Afetiva	96
Figura 34 - Dandara.....	98
Figura 35 - Tarsila conversa com Dandara.....	99
Figura 36 - Metroid (1986) / Castlevania (1986) / Dandara (2018)	100
Figura 37 - Sequência de 21 frames de saltos em Dandara.....	101
Figura 38 - Telethugs e seus inimigos: Minions, Amra é... , Smilingüido e Luciano Huck	102
Figura 39 - Personagem de MATB interagindo com sua capivara de estimação	106
Figura 40 - Cena de batalha em Valiant Hearts e fotografias tiradas em 1979.....	108
Figura 41 - Shadow of the Tomb Raider Nude Mod	113
Figura 42 - Concept art do jogo Bem Feito	115
Figura 43 - The Way of the Exploding Fist (Beam Software, 1985) e 17.11.1989	121
Figura 44 - Telethugs (2019) e Robocop x Terminator (1994)	122

Figura 45 - Print de tela do manual do Jogaroto	124
Figura 46 - Janela do emulador e cena do jogo em Pixel Art monocromático	126
Figura 47 - Coleção Farming Games.....	128
Figura 48 - Harvest Moon	129
Figura 49 - Story os Seasons	130
Figura 50 - Farming Simulator 2022	130
Figura 51 - Preparação da receita com maçãs e pimentões em Bem Feito	130
Figura 52 - Coleção Fishing games	132
Figura 53 - Pesca em World of Warcraft.....	133
Figura 54 - Pesca em Red Dead Redemption 2	133
Figura 55 - Pesca em Hades	133
Figura 56 - Arquivo de texto criado na pasta do jogo	134
Figura 57 - Imagem da creepypasta de Harvest Moon.....	135
Figura 58 - Tela de Godzilla "conversando" com quem joga	136
Figura 59 - Glitches quando temos acesso aos arquivos secretos em Bem Feito.....	136
Figura 60 - Tela Azul em travamento do sistema de emulação de Bem Feito.....	136
Figura 61 - Coleção Creepypastas	137
Figura 62 - Coleção Os vilões de Telethugs	139
Figura 63 - Figurinha Amar é... ..	140
Figura 64 - Minions	140
Figura 65 - Bebê Sol da série Teletubbies	140
Figura 66 – Smilingüido, o vilão do primeiro ato	141
Figura 67 - Penadinho	142
Figura 68 - Bento Carneiro	142
Figura 69 - Zé do Caixão	142
Figura 70 - Thomas, o vilão do segundo ato.....	143
Figura 71 - Vilão do terceiro ato e suas referências	143
Figura 72 - Luciano Huck e o caldeirão, o chefão final	143
Figura 73 - Constelação Dimensão Social e Cultural	146
Figura 74 - Bomba Patch 2023	148
Figura 75 - A esquerda primeira versão do Garotron, a direita a versão remasterizada .	152
Figura 76- Coleção dos jogos jogados para o trabalho	154
Figura 77 - Relações entre os graus de indiciade.....	160
Figura 78 - Marcadores de <i>Indiecidade</i>	162
Figura 79 - Gráfico de superfície de independência	163
Figura 80 - Monotonia.....	165
Figura 81 - Matar Gente Rica de Skate	166
Figura 82 - Banzo - Marks of Slavery	167
Figura 83 - Punhos de Repúdio	168
Figura 84 - A Nova Califórnia.....	169
Figura 85 - Tcheco in the Castle of Lúcio	170
Figura 86 - Aurora: A Child's Journey	171
Figura 87 – Celeste	172
Figura 88 - <i>Caapora Adventure</i>	173
Figura 89 - Irmão do Jorel e o Jogo Mais Importante da Galáxia	176
Figura 90 - Horizon Chase Turbo	177
Figura 91 - Distortions.....	178
Figura 92 - Constelação final	183

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	2
2 VIAGEM ESPACIAL ARQUEOLÓGICA PROCEDURAL: EXPLORANDO NOSSAS PRIMEIRAS CONSTELAÇÕES.....	14
2.1 COLECIONANDO UM ESTADO DA ARTE	17
2.2 ESCAVANDO PIXELS BYTES E BITS.....	25
2.3 OS DEVIRES DO CONCEITO <i>INDIE</i>	34
2.4 O JOGO ENQUANTO MONTAGEM.....	41
3 MONTANDO O JOGO NO TEMPO, A DIMENSÃO TEMPORAL DO <i>INDIE</i>	49
3.1 UMA BREVE HISTÓRIA DOS JOGOS DIGITAIS.....	55
3.1.1 Os primórdios dos jogos digitais.....	58
3.1.2 O domínio dos Arcades e o surgimento dos consoles.....	60
3.1.3 Os jogos de computador e a era dos clones	64
3.1.4 A ascensão dos consoles e o poder gráfico	68
3.1.5 A virada do milênio: consoles e jogos na era da internet.....	76
3.2 UMA OUTRA (POSSÍVEL) HISTÓRIA NAS COLEÇÕES DE BEM FEITO E TELETHUGS.....	80
3.3 A CONSTELAÇÃO TEMPORAL DO <i>INDIE</i>	95
4 ENFRENTANDO O MONSTRO GAMER NA DIMENSÃO CULTURAL E SOCIAL	98
4.1 O JOGO ENQUANTO EXPRESSÃO CULTURAL	104
4.2 O JOGO RACIALIZADO E GENERIFICADO	109
4.3 A <i>TECNOLUDOPOLÍTICA</i> DOS JOGOS <i>INDIE</i> BRASILEIROS.....	117
4.4 AS COLEÇÕES CULTURAIS E SOCIAIS DE <i>BEM FEITO</i> E <i>TELETHUGS</i>	123
4.5 <i>BEM FEITO</i> E <i>TELETHUGS</i> NA CONSTELAÇÃO CULTURAL E SOCIAL	144
5 DEFININDO O <i>INDIE</i> GAME BRASILEIRO NA TECNOCULTURA AUDIOVISUAL A PARTIR DE SUAS DIMENSÕES POLÍTICAS.....	147
5.1 SER <i>INDIE</i> É SER INDEPENDENTE?.....	151
5.2 A CONSTELAÇÃO FINAL DOS <i>INDIES</i> NA TECNOCULTURA AUDIOVISUAL	180
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	188
REFERÊNCIAS	199

1 INTRODUÇÃO

Essa tese, como tantas, partiu de uma hipótese que não se sustentou. Ao pensar o início dos jogos digitais, seja no mundo de uma forma geral, como será descrito mais adiante nesse trabalho, seja no Brasil em específico, espaço geográfico de onde se ocupa essa pesquisa, estabelecemos a hipótese de que uma qualidade presente nesses primeiros jogos, e que durava até hoje, seria a subversão. Em certa medida isso talvez seja verdade, mas os jogos digitais estão inscritos em um campo que sempre esteve em um lugar ambivalente, ora um espaço de domínio, ora de subversão. Ao pensar esses jogos em uma perspectiva tecnocultural, que é uma perspectiva tanto estética quanto política, nos parece apropriado investigar quais qualidades estão associadas às dimensões políticas desses jogos classificados como *indie* ou independentes, produzidos no contexto de um país periférico como o Brasil.

Nesse trabalho iremos várias vezes usar os termos *indie* e independente. Entendemos esses termos como distintos, porém não autoexcludentes, um jogo pode ser *indie* e independente ao mesmo tempo. Usamos nessa pesquisa o termo *indie* no sentido de uma opção estética e temática na produção de jogos a partir dos anos 2000, com muitos elementos autorreferenciais à própria história dos jogos. Já por independente, entendemos produções que buscam se viabilizar de formas distintas à grande indústria. Esse tensionamento será tratado em diversos momentos desse texto.

Essa pesquisa não começou no processo de doutoramento, mas muito antes. Em um artigo para o Encontro Regional Sul de História da Mídia (MELLO, 2018), faço um relato de minha relação com os jogos digitais desde a infância. Passei boa parte de minha infância e adolescência em fliperamas e locadoras de videogame. Entendo hoje esses espaços como democratizantes ao acesso a tecnologia, mas, no tempo em que era frequentador, eram para mim pura diversão. Na vida adulta os jogos continuaram me acompanhando e, em minha tardia e demorada graduação em Publicidade e Propaganda, decidi estudar como as mídias sobre jogos, naquele caso os jogos de tabuleiro, poderiam ser perversas com suas audiências ao não deixarem claro suas relações com a indústria.

Aquele TCC ficou longe de ser um texto aprofundado sobre a questão, mas a possibilidade de discutir as relações em torno do mundo dos jogos despertou algo em mim. A pesquisa começou a fazer parte do que eu sou. Inspirado pelos textos de pesquisadoras e pesquisadores como Suely Fragoso e Thiago Falcão, ingressei no mestrado. Como nessa pesquisa aqui, e talvez na maior parte das pesquisas na área de

conhecimento das ciências sociais, o campo se impôs. Afirmamos isso pois, por mais que estejamos preparados para a pesquisa, as movimentações do campo exigem determinadas ações ou mudanças de perspectiva que são impostas pelo próprio campo. A proposta inicial era compreender os fluxos comunicacionais na plataforma *Steam* em paralelo com um grupo do *whatsapp* que utilizava a plataforma. Em decorrência das próprias características desses fluxos, acabamos por discutir a *masculinidade tóxica* nesses espaços comunicacionais. Isso também nos levou a pensar sobre a própria linguagem da pesquisa. Procuramos em todo o texto substituir a palavra jogador, palavra com uma marca de gênero, por *pessoas que jogam* ou *quem joga*. A expressão jogador só aparece quando é utilizada por algum dos autores ou autoras que convocamos a dialogar conosco. Em ambos os trabalhos, assim como neste, estávamos implicados no campo, seja jogando, participando da mídia sobre jogos ou, escrevendo e debatendo sobre jogos. Atualmente presto serviços para empresas de jogos, onde essas questões que aparecem no campo de pesquisa acabam por se materializar. Como por exemplo em uma revista que acabei de editar¹, onde as relações da mídia, que agora eu faço parte, com estúdios e plataformas, enfrenta os mesmos problemas abordados naquele distante TCC.

Para a pesquisa atual, partimos de uma visada tecnocultural. Segundo Fisher (2013), essa perspectiva nos convoca a explorar os sentidos produzidos pelo aparelho como forma essencial para a compreensão da contemporaneidade. A tecnocultura diz respeito a fenômenos sociais e culturais estabelecidos a partir da relação entre humanos, máquinas e ferramentas. Conforme aponta Shaw (2008), “qualquer diagnóstico das condições contemporâneas deve levar em conta a influência generalizada dessas tecnologias e seus efeitos em todos os outros aspectos da cultura, incluindo a forma como nos experienciamos e o que isso implica para a estrutura das sociedades” (2008, p.03). Pensamos aqui a cultura atravessada pela técnica.

O jogo e o jogar estão presentes em nossa cultura desde tempos imemoriais. Seja em forma de brincadeiras ou em formas mais estruturadas que dependem de dispositivos técnicos. O jogo é uma atividade ordinária, definida por regras e objetivos (CAILLOIS, 1990; GALLOWAY, 2007), que pressupõe um deslocamento da realidade, no tempo e no espaço (HUIZINGA, 2014). O jogar é uma atividade conectada sem nenhum interesse material, e nenhum lucro pode ser obtido por ela (HUIZINGA, 2014).

Ainda assim, deslocado na realidade e no espaço/tempo, ele também pode vir a ser uma mimese do real, incorporado em formas institucionais integradas à vida social

¹ Disponível em <<https://mundogamer.network/pt-BR/magazine>> acesso em 08 mar 2024

(CAILLOIS, 1990). Tanto nos jogos como nas brincadeiras, mesmo aparentemente deslocado da realidade, vemos traços e elementos dela, seja na forma como organizamos as regras, seja na forma como o jogo se apresenta a partir da técnica, ou ainda na forma como são construídas as narrativas no e sobre o ato de jogar. Este, então, possibilita diversas dinâmicas de relacionamento social que são postas em movimento, seja no jogo ou externas a ele.

O jogar é um elemento pré-cultural, presente em aspectos muito primitivos do que nos constitui culturalmente (HUIZINGA, 2014; JOHNSON, 2017). Estava presente nos jogos de bola dos povos originários das Américas Central e do Sul, nos tabuleiros de algo parecido com o gamão, encontrados no Iraque, datando de cerca de 2600 anos antes da era comum (JOHNSON, 2017). Nesses dois casos, o jogo é determinado pela técnica, na construção do tabuleiro ou na confecção da bola de látex, para além de sua relação com a sociedade e suas regras, as quais só podemos supor pelo registro arqueológico e por referências nos jogos contemporâneos. Ainda conforme Johnson (2017) “[a] lógica dos jogos é etérea. Não temos ideia de como os jogos mais antigos eram jogados, seja porque suas regras escritas não sobreviveram até os tempos modernos, seja porque as próprias regras evoluíram ou desapareceram antes que os jogadores adotassem a tecnologia da escrita”, mas temos acesso a sua materialidade, aos seus rastros e indícios. Os jogos então podem ser considerados artefatos culturais (GALLOWAY, 2007). Estes elementos, técnica, regras e narrativa, se apresentam não apenas em sua condição histórica, mas se mantêm relevantes como chaves de interpretação para a contemporaneidade – desde aspectos culturais amplos relacionados ao lúdico até campos técnicos específicos, como o dos videogames. Conforme McLuhan

a arte e os jogos nos permitem ficar à margem da pressão material da rotina e da convenção, observando e questionando. Os jogos, como formas de arte popular, oferecem a todos um meio imediato de participação na vida plena de uma sociedade, tal como nenhuma função de trabalho pode oferecer a qualquer homem (MCLUHAN, 2001, p.258)

No ano de 1962, três estudantes do *Massachusetts Institute of Technology* (MIT), misturando linguagem de programação e imagens sintéticas exibidas em um osciloscópio, deram início a um novo momento², o princípio de uma realidade construída a partir de códigos binários, e que trazia elementos dessa manifestação cultural presente em toda a nossa história enquanto espécie, os jogos. Essa nova manifestação do jogar, que era

² Refiro-me aqui ao jogo *Spacewar!*

inicialmente restrita a poucas pessoas, isoladas em universidades estadunidenses, trazia em sua natureza um caráter experimental e subversivo. Esse caráter se expressa pelo seu desenvolvimento, que era colaborativo (WOLF, 2008; WOLF, 2012), com pouco ou nenhum interesse comercial. Também pelo próprio espaço de desenvolvimento, já que, assim como a internet, surge em espaços acadêmico/militar, onde de certa forma o jogo é considerado ao mesmo tempo distração e treinamento. Não à toa os exercícios militares são chamados de ‘jogos de guerra’, e têm função de simular situações reais e treinar as unidades em campo (FERNANDES, 2015).

Com o passar do tempo essa nova manifestação do jogar foi se consolidando, ganhando público e espaço, chegando aos dias atuais como o mercado mais lucrativo no setor de entretenimento, enquanto indústria. Mesmo o Brasil sendo somente o 10º mercado mundial, temos uma movimentação bilionária no país, que conta com imensas comunidades, tanto nos sites e plataformas de redes sociais mais convencionais, quanto em fóruns na *deep web* e aplicativos específicos e pouco regulamentados no nosso país. Algumas dessas comunidades são formadas por centenas de milhares de pessoas que compartilham mundos virtuais.

Os jogos digitais, que começam como um impulso criativo para a solução de problemas militares oriundos da computação, se transformam em um grande negócio, com diversas empresas de capital aberto espalhadas (ou nem tão espalhadas assim) ao redor do globo. A indústria do videogame se estabelece de forma não muito diferente de outras indústrias criativas. Esta relação com outros setores passa por atitudes como a exploração dos trabalhadores (SCHREIER, 2018; WOODCOCK, 2019, BULUT, 2020), seja por excessivas horas trabalhadas, trabalho mal remunerado ou utilização de *outsourcing*, que é a prática de terceirizar serviços para empresas menores, normalmente em países do sul global como Brasil e Índia (MUKHERJEE, 2019).

Para além disso, é preciso também levar em conta elementos da própria materialidade envolvida nos processos relativos à criação de todo o sistema referente à indústria de jogos, como os componentes eletrônicos para a fabricação de consoles e controladores, os minérios utilizados na produção de baterias para dispositivos sem fio e, consequentemente, o descarte destes materiais quando de sua obsolescência (DYER-WITHEFORD, DE PEUTER, 2009; BULUT, 2020). Como um reflexo dos próprios processos que estão ligados à produção em escala industrial e às violências cometidas por essa indústria, as comunidades formadas em torno dos jogos digitais, em especial os produzidos pelas grandes empresas, se constituem como espaços onde uma variedade de violências são perpetradas, como xenofobia, racismo e violência de gênero

(FRAGOSO, 2017; CONDIS, 2018; MEDINA, 2019; SKOTNES-BROWN, 2019, BULUT, 2020; MELLO, 2020).

Apesar da evocação de Huizinga (2014) de que quando estamos jogando adentramos um “círculo mágico”, deslocados no tempo e espaço, entendemos que essa transposição nunca se dá por completo. Os mundos virtuais, conforme Aarseth (1997), são realidades moles, que se alteram diante da agência de quem joga, para logo depois retornarem a seu estado inicial, e isso também as torna permeáveis. Além disso, os indivíduos que jogam são seres sociais que entram em contato com estes espaços lúdicos com toda a sua subjetividade (MURRAY, 2003; CONSALVO, 2007; FALCÃO, 2014; dentre outros). Consideramos a mesma verdade quando pensamos nas instâncias de produção.

Dessa forma, acreditamos ser importante articular a pesquisa buscando por essas intersecções entre o mundo social e o mundo dos jogos. Gonzalo Frasca (2001) em sua tese *Videogame do Oprimido* nos traz boas pistas sobre como discutir socialmente os jogos, como as possibilidades de modificação de sistemas e a utilização de jogos como elemento para propiciar um maior criticismo da sociedade, fazendo relações com o teatro do oprimido de Augusto Boal ([1991] 2014). Nesse sentido, entendemos que os jogos independentes talvez sejam o fenômeno mais multifacetado da cultura digital, com implicações culturais assim como sociais (RUFINO, 2021).

Estas relações nos levam a pensar em como as (não tão) novas tecnologias possibilitam o fomento da discussão de temas que tenham um cunho cultural, político e social. Pensando nas TICs, as discussões de Manuel Castells nos dão um panorama sobre as possibilidades (2003) e apropriações (2013) destas tecnologias, e da forma como elas podem democratizar a informação. Infelizmente, o mesmo autor nos faz refletir sobre as possibilidades nefastas dessas apropriações: “SOPRAM VENTOS MALIGNOS no planeta azul.” (CASTELLS, 2018, p. 7, grifo do autor).

Glenn Greenwald (2014), em *Sem lugar para se esconder*, entrevista Edward Snowden sobre os motivos pelos quais ele havia se colocado em risco. O ex-funcionário da inteligência estadunidense, responsável por um dos maiores vazamentos de dados sobre vigilância e espionagem do mundo, responde que foi a partir da “lição aprendida graças à imersão nos games” (GREENWALD, 2014, p.55). Greenwald então reflete sobre a importância dos jogos em nosso tempo:

Snowden não era o primeiro a me dizer que os jogos de computador tinham sido fundamentais para forjar sua compreensão do mundo. Anos antes, eu poderia ter feito pouco dessa resposta, mas passara a aceitar

que, para a geração dele, os games tinham desempenhado um papel tão sério na formação da consciência política, do raciocínio moral e da compreensão do próprio lugar no mundo quanto a literatura, a televisão e o cinema. Eles também apresentam, muitas vezes, dilemas morais complexos e incentivam a reflexão, sobretudo para quem está começando a questionar o que aprendeu. (GREENWALD, 2014, p.55)

Dessa forma, pensamos nas relações estabelecidas entre jogo e sociedade, que são discutidas em algumas instâncias por Pierre-Alain Clément (2019), ao discorrer sobre os movimentos de resistência nas modificações e produção de jogos do mundo árabe, e em Souvik Mukherjee (2017a; 2017c; 2019), ao falar sobre a dívida histórica digital dos países colonialistas e sobre representações de escravidão e colonialismo em jogos. Se pensarmos nestas mesmas representações do modo como Castells faz com as TICs, parece haver um potencial emancipatório nos jogos, principalmente quando produzidos fora do eixo China/Europa/Estados Unidos/Canadá, como por exemplo em Dandara³, jogo brasileiro que consegue ser disruptivo mecanicamente ao mesmo tempo em que propõe uma discussão sobre dominação e destruição do meio ambiente. Mas também como possuem um potencial nefasto travestido de piada, como no caso de Bolsomito2k18⁴ (MELLO, FALCÃO, 2019).

Pensamos essa tese amparada no estudo de jogos. Esse campo, que em meados dos anos 1990 se preocupava em legitimar os videogames como objeto de estudo, enquanto mídia, sistema, literatura, arte e educação, ou em certas circunstâncias como algo totalmente novo (SIMON, 2021), atualmente está consolidado. Essas múltiplas perspectivas possibilitam uma aproximação com as discussões das sociedades em rede. Castells fala de uma *tecnomeritocracia*, em que os sujeitos são avaliados por seu desempenho individual no processo histórico de desenvolvimento da internet (CASTELLS, 2003, p.36), o que reforça a analogia com os jogos se pensarmos em seus elementos não diegéticos, ou paratextuais conforme discutido por Mia Consalvo (2007).

Estas são questões relativas às dimensões social, cultural e política do jogo. Desde as proposições iniciais sobre jogos de Huizinga e Caillois, passando pelas discussões de Castells sobre a sociedade em rede, esses autores são basilares para pensarmos a relação entre sociedade e tecnologia. Problematizamos o jogo em sua constituição racializada e generificada. Além de seus aspectos tecnoculturais, investigamos e estabelecemos relações com seus aspectos *tecnopolíticos*, ou, como coloca Ergin Bulut

³ Long Hat House, 2018, eleito um dos melhores jogos daquele ano pela revista Time

⁴BS STUDIOS, 2018. Este jogo foi lançado dias antes do primeiro turno das eleições presidenciais no Brasil e foi denunciado ao Ministério Público do Distrito Federal e Territórios. Nele o personagem título, o então presidenciável Jair Bolsonaro, ganha pontos por bater em mulheres, representantes de movimentos sociais e políticos identificados a esquerda como os ex-presidentes Lula e Dilma.

(2020) uma *ludopolítica*. Ao pensar nessa dimensão (e nas outras que discutiremos logo a seguir), as possibilidades são praticamente infinitas; no momento em que esse texto é escrito e reescrito, mais e mais jogos são lançados para as mais diversas plataformas, refletindo múltiplas facetas sociais e culturais, e isso nos leva a pensar em recortes e opções, e em como operacionalizar a pesquisa metodologicamente.

Nossa proposta, no entanto, é analisar jogos em uma perspectiva da tecnocultura audiovisual, observando esses jogos em seus contextos midiáticos, reconhecendo sua historicidade e especificidade. Procuramos compreender eles em suas linguagens e configurações, além de seus usos e apropriações, sempre pensando o objeto jogo em suas implicações técnicas, éticas e estéticas. Para isso procuramos construir o texto de forma dialética, observando suas contradições e conflitos, com o objeto presente durante o tempo todo. Nesse sentido, convocamos diversos autores que não falaram sobre jogos, mas sobre outros processos culturais atravessados pela técnica. Bergson, Benjamin e Löwy não falam sobre jogos, mas suas perspectivas são fundamentais em nossa construção teórico-metodológica e buscamos colocar os mesmos em diálogo direto com o objeto a partir de nossa proposição textual.

Metodologicamente, optamos por começar o trabalho em uma perspectiva benjaminiana, fazendo coleções e depois imobilizando momentos do tempo em constelações que vão “fixar” nossas propostas principais oriundas da análise. Pensamos na relação de determinados objetos (as estrelas) com as relações estabelecidas (as linhas) em torno de um conceito (a constelação). A analogia nos parece estar em consonância com a temporalidade dos jogos digitais, já que as estrelas que formam uma constelação não precisam estar necessariamente próximas, e normalmente não estão, mas sim possibilitarem essa relação, essa configuração através de um conceito, esse congelamento de uma imagem dialética. Segundo Benjamin “as ideias relacionam-se com as coisas como as constelações com as estrelas. Isto significa desde logo que elas não são nem os conceitos nem as leis das coisas” (2018, p.17). Assim, arrancamos o fenômeno/objeto/estrela de seu contexto e o colocamos em relação com outros objetos de forma dialógica, em busca do que dura nesses conceitos. Ainda segundo Benjamin é função dos conceitos agrupar os fenômenos “e a fragmentação que neles se opera por ação do entendimento analítico é tanto mais significativa quanto, num único e mesmo lance, consegue um duplo resultado: a salvação dos fenômenos e a representação das ideias.” (2018, p.18)

Essa imobilização nos permite mover esses jogos no tempo. Assim como as estrelas que fazem parte de uma constelação estão em diferentes temporalidades, o

mesmo acontece com essas relações que estabelecemos. Esses pontos, deslocados no tempo, mas que se reúnem nessa imagem dialética, são memórias desses objetos, qualidades que duram e que hoje se atualizam.

Nesse sentido, é importante levar em consideração as questões relativas à memória, em especial as relações de afetividade mobilizadas por ela. A forma como a memória figura dentro do mundo dos jogos é discutida por Souvik Mukherjee (2017b) pensando nas relações diegéticas e não diegéticas do ato de jogar. O autor discute em termos bergsonianos de como esquemas de tempo paralelos e memórias podem ser refletidas nos videogames (MUKHERJEE, 2017b, p.57). Entretanto, essa relação espaço temporal sofre um deslocamento específico da mídia, já que os jogos de videogame permitem que quem joga experimente diversos tipos de temporalidades. É nesse sentido que procuramos estabelecer uma relação dos jogos com o cinema, em específico com a montagem cinematográfica, ato que permite a organização de diferentes temporalidades em um filme.

Essas múltiplas temporalidades dos jogos são fundamentais para pensarmos nosso objeto mais em função do tempo do que do espaço. Elas estão implicadas na natureza desse objeto jogo. Tomemos por exemplo dessas temporalidades o ato de pausar o jogo, uma ação externa ao tempo do jogo que suspende aquela temporalidade (GALLOWAY, 2007). Essa suspensão temporal do tempo no jogo faz com que a relação de percepção e ação possam ser resignificadas. Assim como no pausar, tiramos nosso objeto de seus fluxos para podermos realizar nossa análise, logo depois devolvendo-o para o fluxo.

Outros elementos não diegéticos, ou paratextuais, como aponta Mia Consalvo (2007), também podem alterar essa percepção de temporalidade, a exemplo de *cheats* ou *hacks*, códigos ou subterfúgios para obter vantagens no jogo. Essas alterações, que alteram a forma como quem joga se relaciona com o jogo, seja uma mudança de velocidade, pulando etapas, atravessando paredes, ficando imortal ou tendo dinheiro infinito no mundo do jogo, faz com que o sujeito experimente diferentes temporalidades narrativas. Assim também acontece com nosso processo metodológico, em nossa busca arqueológica por rupturas, atalhos tomados e desvios na história hegemônica dos jogos.

Na experiência de quem joga, em diversos casos um jogo se desloca para o passado, por exemplo, quando um personagem morre. Esse evento dentro do jogo, normalmente faz com que quem está jogando retorne a um estado anterior do jogo, onde ele deve refazer uma parte de seu trajeto até aquele momento. Essa imagem-lembrança (BERGSON, 1999), entretanto, no tempo de jogo, se passa em um momento futuro.

[...] o sujeito experimenta o presente e também uma "memória do presente" em paralelo. Um nome mais comum para isto é "déjà vu" ou a situação em que as pessoas experimentam a sensação de já terem experimentado um novo presente. O que é inexplicavelmente estranho na vida real é comum para o jogador de videogame (MUKHERJEE, 2017b, p.60)

Segundo Bergson “embora a totalidade de nossas lembranças exerça a todo o instante uma pressão do fundo do inconsciente, a consciência atenta à vida só deixa passar, legalmente, aquelas que podem concorrer para a ação presente” (2006, p.63). No caso dos jogos, estas lembranças são convocadas frequentemente, jamais em sua totalidade, mas, em função da própria natureza do jogar, em sua funcionalidade. Ainda conforme o autor “o passado só retorna à consciência na medida em que possa ajudar a compreender o presente e a prever o porvir: é um batedor da ação” (BERGSON, 2006, p.61).

A evocação de Bergson sobre o passado ser o batedor da ação nos remete à relação que quem joga tem com o jogo, afinal, jogar é ação (GALLOWAY, 2007). Entretanto, outras formas de experimentação da memória são importantes para pensarmos esta mídia, de forma externa às questões relativas à jogabilidade. A loja virtual de jogos GOG⁵, por exemplo, investiu no licenciamento de diversos títulos antigos, os quais possuíam uma base de fãs que não conseguia mais encontrá-los em mídia física, como eram distribuídos quando lançados no passado. Podemos supor então que estas pessoas que jogam videogame estão sujeitas a diferentes temporalidades e que estas mudanças temporais são algo implícito à própria mídia.

Olhar para esses jogos a partir de suas diferentes temporalidades e de suas memórias, aponta para suas perspectivas éticas, estéticas e políticas. Esses movimentos no tempo, essas diversas formas de interação com o objeto jogo, possibilitam a quem joga também um espaço de reflexão. Retornar ao início de uma fase nos permite, através da técnica, pensar em novas possibilidades para as ações tomadas naquele jogo.

Nesse sentido, olhamos para a história dos jogos, pensando-os enquanto montagem, já que esses deslocamentos temporais, que acontecem na diegese do jogo, são uma espécie de montagem colaborativa entre quem escreveu/programou o jogo e quem joga. Além disso, é fundamental olhar para os tipos de *softwares* e *hardwares* implicados no desenvolvimento e consumo desses artefatos culturais. Essas tecnologias, inscritas em suas diversas temporalidades são fundamentais para entender como os

⁵Disponível em < <https://www.gog.com/>> acesso em 10 out 2019

jogos *indie* e independentes estão integrados ou são desviantes da grande indústria dos jogos.

Essa é a dimensão temporal e afetiva. Aqui exploramos como os jogos *indie* e independente se movem de diferentes formas na temporalidade, seja essa temporalidade diegética ou não. Também relacionamos esta temporalidade nas dimensões da memória e do afeto. Consequentemente, nos é aqui importante a noção de arquivo, referente à preservação de jogos a partir da emulação. Estes jogos guardam em seus códigos, suas mecânicas e em suas concepções estéticas, não só a memória de seus predecessores temporalmente, mas também são um registro histórico da técnica ali imbricada. Discutimos essa dimensão na perspectiva da arqueologia das mídias, fazendo movimentos de descrever, atravessando a história dos jogos, em especial no Brasil, em busca de aspectos hegemônicos e desviantes.

Buscamos compreender algumas das qualidades que se atualizam nesses jogos independentes e *indie*, inscrevendo-os na história dos jogos em geral e, principalmente, do ponto de vista da tecnocultura audiovisual, procurando por tendências desviantes nessa mesma história. Dessa forma, investigamos qualidades vinculadas a uma dimensão cultural e social presentes nos jogos. Para isso, também buscamos por qualidades que duram nesses jogos digitais, atualizam o conceito de *indie* e de independência, discussão de fundo transversal a todo o trabalho.

Por fim, investigamos como esses jogos independentes são estudados e como se apresentam conceitualmente. Procuramos observar a indústria de jogos e a relação de pequenos estúdios com ela. O que faz um estúdio *indie* ser *indie*? É possível determinar marcadores de *indiecidade*? Quais práticas desses estúdios estão refletidas em suas produções? Aqui reside uma questão que será discutida por todo o trabalho: qual a natureza de um jogo *indie*? Nessa dimensão, assim como nas anteriores, nos propomos a discutir dois jogos digitais *indie* brasileiros produzidos nos últimos anos: *Telethugs* (Mais Ódio Menos Playstation, 2019) e *Bem Feito (oiCabie, 2020)*.

As primeiras questões levantadas quando construímos nosso projeto de pesquisa são bem diferentes das questões que trazemos neste trabalho. Isso certamente está relacionado à própria forma como nos relacionamos com o objeto. Esses jogos nos suscitaram determinadas questões que, com todas as discussões e leituras foram se transformando juntamente com a pesquisa. Assim, é a partir dessas perspectivas que descrevemos nesse texto introdutório que surge o nosso problema de pesquisa: **“como compreender a natureza dos jogos indie e independentes brasileiros a partir de sua dimensão política, em uma perspectiva da tecnocultura audiovisual?”**

O objetivo principal da pesquisa é *distinguir os marcadores de indieidade desses jogos em sua dimensão política, enquanto mídias implicadas em uma tecnocultura audiovisual cujas durações alimentam um imaginário sobre independência*. No que diz respeito a nossos objetivos específicos, desejamos: *pensar os jogos independentes em devir como implicados em um imaginário tecnocultural que se manifesta de diversas maneiras e em imagens dialéticas produzidas em toda sua história, em um contexto social, enquanto artefato cultural audiovisual; problematizar questões relativas à independência nas mídias, a partir das relações entre essas produções, a indústria de jogos e os imaginários acerca da independência, e como esses conceitos se atualizam nos jogos indie brasileiros; propor aspectos metodológicos para pensar a produção de jogos a partir de uma relação de produção, consumo e subversão*.

No Brasil, os estudos de jogos têm estendido o seu olhar para os jogos *indie* e independentes desde o princípio. Talvez isso esteja relacionado à própria natureza da nossa produção de jogos. Esse trabalho visa contribuir para essa discussão, adotando algumas angulações distintas, pensando mais na produção de sentidos em ser *indie* ou independente e como isso está relacionado às dimensões políticas do jogo, a partir de uma perspectiva da tecnocultura audiovisual.

Com esse intuito, organizamos nossa tese da seguinte forma: no capítulo 2 apresentamos nosso estado da arte, nossa proposição metodológica a partir da arqueologia das mídias (HUHTAMO e PARIKKA, 2011; TELLES, 2017) e das coleções e constelações benjaminianas. Também discutimos o conceito de *indie* a partir de Ruffino (2013), Ferreira (2014) e Garda e Grabarczyk (2016), dentre outros. Por fim o jogo enquanto montagem.

O capítulo 3 é teórico-analítico, problematizando a história dos jogos a partir de Wolf (2008; 2012; 2015) e outros autores, construindo nossas primeiras coleções de *hardwares* e *softwares*, assim como nossas primeiras constelações. No capítulo 4, também teórico-analítico, trabalhamos as dimensões políticas em uma perspectiva tecnocultural dos jogos independentes e *indies* produzidos no Brasil, pensando o jogo enquanto expressão cultural. O texto é construído a partir de uma série de autores do estudo de jogos, discutindo questões de gênero e raça na produção de jogos (CONDIS, 2018; MUKHERJEE, 2019; BULT, 2020) e os conceitos de tecnopolítica (PARRA, 2012; DA SILVEIRA, 2017) e ludopolítica (BULUT 2020) em relação ao desenvolvimento de jogos.

Por fim, no capítulo 5, procuramos definir os jogos *indie* e independentes brasileiros na tecnocultura audiovisual com uma discussão sobre os conceitos de *indie* e

independência. A partir de nossos marcadores de *indiecidade*, que são: Independência Financeira; Independência Criativa; Independência Editorial; Forma de Distribuição; Natureza Experimental; Baixo Custo; Estilo Retrô; Tamanho da Equipe; Tamanho do Jogo; Mentalidade *Indie*; e Proteção de direitos Autorais/propriedade intelectual, construímos gráficos que nos ajudam a compreender a relação desses marcadores e a natureza desses jogos, formando nossa última constelação.

2 VIAGEM ESPACIAL ARQUEOLÓGICA PROCEDURAL: EXPLORANDO NOSSAS PRIMEIRAS CONSTELAÇÕES

Star Valor é um jogo *indie* brasileiro desenvolvido por Rafael Burgos⁶ em que, conforme a própria descrição, exploramos uma galáxia gerada proceduralmente e onde é possível se tornar mineiro, comerciante, caçador de recompensas, pirata ou talvez um pau para toda obra. É um *ARPG* (*action role playing game*) em que, graças a sua natureza procedural, as constelações mudam a cada vez que entramos no jogo. Essas mudanças procedurais, que são comuns a diversos tipos de jogos, foram inspiradoras para construirmos o nosso método de pesquisa.

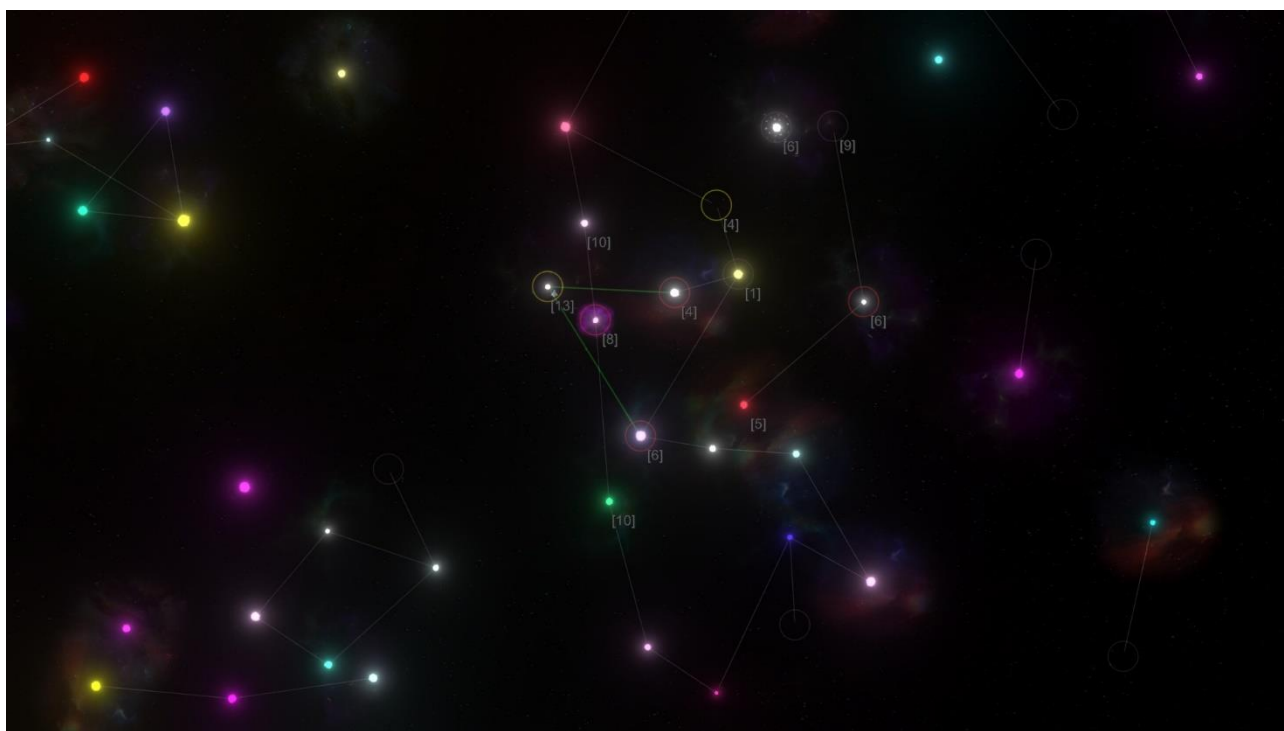


Figura 1 - *Star Valor* e suas galáxias geradas proceduralmente ⁷

Nos parece que os primeiros movimentos de buscar as constelações que irão cristalizar uma imagem das dimensões políticas dos jogos brasileiros tinha um aspecto muito semelhante ao desenvolvido em *Star Valor*; estávamos operando de forma procedural. Não se trata aqui de pensar a retórica procedural de Bogost (2008), mas sim o próprio processo. Segundo o autor, os sistemas processuais geram comportamentos

⁶ Disponível em https://store.steampowered.com/app/833360/Star_Valor/ acesso em 20 fev 2024

⁷ *Ibidem*

baseados em modelos baseados em regras; são máquinas capazes de produzir muitos resultados, cada um obedecendo às mesmas diretrizes gerais” (2008, p.122). Os mapas procedurais, ou cenários procedurais gerados em videogames seguem uma série de regras e diretrizes, mas para quem joga traz um aspecto de aleatoriedade e variação. Assim encaramos nossas primeiras constelações; cada vez que adentrávamos no objeto, ele parecia mudar e convocar novos elementos. Olhar para os jogos nos permite olhar para a vida e compreender o imbricamento desses artefatos com ela. Benjamin, ao falar do cinema, dizia que “lidar com essa aparelhagem ensina-lhe, ao mesmo tempo, que a submissão a seu serviço apenas trará consigo a libertação quando a condição humana tiver se adaptado às novas forças produtivas desencadeadas pela segunda técnica” (BENJAMIN, 2014, p.57); e assim também entendemos.

Para chegarmos ao nosso problema de pesquisa, adotamos a abordagem intuitiva de Bergson, uma abordagem que busca entrar no objeto, indo além do raciocínio analítico e do método científico que, segundo o filósofo, rodeiam o objeto, para entender a natureza da realidade. Para Bergson a intuição, como forma de conhecimento, é essencial para captar a verdadeira essência da vida e da experiência humana. “A verdade é que, se uma percepção evoca uma lembrança, é para que as circunstâncias que precederam e acompanharam a situação passada e seguiram-se a ela lancem alguma luz sobre a situação atual e mostrem como sair dela” (BERGSON, 2006, p.62). Para o autor, a intuição não se limitava à mera percepção sensorial, mas envolvia uma apreensão direta e imediata da realidade, uma relação com o objeto de estudo. Através da intuição podemos acessar aspectos fundamentais da existência que escapam à análise conceitual ou científica.

Nesse sentido pensamos na duração, uma noção de que o tempo não pode ser compreendido apenas como uma sucessão de momentos distintos, mas sim como uma continuidade fluida e indivisível. Para ele, a experiência temporal é subjetiva e qualitativa, e só pode ser verdadeiramente entendida através da intuição. Para Bergson “o passado se conserva por si mesmo, automaticamente. Inteiro, sem dúvida, ele nos segue a todo o instante (BERGSON, 2006, p. 47).

Bergson percebe então a evolução não como um processo mecânico ou determinístico, mas como uma expressão da força vital que impulsiona a mudança e o desenvolvimento. Essa vitalidade criativa só poderia ser apreendida intuitivamente, em vez de ser reduzida a conceitos ou leis científicas. Assim “o passado só retorna à consciência na medida em que possa ajudar a compreender o presente e a prever o porvir: é um batedor da ação” (BERGSON, 2006, p.61)

A intuição não nega a importância da razão ou da ciência. Em vez disso, propõe uma complementaridade entre ela e o pensamento racional, reconhecendo que ambos têm seus papéis na busca pelo entendimento humano. Por meio dela, procuramos evitar falsos problemas; dessa forma, nessa pesquisa não buscamos pensar em jogos mais ou menos *indie*, mas nas características que duram nesses jogos, que fazem parte de sua natureza. Assim, procuramos compreender esses objetos mais em função do tempo do que do espaço. (DELEUZE, 2008, p.22).

Buscamos então por uma qualidade imagética - imagem aqui entendida em um alinhamento entre Bergson e Benjamin como uma operação de mútua troca entre matéria e memória, atualização e virtualidade - que, apesar de estar presente em todos esses jogos, se manifesta de forma diferente em cada um, uma qualidade que se atualiza em cada manifestação dessa mídia. Para Bergson, “a duração é o progresso contínuo do passado que rói o porvir e incha ao avançar” (BERGSON, 2006, p. 5).

A partir do momento em que passamos a discutir o estado da arte e a montar nossa proposição metodológica, essas imagens dialéticas começaram a cristalizar. Conforme Benjamin, a imagem é aquilo em que o ocorrido encontra o agora num lampejo, formando uma constelação” (2018, p. 766). Assim, transitamos pelos tempos dos jogos e pela técnica que fez parte de sua construção, nesse lampejo do ocorrido com o agora, cristalizando essas imagens em constelações. Esse capítulo, então, inicia tratando desse primeiro momento, o estado da arte que, de certa forma, para além de nos servir como referencial sobre as discussões do campo, também foi estudado como um repertório de textos ricos em ideias e abordagens que nos fazem a cada vez que entramos no objeto correr o risco de constelar proceduralmente.

A seguir, discutimos os nossos processos metodológicos, nossas entradas e saídas do campo, as nossas diversas coleções e como elas se cristalizam em imagens dialéticas como constelações. Para Bergson “nossa inteligência só concebe claramente a imobilidade” (2006, p. 139). Abordamos cada processo e como chegamos aos nossos resultados. Também discutimos o devir *indie*, procurando estabelecer os parâmetros iniciais para as discussões que irão permear esse trabalho como um todo. Por fim, exploramos o jogo enquanto montagem audiovisual, traçando paralelos com o cinema e preparando o caminho para as discussões que vêm a seguir.

2.1 COLECIONANDO UM ESTADO DA ARTE

Ao propor metodologicamente o uso das coleções e constelações na perspectiva benjaminiana nos pareceu proveitoso organizar nossas referências de pesquisa da mesma forma. Assim, pensando em uma conformação dos jogos enquanto processo nostálgico e enquanto arquivo e memória, diversos textos acabam por nos ajudar a pensar essa perspectiva. Em *Nostalgia in Retro Game Design* (2013), Garda aborda o papel da nostalgia no design de jogos com uma estética retrô. A autora discute como os desenvolvedores de jogos utilizam elementos de design nostálgicos para criar jogos que evocam memórias e sentimentos de épocas passadas, especialmente em relação aos jogos clássicos dos anos 1980 e 1990. Ainda explora como a nostalgia é usada como uma estratégia de design para atrair pessoas que jogam, criar conexões emocionais e estimular a experiência de jogo. A discussão se estende para questões de originalidade, diversidade e inclusão que são caras a essa pesquisa. Esse trabalho nos ajudou a compor nossas discussões sobre o que é ser um desenvolvedor independente e a definir nosso marcador de *indie* chamado estilo retrô.

Já em *Ghost in the Cartridge: Nostalgia and the Construction of the JRPG Genre* (2016) Mallindine discute como a nostalgia é usada na indústria de jogos para evocar memórias de jogos antigos e como isso influencia a forma como o gênero *JRPG* (*Japanese Role Playing Game*) é definido e compreendido. O artigo analisa como elementos nostálgicos, como enredos e mecânicas de jogo, são incorporados aos *JRPGs* e como isso afeta a experiência de quem joga. Esse uso gera implicações culturais e comerciais na construção do gênero. Em nossa análise, um dos objetos presente no *corpus* se aproxima bastante desse gênero, que tem muitos adeptos no Brasil. Esses elementos de nostalgia estão relacionados ao marcadores estilo retrô e mentalidade *indie*.

O artigo *Post-Digital Games: The Influence of Nostalgia in Indie Games' Graphic Regimes* (2016) de Thibault pensa essencialmente na influência da nostalgia nos regimes gráficos de jogos independentes. O autor discute como elementos que despertam a nostalgia são incorporados nos elementos visuais e estéticos desses jogos e como o uso de técnicas, estilos e referências gráficas do passado contribuem para a construção de uma experiência de jogo única. Também discute a relação entre a memória, a identidade e as percepções do passado e do presente, e como os elementos nostálgicos podem contribuir para a construção de significado e sentido nos jogos. Os regimes gráficos são

um elemento importante para pensarmos o estilo retrô, a natureza experimental e a mentalidade *indie* como características marcantes dos jogos *indie*.

Outro artigo que contribuiu com essa discussão foi *O fenômeno retrô nos jogos eletrônicos: fatores que mudaram a percepção dos jogadores* (2012), de Mendes, que apresenta uma análise sobre a ascensão do fenômeno retrô na indústria de jogos eletrônicos e como isso influenciou a percepção das pessoas que jogam. Principalmente o movimento retrô na cultura pop, pensando características dos jogos retrô, como a simplicidade dos gráficos e a ênfase na jogabilidade. Além disso, investiga a relação de quem joga com os jogos retrô, incluindo o sentimento de nostalgia e a busca por novas experiências em meio a uma indústria com tecnologia de ponta.

Em *Video games as objects and vehicles of nostalgia* (2018) o principal argumento de Makai é que a nostalgia é uma das principais forças motrizes por trás do interesse de quem joga jogos antigos e retrô. Makai apresenta uma revisão teórica sobre o conceito de nostalgia e como ele é utilizado na pesquisa em jogos. Ele também examina a relação entre videogames e nostalgia em três níveis: como objetos de nostalgia, como veículos de nostalgia e como fontes de nostalgia.

Primeiro o autor analisa como as pessoas que jogam podem sentir nostalgia por videogames antigos, devido às suas memórias pessoais e experiências de jogo; nostalgia que também pode ser gerada pelos aspectos técnicos dos jogos, como os gráficos pixelados, ou pixel art, ou o som "chip tune". Depois, dedica-se a compreender como os jogos podem ser usados como veículos de nostalgia, transportando quem joga de volta a um período específico de suas vidas ou a um período histórico. Por último, observa como os jogos podem ser fontes de nostalgia, inspirando desenvolvedores a criar jogos nostálgicos, remixando elementos de jogos antigos em novos jogos e a participar de comunidades online de jogos retrô, fenômeno que também identificamos em nossos objetos. O autor também estabelece uma relação entre a cultura de jogos retrô e a preservação da história dos jogos. Abordamos um pouco essa discussão por outras angulações, pensando os jogos como memória da mídia.

Essas abordagens nos levam a outras duas coleções de textos, primeiro aos jogos *indie* enquanto experiência estética e, a seguir, esses mesmos jogos enquanto memória. Acreditamos que as discussões sobre os *indie* games enquanto experiência estética estão intimamente relacionadas com a nostalgia.

O artigo *Jogos persuasivos: por uma investigação das potências de afecção nos indie games* (2016) de Ferreira investiga as potências de afecção em jogos independentes. O autor examina como os jogos podem influenciar as emoções, opiniões,

atitudes e comportamentos de quem joga. Também analisa como os *indie* games, que muitas vezes são caracterizados por sua criatividade e originalidade, podem explorar diferentes potências de afecção, como o afeto estético, o afeto ético e o afeto político. Além disso, discute como os *indie* games podem desafiar as normas e convenções dos jogos comerciais, permitindo que as pessoas que jogam experimentem novas formas de afeto e reflexão sobre questões sociais, culturais e políticas. Essas discussões foram fundamentais para nossa proposição de análise em função de possuir uma perspectiva próxima a que adotamos, além disso, influencio como determinamos nosso marcador mentalidade *indie*.

Já em *Retórica processual e experiência videolúdica nos indie games* (2017), do mesmo autor, busca compreender como a retórica processual, conceito criado por Ian Bogost, pode ser aplicada na análise de jogos independentes, especialmente em relação à experiência de quem joga. Entendendo os jogos como sistemas de procedimentos, os mesmos devem ser analisados em termos de suas operações internas e efeitos gerados. Ferreira também afirma que muitas vezes os jogos *indie* priorizam a jogabilidade e a experimentação em detrimento dos elementos narrativos tradicionais. Além disso, o autor propõe que os jogos *indie* podem ser vistos como uma forma de expressão artística que valoriza a subjetividade e a criatividade, permitindo para quem joga uma experiência de imersão única e pessoal, proposição que corrobora com nossa perspectiva de mentalidade *indie* e com nossa visada metodológica.

O artigo de Juul, *Anti-inspiration in Independent Games* (2016), analisa a relação entre a originalidade e a influência nos jogos independentes. O autor argumenta que muitos desenvolvedores de jogos independentes se concentram tanto em serem originais que acabam criando jogos que são incompreensíveis ou pouco interessantes para o público em geral. O artigo destaca que a originalidade pode ser encontrada em diferentes aspectos de um jogo, incluindo mecânicas, narrativas, gráficos e som, no entanto, ressalta que a originalidade não deve ser um fim em si mesma e que a influência de outros jogos e formas de arte podem ser benéficos para desenvolvedores. Juul ainda sugere que, em vez de buscar apenas a originalidade, desenvolvedores devem pensar em como seus jogos podem se conectar com as experiências e interesses do público. Essa perspectiva vai de encontro com vários movimentos de game art, conforme discutido por Bittencourt (2017) e contribui para nossa proposição dos marcadores de *indieidade* natureza experimental e mentalidade *indie*.

Em *High-tech low-tech authenticity: The creation of independent style at the Independent Games Festival* (2014), também de Juul, se discute a criação de um estilo

independente em jogos eletrônicos a partir da análise dos jogos finalistas do Independent Games Festival (IGF) entre 2007 e 2013.

O autor argumenta que, embora a indústria de jogos eletrônicos seja fortemente influenciada por tendências tecnológicas, é possível encontrar um estilo independente autêntico que não depende apenas de tecnologia de ponta. O estilo independente seria caracterizado por uma estética *low-fi*, com gráficos 2D pixelados ou formas geométricas simples, gameplay minimalista e experimental, além de ser frequentemente associado a jogos de plataforma. O artigo ainda defende a importância da diversidade estética e cultural na indústria de jogos eletrônicos e destaca a relevância do estilo independente como um contraponto à estética *mainstream*. Ao analisar um grande número de jogos participantes de festivais, encontra características que duram nas construções estéticas desses jogos e que também encontramos em nossos jogos.

A tese *Os videogames Indie como forma de expressão autoral: criatividade, estilo e significado* (2016), de Sousa, têm como objetivo compreender a criatividade, estilo e significado nos jogos *indie*, destacando o caráter autoral dessas produções. O autor explora conceitos como autoria, criatividade, interatividade, jogabilidade, estética, narrativa e significado. A partir da análise de alguns jogos *indie*, conclui-se que essas produções são marcadas pela criatividade, estilo e significado, e que seu caráter autoral é um elemento fundamental na compreensão dessas obras. Além disso, destaca a importância dos jogos *indie* como forma de expressão artística e cultural, capazes de transmitir mensagens e reflexões sobre a sociedade e a condição humana. Essa reflexão é problematizada em nosso capítulo 5, já que essa estética também pode ser apropriada pela grande indústria.

A outra coleção de textos que se aproxima da nostalgia é os jogos *indie* enquanto memória. Como aponta Makai (2018), mais do que isso, esses jogos potencialmente carregam a memória de todos os jogos que os antecederam e, ao carregar essas memórias, não só as acionam em quem joga, mas também são um arquivo vivo da história dos videogames. Esses jogos trazem consigo as histórias contadas, mas também a história não contada, de jogos que não ganharam o grande público, mas que atravessam essas produções independentes em seus elementos técnicos e estéticos. Nesse sentido, uma série de trabalhos confrontam os jogos independentes em sua potência enquanto arquivo e memória.

O artigo *Cultural Techniques of Play: A Media Philosophical Approach to the Study of Time, History, and Memory in Games* (2019), de Barker, aborda a relação entre jogos, tempo, história e memória sob uma perspectiva da filosofia da mídia. Propõe o conceito

de "técnicas culturais de jogo" como uma abordagem para estudar como os jogos são construídos social e culturalmente. Examina como os jogos incorporam e manipulam o tempo, a história e a memória em suas mecânicas de jogo, narrativas e representações visuais e sonoras, proposição também discutida por Mukherjee (2017b). O autor também analisa como os jogos podem funcionar como dispositivos culturais que influenciam a nossa percepção do tempo e da história, e como as experiências de jogo podem ser afetadas por nossa memória individual e coletiva. As diversas temporalidades acionadas nos jogos, seja em seu caráter mecânico, seja pelos afetos mobilizados, são perspectivas muito relevantes para nossa discussão no capítulo 3 e para compreender nossos objetos.

Em *The relevance of researching video games and cultural heritage* (2021), de Zeiler e Thomas, as autoras abordam a importância de pesquisar videogames como parte do patrimônio cultural, pensando os jogos como uma fonte valiosa para entender e preservar a cultura, especialmente para as gerações mais jovens que cresceram com a mídia. Além disso discute casos de jogos que abordam temas históricos e culturais, como a série *Assassin's Creed*, *Never Alone* e *This War of Mine*. Aqui temos jogos da grande indústria, mas também jogos que são um registro fundamental de seu tempo, como *This War of Mine*⁸ (2014), jogo independente que trata das mazelas da guerra em espaços urbanos, e *Never Alone*⁹, que cria um registro histórico das tradições Iñupiat. Esse tipo de registro também encontramos em vários jogos brasileiros e nos ajudam a pensar não só o jogo enquanto memória, mas também enquanto ator social de denúncia.

O artigo *Indie Game Studies Year Eleven* (2013), de Parker, é um levantamento sobre a produção acadêmica na área de estudos de jogos independentes entre 2012 e 2013. O autor destaca a consolidação do campo de estudos de jogos independentes, com uma crescente diversidade de abordagens teóricas e metodológicas. Entre os temas mais discutidos na época estavam a relação entre jogos independentes e arte, a política de distribuição e monetização desses jogos e a participação de mulheres e minorias na produção de jogos independentes. Por fim, Parker destaca a importância de se pensar a relação entre jogos independentes e a indústria de jogos mais ampla, buscando compreender como a lógica comercial e a produção independente podem coexistir e dialogar. Essa perspectiva ajudou a compor nossas discussões sobre raça e gênero no capítulo 4, assim como discutir a relação entre jogos *indie* e independentes com a indústria *mainstream*.

⁸ Disponível em < https://store.steampowered.com/app/282070/This_War_of_Mine/> acesso em 20 jan 2024

⁹ Disponível em < https://store.steampowered.com/app/295790/Never_Alone_Kisima_Ingitchuna/> acesso em 20 jan 2024

Ainda pensando a produção acadêmica, *Indie Games BR: estado da arte das pesquisas sobre jogos independentes no Brasil* (2021), de Prieto e Nesteriuk, tenta mapear a produção científica, analisando as principais tendências e características desses estudos. Os resultados indicam que as pesquisas sobre jogos independentes no Brasil ainda são relativamente recentes, concentrando-se principalmente em temas como design, arte, produção e desenvolvimento. Além disso, os estudos se concentram em uma variedade de gêneros, incluindo jogos de aventura, RPG, plataforma e quebra-cabeça. Outro ponto destacado pelos autores é a falta de pesquisas que abordem questões relacionadas à cultura e à identidade brasileira nos jogos independentes, lacuna para a qual pretendemos contribuir com essa pesquisa. Apesar disso, o artigo aponta uma tendência crescente na produção de jogos independentes no país, bem como um aumento no número de pesquisas acadêmicas sobre o tema.

Mais duas coleções de textos foram necessárias para concluir a forma como estamos olhando para esses jogos: os jogos independentes enquanto indústria e os jogos independentes enquanto conceito. Talvez essa seja a relação mais difícil ou conflituosa, já que buscamos compreender como essa relação pode ser ou não autoexcludente. É possível haver uma indústria e ainda sim ser independente? É possível existir subversão dentro dos moldes da indústria?

O artigo *Canadian Indie Games Between the Global and the Local* (2017), de Parker e Jenson, aborda o cenário dos jogos *indie* no Canadá, analisando a relação entre as práticas e produções *indie* do país com influências globais e locais. O artigo examina como os desenvolvedores de jogos independentes do Canadá estão inseridos em um contexto global, mas também são influenciados por sua cultura local. O texto discute como os desenvolvedores de jogos *indie* no Canadá estabelecem relações colaborativas e competitivas com outras comunidades *indie* ao redor do mundo, compartilhando conhecimentos, recursos e experiências. Esse aspecto de colaboração é importante para compreendermos as relações estabelecidas entre os próprios estúdios e como as organizações locais foram importantes para o desenvolvimento de jogos. Isso vai ao encontro do que percebemos aqui no Brasil, indicando ser algo da natureza dos jogos *indie* e independentes.

Já Simon em *Indie Eh? Some kind of Game Studies* (2013) aborda o cenário dos jogos *indie* no contexto dos estudos de jogos. O título faz um trocadilho com a palavra "Eh"¹⁰, que é uma expressão canadense, sugerindo uma perspectiva particularmente

¹⁰ É parecido com o uso do "né", aqui do Brasil e, embora seja mais comum nas áreas rurais, nas cidades ele também pode ser ouvido. Fonte: Canada Ponto, disponível em < É parecido com o uso do "né", aqui do

canadense sobre o tema. Talvez tenha sido um dos textos mais provocadores em relação ao nosso tema, já que ataca frontalmente a questão independente de que?, correlacionando os jogos *indie* com formas de ser e de agir da grande indústria, tema que problematizamos transversalmente na tese como um todo, em especial no capítulo 5.

O artigo *As vantagens de ser independente: inovação e criatividade na indústria brasileira de jogos digitais e suas influências no processo produtivo* (2017), de Zambon, como o próprio nome diz, versa sobre as vantagens e benefícios de ser um desenvolvedor de jogos independentes na indústria brasileira de jogos digitais, com foco na inovação e criatividade, e como esses aspectos influenciam o processo produtivo. No mesmo sentido o artigo *Indie games como paradigma da indústria criativa: perspectivas e possibilidades comunicacionais* (2015) de Nesteriuk discute o papel dos jogos independentes na indústria criativa, abordando suas perspectivas e possibilidades comunicacionais. O autor examina como os jogos independentes são representativos da indústria criativa e como eles podem ser vistos como um fenômeno cultural e comunicacional relevante. O texto ainda explora as possibilidades dos jogos independentes em sua relação com outras áreas criativas, como a música e o cinema, e sua contribuição para a diversidade cultural na produção de jogos, fator importante para construirmos o nosso capítulo 4.

O artigo *Racial Diversity in Indie Games: Patterns, Challenges, and Opportunities* (2017), de Passmore et al, explora a representatividade racial na indústria de jogos independentes. Nele é feita uma análise quantitativa de jogos *indie* e verifica a presença de personagens não-brancos nos jogos, bem como a representatividade racial dos desenvolvedores. Os resultados mostraram uma falta de diversidade significativa nos jogos *indie*, com a maioria dos personagens e desenvolvedores sendo brancos. São tematizados os desafios e oportunidades de promover a diversidade racial na indústria de jogos *indie*, incluindo a necessidade de maior representação em cargos de liderança e o uso de fundos e programas específicos para incentivar o desenvolvimento de jogos por criadores negros, latinos e indígenas. O estudo destaca a importância de abordar a diversidade na indústria de jogos *indie* para criar jogos mais inclusivos e representativos. Essa temática nos é muito cara e abordamos o assunto em nosso capítulo 4.

Em *Indie-viduals: Videogames' Hegemonic (Re-) Production Culture* (2018), de Wildt e Aupers exploram a cultura de produção hegemônica dos jogos independentes. Eles argumentam que, embora a indústria *indie* tenha a reputação de ser mais inclusiva e

diversa do que a indústria de jogos *mainstream*, ela ainda é fortemente influenciada pelas normas hegemônicas da cultura de jogos dominante. Aprofundamos essa discussão no nosso capítulo 5, procurando por indícios de como os jogos *indie* e independentes se aproximam e se distanciam da indústria.

Já *Autonomy, integration, and the work of cultural intermediation in indie games* (2019), de Perks et al, aborda como os desenvolvedores independentes de jogos lidam com a tensão entre a autonomia criativa e a necessidade de integração no mercado. A partir de entrevistas com desenvolvedores independentes, o artigo apresenta uma análise detalhada do processo de produção e das estratégias de marketing de jogos independentes, discutindo como os desenvolvedores equilibram suas visões criativas com a necessidade de fazer vendas para se sustentarem. Essa autonomia criativa é uma das características que vamos trabalhar tanto na seção 2.3, quanto no capítulo 5, sendo importante para determinarmos os marcadores de *indieidade* independência criativa e natureza experimental.

O artigo *Indie Dreams: Video Games, Creative Economy, and the Hyperindustrial Epoch* (2018), de Crogan, discute a relação entre o movimento *indie* de jogos e a economia criativa. Crogan argumenta que a indústria de jogos, incluindo os desenvolvedores *indie*, faz parte de um sistema de produção cultural cada vez mais hiper industrializado, que se baseia em estruturas de distribuição digital e amplia a exploração do trabalho criativo. O autor analisa o movimento *indie* à luz de uma economia cultural que, em vez de ser uma alternativa viável ao capitalismo, é cada vez mais integrada a ele. Crogan aponta que o movimento *indie* não pode ser visto como uma alternativa ao modelo de produção industrial, mas sim como uma parte integrante dele. Ele defende que, para garantir a viabilidade e sustentabilidade do setor de jogos, é necessário garantir que os trabalhadores criativos sejam tratados de forma justa e que as políticas públicas sejam voltadas para o fomento da cultura e da criatividade, em vez de favorecer apenas os interesses econômicos do setor. Essa perspectiva nos parece fundamental para as discussões sobre independência, travadas no decorrer desse trabalho como um todo, em especial em nossas discussões sobre tecnopolítica e ludopolítica, travadas no capítulo 4.

Innovation NOT opposition: the logic of distinction of independent games (2008), de Jahn-Sudmann, discute o conceito de jogos independentes e a lógica de distinção que existe nesse campo. O autor argumenta que os jogos independentes não devem ser vistos como uma oposição aos jogos *mainstream*, mas sim como uma forma de inovação e diversidade na indústria dos jogos. O autor começa discutindo a definição de jogos independentes, afirmando que não existe uma única definição que englobe todas as

variações desse conceito. Em vez disso, ele destaca que há uma variedade de abordagens que os desenvolvedores independentes usam para se diferenciar dos jogos *mainstream*.

Jahn-Sudmann também discute como os jogos independentes são financiados e distribuídos, destacando a crescente importância das plataformas digitais na indústria dos jogos. Ele afirma que a natureza descentralizada da produção de jogos independentes permite que desenvolvedores de todo o mundo criem jogos que reflitam sua própria cultura e experiências. As formas de distribuição são apontadas por diversos autores como um dos fatores para o aumento na produção de jogos *indie* e é um de nossos marcadores de *indiecidade*.

O artigo *Diz-me com quem andas e direi o quão 'indie'és: relações entre gênero e mercado no cenário dos videogames independentes* (2014), de Ferreira, discute a relação entre gênero e mercado nos jogos independentes. O autor destaca que a noção de "*indie*" nos jogos eletrônicos é frequentemente associada a características estéticas e temáticas, como a arte pixelizada, a música eletrônica e o foco na narrativa. No entanto, ele argumenta que essas características não são suficientes para definir o que é "*indie*" e que o termo está ligado também a questões de produção e distribuição. Esse texto foi importante para a definição de diversos de nossos marcadores de *indiecidade*, em especial os relacionados a independência financeira, formas de distribuição e tamanho do jogo.

Esses textos nos permitiram não só ter uma perspectiva de como os jogos *indie* e independentes estão sendo discutidos em diversas áreas do conhecimento, mas também nos dar os indícios de quais lacunas poderiam ser preenchidas. Desde discussões que passam por questões históricas, passando por aspectos de gênero, raça e representatividade. Organizar esse estado da arte em coleções também nos possibilitou desde o início ir compreendendo a natureza dos jogos *indie* e independentes. Passar por essa coleção de textos nos permitiu inclusive organizar nosso processo metodológico, que trataremos a seguir.

2.2 ESCAVANDO PIXELS BYTES E BITS

Ao observarmos um objeto que, apesar de possuir uma história bastante curta, possui características que desvanecem e retornam com o passar do tempo, parece

profícuo adotar uma visada mídia-arqueológica. Para Bergson, “a lembrança aparece duplicando a cada instante a percepção, nascendo com ela, desenvolvendo-se ao mesmo tempo que ela e sobrevivendo a ela, precisamente porque é de outra natureza” (BERGSON, 2006, p.52). A partir da arqueologia das mídias, olhando para estes elementos que duram nas produções contemporâneas, procurando por elementos que não são vistos nas produções hegemônicas. Segundo Huhtamo e Parikka:

[a]rqueólogos da mídia concluíram que relatos amplamente endossados da cultura da mídia contemporânea e histórias da mídia geralmente contam apenas partes selecionadas da história, e não necessariamente partes corretas e relevantes. Muito foi deixado à beira da estrada por negligência ou preconceito ideológico. (HUHTAMO e PARIKKA, 2011, p.3)

Ainda segundo os autores, a arqueologia das mídias transita por textos, áudio e vídeo, além de artefatos, observando as manifestações e condições discursivas, materiais e culturais dos mesmos, “[s]uas explorações se movem com fluidez entre as disciplinas, embora não tenha um lar permanente dentro de nenhuma delas” (HUHTAMO e PARIKKA, 2011, p.3). Esta característica, somada à perspectiva de observar elementos contra-hegemônicos ou desviantes, presentes nestes construtos tecnoculturais, nos proporciona um bom caminho de investigação. Nessa perspectiva, podemos articular uma arqueologia que transite pelo materialismo cultural, temporalidades não-lineares e estudos decoloniais (HUHTAMO; PARIKKA, 2011, p.2).

Márcio Telles (2017) aponta diversas possibilidades para pensarmos em arqueologia(s) das mídias, que podem ser sintetizadas em quatro operações: *des-escrever*; *escrever*; *descrever*; e *reescrever* (TELLES, 2017, p.3). Estas operações parecem fazer muito sentido ao procurarmos entender a história não contada dos videogames, uma história que sempre existiu “mas não sempre sob a sua forma histórica” (DEBORD, 1991, p.89). Na operação de *des-escrever*, é possível procurarmos os pontos de fissura onde as narrativas hegemônicas da grande indústria passaram a ser o ponto de vista adotado pela maioria das pessoas que jogam, identificando aquelas narrativas como normais, ao mesmo tempo que é possível observar possíveis pontos de ruptura, afinal “não há, portanto, imagem dialética sem um trabalho crítico da memória, confrontada a tudo o que resta como ao indício de tudo que foi perdido (DIDI-HUBERMAN, 1998, p. 174).

Na operação de escrita, é possível procurar por tendências aparentemente esquecidas que duram. Ao *descrever*, podemos olhar para as estéticas e códigos abandonados e, por vezes, resgatados nas construções desses novos jogos criados

nesse novo contexto. Esses movimentos permitem, conforme Telles discutindo Zielinski “descobrir variações heterogêneas que revelem o dinamismo da sedimentação arqueológica e, ao mesmo tempo, ‘celebrar’ tal heterogeneidade em sua tensão com o presente (e com o futuro)” (2017, p.7)

Para tanto, volta-se às “situações do passado em que as coisas e as condições ainda estavam num estado de fluxo, quando as opções de desenvolvimento em diversas direções ainda estavam muito abertas, quando o futuro era passível de ser concebido como sustentador de diversas possibilidades” (ZIELINSKI, 2006, p.25). Tais momentos – ou “janelas”, como chama o autor – precedem eras de padronização que eliminam a diversidade em prol daquela tecnologia que, mais tarde, é incorporada à narrativa de viés progressista. (TELLES, 2017 p.7)

A outra operação, de reescrever “a história das mídias e dos ambientes (tecno)culturais nas quais elas se encontram, inserindo-lhes ruídos, de forma que eles permaneçam críticos, abertos e instáveis” (TELLES, 2017, p.3, destaque do autor), permite pensar outras dimensões em seu contexto atual. Segundo o autor

é possível reescrever a historiografia das mídias a partir de seus materiais: a base mineral da computação, a química do cinema e da fotografia etc., já que cada agenciamento material específico possui *affordances* ou afetos que possibilitam diferentes maneiras de comunicar, armazenar, transmitir e processar a informação (TELLES, 2017, p.6)

Assim conseguimos “reservar a opção de sair pela tangente, de ser desenfreadamente entusiástica, e ao mesmo tempo de criticar o que deve ser criticado” (ZIELINSKI, 2006, p.43). Essa ‘saída também pela tangente’ também pode ser feita pensando em uma arqueologia do imaginário das mídias. Se, conforme proposição de Kluitenberg, explorada por Telles, pudermos pensar nas formas como são imaginadas estas mídias e seus usos, as possibilidades exploradas nas instâncias de produção e as apropriações feitas por quem joga. Estes movimentos têm possibilidade de nos levar a compreender como estas práticas estão ligadas ao contexto social onde se realizam e quais discursos articulam e são articulados por elas.

Assim, em nosso capítulo sobre a dimensão temporal, propomos *descrever* esse universo de tecnologias e práticas. O objeto nos demanda e também nos aponta os caminhos, pois está inserido em uma miríade de tecnologias que se perderam no tempo ou nem existiram, afinal, “o passado se conserva por si mesmo, automaticamente. Inteiro, sem dúvida, ele nos segue a todo o instante” (BERGSON, 2006, p. 47). No capítulo seguinte, optamos pelo movimento de *escrever*, incorporando algumas tecnologias

improváveis propostas pelos próprios objetos, pensando sempre em seus lugares de produção e consumo. E, por fim, no último capítulo, nos propomos a *des-escrever* e *reescrever* a história dessas mídias, em sua dimensão conceitual enquanto *indie*.

Nesse sentido, propomos alguns movimentos. Primeiro, convocar aspectos de pesquisas sobre a história hegemônica dos jogos, olhando a história oficial para compreender as possibilidades de fissuras. Nesse sentido, além da revisão bibliográfica a respeito da história dos jogos, estender o olhar para repositórios de jogos que contenham arquivos dessa história, como o IGDB¹¹, que contém com um grande acervo de informações a respeito de jogos (inclusive produções *indie*). Também o *Games That Weren't*¹², que possui uma base de dados de jogos cancelados, prototipados e não lançados pela indústria, tanto para computadores quanto para consoles. Outros repositórios que podem ser considerado é o *Internet Archive*¹³, em suas seções de jogos para PC, assim como o site Itch.io, voltado a produções *indie*, onde é possível encontrar uma grande produção nacional.

Outro movimento se dá dentro da plataforma *Discord*¹⁴, onde mantivemos contato tanto com desenvolvedoras, quanto coletivos para produção de jogos. Nestes espaços são compartilhados conhecimentos sobre a produção, são discutidas questões técnicas de programação e mecânicas de jogo, assim como questões éticas e estéticas. Além das trocas informacionais, também são disponibilizados *assets*, elementos que compõem os jogos, como cenários, objetos, personagens, animações, códigos, efeitos sonoros, músicas e vozes. Essas possibilidades de trocas e os elementos ali presentes parecem estar ligados a uma memória coletiva dos jogos, preservada em fragmentos que podem ser apropriados e ressignificados, lembrando bastante a natureza inicial dos jogos digitais. Para Bergson, ao falar de memória

embora a totalidade de nossas lembranças exerça a todo o instante uma pressão do fundo do inconsciente, a consciência atenta à vida só deixa passar, legalmente, aquelas que podem concorrer para a ação presente, embora muitas outras se insinuem por intermédio dessa condição geral de semelhança (BERGSON, 2006, p.63)

Essas conversas tiveram um papel fundamental na escavação destes elementos apropriados por quem cria jogos. Elas também nos possibilitaram uma compreensão das

¹¹ Disponível em <<https://www.igdb.com/discover>> acesso em 10 jan 2024

¹² Disponível em <<https://www.gamesthatwerent.com/>> acesso em 10 jan 2024

¹³ Disponível em <<https://archive.org/>> acesso em 10 jan 2024

¹⁴ Disponível em < <https://discord.com/>> acesso em 10 jan 2024

principais referências utilizadas, que muitas vezes podem passar despercebidas ao olharmos somente para o objeto técnico jogo.

A partir de nossas entradas nesses espaços, auxiliado pelas referências de quem produz estes jogos, acredito que o passo seguinte seja a reescrita dessa história dos jogos, a partir de alguns casos de produções nacionais em que possamos explorar estes elementos técnico-estéticos. Propomos para isso jogar diversos jogos, e aprofundar a discussão em dois deles, um produzido pelo grupo cooperativo *oiCabie*, participante do coletivo *Peteca*¹⁵, e outro produzido como um jogo manifesto pelo *Mais ódio, menos Playstation*¹⁶, também participante do mesmo coletivo, escavando os mesmos em busca destes sentidos que neles se atualizam. Optamos por estes jogos pois nos fizeram levantar diversas questões acerca dos jogos *indie* e independentes e, por fim, possuíam diversos marcadores do que chamamos de *indiecidade*.

Consideramos essas incursões ao campo como incursões procedurais. O termo é utilizado para definir a forma como conteúdos são gerados em determinados jogos. Esses conteúdos são gerados a partir de uma biblioteca de possibilidades e organizados segundo uma norma algorítmica (TOGELIUS et al, 2011), mas que possuem “programabilidade e autonomia” (FERREIRA, 2016). Sabíamos parcialmente o que encontraríamos no campo, em nossos jogos, nas plataformas e até mesmo nos diversos *gameplays* assistidos, ainda assim esses espaços se reorganizam e mudam a forma como adentramos neles. Inclusive o próprio jogo, jogamos *Bem Feito* em sua versão original, que depois recebeu o subtítulo de *Legacy Edition*, e depois em sua versão da *Steam*, que foi lançada no decorrer da escrita desse trabalho, demandando outras formas de pensar esse objeto jogo.

Mesmo com essas constantes modificações, algumas regras não mudavam, estavam sendo regidas por uma norma maquínica e, da mesma forma que sabemos que encontraremos guerreiros esqueletos e casas em chamas em *Tristan*¹⁷, sabíamos das possibilidades do que iríamos encontrar no campo. De alguma forma, mesmo se modificando de forma autônoma, nosso campo carregava a memória de todas as suas versões anteriores, segundo Bergson “a lembrança de uma sensação é coisa capaz de sugerir essa sensação, ou seja, de fazê-la renascer, fraca primeiro, mas forte em seguida, cada vez mais forte à medida que a atenção se fixa nela” (2006, p.51).

¹⁵ Disponível em < <http://peteca.online/>> acesso em 10 jan 2024

¹⁶ Disponível em <https://menosplaystation.itch.io/> acesso em 10 jan 2024

¹⁷ Primeiro ato de *Diablo 2*, disponível em <https://diablo2.blizzard.com/pt-br/> acesso em 20 jan 2024

Lançamos mão de uma série de recursos para registrar não somente o que acontecia no campo, mas as próprias lógicas internas dele, o algoritmo que regia as suas diversas construções. Ao jogar os diversos jogos que estão presentes nesse trabalho, gravamos nossas seções de jogo em áudio, comentando os *insights* e relações que aconteciam a cada momento. Foram diversos jogos que fizeram parte do *corpus* desse trabalho, assim pudemos ter uma visão mais ampla do cenário atual dos jogos *indie* e independentes no Brasil. Escolhemos dois jogos para aprofundar a nossa análise, entretanto, os outros jogos foram analisados no capítulo 5, com o fim de contribuir para esse olhar mais amplo sobre a ambiência onde esses jogos estão inseridos, assim como procurar por esses elementos que duram e fazem parte da natureza dos jogos *indie* e independentes.

Também assistimos outras pessoas jogando, pesquisando pelos jogos no Youtube. Essas observações não compõem o texto desse trabalho, afinal não era esse o nosso objetivo, mas serviram para nos dar perspectivas diversas que por vezes corroboravam com nossas percepções, e por vezes faziam, tal qual a lógica procedural, que mudássemos nossa angulação, mas sempre seguindo certas regras.

Para chegar a nossos marcadores de *indiecidade* e procurar por vestígios de informações que pudessem nos indicar se esses jogos possuíam ou não esses marcadores nós visitamos os sites das desenvolvedoras e ouvimos entrevistas com quem produziu esses jogos. Dessa forma, pudemos observar gradativamente as mudanças que lá ocorriam para ir montando nossas imagens dialéticas desses jogos em sua ambiência tecnocultural. Segundo Didi-huberman, essa imagem é uma “maneira estritamente memorativa, portanto, de trabalhar sobre vestígios, sobre signos de dissolução. A imagem dialética se oferece assim, paradoxalmente, como a memória de um esquecimento reinventado” (1998, p. 190).

O passo metodológico seguinte foi o de montarmos nossas coleções¹⁸. Colecionar é mobilizar afetos. As pessoas que jogam videogame colecionam os mais diversos tipos de artefatos relacionados a esse universo, sejam jogos, consoles ou, até mesmo, conquistas dentro dos jogos, “a existência do colecionador é uma tensão dialética entre os polos da ordem e da desordem” (BENJAMIN, 1987, p. 228). O colecionador é movido pela paixão. Nos pareceu profícuo adotar isso enquanto método, em uma perspectiva benjaminiana. Em suas Passagens, Benjamin (2018, p.352) descreve o colecionador

¹⁸ As imagens utilizadas na montagem de nossas coleções foram escolhidas entre as disponíveis nos sites dos jogos, ou imagens que buscamos ao incluir determinado item em nossa coleção. Privilegiamos imagens “oficiais”, entretanto algumas foram capturadas nos contextos em que estavam disponíveis.

como alguém que procura por algo raro, inusitado, inesperado. O colecionador “consegue lançar um olhar incomparável sobre o objeto, um olhar que vê mais e enxerga diferentes coisas do que o olhar do proprietário profano” (BENJAMIN, 2018, p.351).

Colecionadores são pessoas de instinto prático; quando conquistam uma cidade desconhecida, sua experiência lhes mostra que a menor loja de antiguidades pode significar uma fortaleza, a mais remota papelaria um ponto-chave. Quantas cidades não se revelaram para mim nas caminhadas que fiz à conquista de livros! (BENJAMIN, 1987, p. 230)

Assim, para esse trabalho, colecionamos jogos, aplicativos, *hardware* e *software*. Da mesma forma que Benjamin procurava por seus livros, procuramos por nossos objetos, entrando em sites, blogs e fazendo perguntas em mídias sociais. Buscamos pela ajuda de outras pessoas que jogam para compor as nossas coleções, olhamos vídeos com resenhas e entrevistas, e, talvez o passo metodológico mais importante, jogamos esses jogos. Foram jogados mais de 100 jogos *indies* e independentes, além de diversos jogos *mainstream*. Alguns jogos de console jogamos em suas plataformas originais, outros em emuladores.

Ao pensarmos as primeiras coleções, para além das relações estabelecidas a partir dos conceitos articulados, foi importante também buscar as referências de quem desenvolveu o jogo. Em um primeiro momento organizamos o processo na forma de um mapa mental onde a dimensão cultura e social, em suas especificidades enquanto expressão cultural, enquanto racializados e generificado e enquanto tecnoludopolítico, pudesse fazer um sentido visual. Dessa forma, cruzamos as referências de autoria, no âmbito da produção, e os de consumo, a partir do pesquisador/jogador (Figura 2).



¹⁹ Fonte: elaborado pelo autor Disponível em <https://embed.coggle.it/diagram/ZVICSyz_uBXFnCIt/t/indie-br/15b9dc11ac74e8b24693ae98a62335719704df4b714e3e40c0809c3e1d4c60ec>

Nesse mapa mental, começamos a desenhar não só ideias de constituição de nossas constelações a partir dos conceitos, mas também a cruzar as referências e compreender como elas se interrelacionam. O jogo enquanto expressão cultural está intrinsecamente relacionado com suas relações tecno e ludopolíticas, seja nas imagens produzidas, nas tecnologias utilizadas ou acionadas, ou nos discursos produzidos. Da mesma forma, isso só é possível quando pensamos o mesmo enquanto produzido em um sistema de raça e gênero.

Organizamos nossas coleções de forma relacional, com objetos que fazem sentido a discussão que estamos propondo, sempre entrando e saindo do objeto. Em um primeiro momento desenvolvendo o mapa mental, que foi crescendo (e continua crescendo) de forma a visualizar essas conexões. Essas coleções continham o objeto de pesquisa, enquanto constituinte, e não como um orientador para essa busca. Organizar essas coleções nos possibilitou construir as nossas constelações, que são uma imagem dialética, observar e desbravar as dimensões políticas na tecnocultura audiovisual dos jogos *indie* brasileiros. Ao falar das constelações, Benjamin afirma que

Ao pensamento pertencem tanto o movimento quanto a imobilização dos pensamentos. Onde ele se imobiliza numa constelação saturada de tensões, aparece a imagem dialética. Ela é a cesura no movimento do pensamento. Naturalmente, seu lugar não é arbitrário (BENJAMIN, 2018, p.788).

A imobilização do movimento é o que nos permite criar essas imagens dialéticas, essas constelações. “Compreendemos que a imagem dialética – como concreção nova, interpenetração ‘crítica’ do passado e do presente, sintoma da memória – é exatamente aquilo que produz a história. (DIDI-HUBERMAN, 1998, p.177). Paramos o jogo, que é ação em essência, paramos o tempo e congelamos um momento. Pensar em constelações também aciona o sentido de montagem, uma montagem que confronta passado e presente, afinal “descobrir a constelação crítica que um fragmento do passado forma precisamente com um momento do presente” (LÖWY, 2015, p.56). Löwy vai apontar que é a constelação entra algo do presente e de algum acontecimento do passado que irão fazer deste um fato histórico.

Leone e Mourão, ao falar da montagem para cinema, afirmam que “para se construir um objeto fílmico, devemos sempre considerar o processo. O resultado artístico como um todo deve ser entendido como a interdependência de três etapas: roteiro, realização e montagem (LEONE e MOURÃO, 1987, p.21). Entendemos isso como um processo metodológico que também é coerente a pesquisa, e as constelações

benjaminianas irão funcionar em nossa pesquisa como a montagem, desde o roteiro, quando desenhamos a pesquisa, passando pela realização, onde fizemos nossas coleções e constelações, terminando na montagem final que se materializa nesse texto. Buscamos aqui então contribuições que possam “enriquecer a cultura revolucionária com todos os aspectos do passado portadores da esperança utópica” (LÖWY, 2015, p.51)

Com essa proposição metodológica, possuíamos quase todos os elementos necessários para começar a jogar, ou melhor, retomar nosso relacionamento com o objeto. Entretanto, para podermos pôr em prática essa metodologia, primeiro é fundamental discutirmos alguns conceitos que foram norteadores desse trabalho e que estão no cerne dessa discussão. O principal desses conceitos é o *indie*, ou seria independente?

2.3 OS DEVIRES DO CONCEITO *INDIE*

Até esse momento da leitura do texto, são mais de noventa (90) vezes que aparece o termo *indie*. Mas afinal, o que significa essa expressão, tão utilizada no mundo dos jogos digitais, em especial depois dos anos 2000 (RUFFINO, 2013; GARDA; GRABARCZYK, 2016). Mas o termo *indie* traz consigo várias conotações que pretendemos explorar aqui, como uma referência para a leitura desse trabalho, e que depois problematizamos no capítulo 5.

O que compreendemos, quase que imediatamente, ao ler o termo *indie* é que se trata de uma abreviação ou redução de independente e “a independência pode ser identificada em uma ampla gama de práticas e contextos” (RUFFINO, 2021, p.1). Garda e Grabarczyk afirmam que “o termo ‘jogo *indie*’ – muitas vezes usado como sinônimo de ‘jogos independentes’ – é provavelmente um dos termos mais populares nas discussões em torno dos videogames” (2016), mas que o termo tem um aspecto evasivo, já que é sempre difícil defini-lo ou explicar seu significado. Esse uso como sinônimo não é totalmente correto, mas partindo dessa premissa nos fazemos a pergunta: independente de que? Essa pergunta irá surgir diversas vezes no decorrer desse trabalho e surgiu mais vezes ainda durante toda a pesquisa. Segundo Ruffino, o termo jogo ‘independente’ pressupõe automaticamente o seu oposto: uma indústria ‘dependente’ e dominante da qual procura emancipar-se” (2013, p.106). Já Garda e Grabarczyk apontam que “a noção de independência é, em sua essência, um conceito relacional. Não existe independência

como tal, você tem que ser independente de alguma coisa”. (GARDA; GRABARCZYK, 2016).

A grande indústria de jogos, que colocamos em relação com as desenvolvedoras independente é aquela responsável pelas grandes produções, os jogos que são mais valiosos para a indústria, conhecidos como jogos triplo A. Ferreira explica que “jogos mainstream, ou AAA, são jogos geralmente desenvolvidos por grandes empresas, com produções cujo orçamento pode chegar aos milhões de dólares, visando grande retorno financeiro em vendas diretas ao consumidor (2014, p.3). Bulut corrobora com essa perspectiva, ao apontar que “um jogo do porte de Grand Theft Auto V custou mais de US\$ 200 milhões” (2020, p.50). Existem ainda outras correlações, em que a grande indústria se apropria de lógicas que são características do *indie*, ou de estúdios independentes que fazem com que suas produções se aproximem da indústria mainstream.

a saída de Yoan Fanise – diretor criativo de Valiant Hearts: The Great War (Ubisoft Montpellier, 2014) – da Ubisoft, provocou o uso de termos como “indie-like” (Erwin, 2014)²⁰ ou “fake indie” (Wawro, 2015)²¹. Outros jogos controversos resultam em termos aparentemente contraditórios, como “AAA indie” (Tong, 2011)²² ou “AAA independente” (Matthews, 2014)²³, que foram introduzidos para descrever projetos não convencionais de grande escala ou uma espécie de meio termo entre mainstream e desenvolvimento independente de jogos. (GARDA; GRABARCZYK, 2016)

Essa grande indústria costumeiramente dita os caminhos pelos quais a produção de jogos devem seguir, guiadas pelo capital e pelos gostos do consumidor. São empresas grandes e com grandes orçamentos, além de equipes especializadas em cada área do desenvolvimento. A Ubisoft, responsável por jogos como *Assassin's Creed* e *Prince of Pérsia*, é uma empresa presente em 30 países e com mais de 20.000 funcionários²⁴. Ferreira aponta que “os profissionais inseridos nestas empresas não possuem controle do processo criativo, sendo muitas vezes relegados a um trabalho extremamente técnico” (FERREIRA, 2014, p.5), o que também é apontado por Bulut (2020), ao se referir aos pequenos estúdios incorporados ou administrados por outras empresas. Segundo o autor, “embora os trabalhadores criativos anseiem por espaços expressivos e reconhecimento

²⁰ Indisponível

²¹ Disponível em < <https://www.gamedeveloper.com/business/too-many-cooks-i-valiant-hearts-i-director-departs-ubisoft> > Acesso em 10 jan 2024

²² Disponível em < <https://www.gamespot.com/articles/creating-a-aaa-indie-game/1100-6324719/> > Acesso em 10 jan 2024

²³ Disponível em < <https://www.hellblade.com/the-independent-aaa-proposition> > Acesso em 10 jan 2024

²⁴ Disponível em https://staticctf.ubisoft.com/8aefmxkxpxwl/3TL97lhdKScWJxj25qA1ks/ef2acae5a3137fc9c10fa8d988a4a423/UBISOFT_DEU_UK_BAT_2023_MEL.pdf Acesso em 10 jan 2024

criativo, as empresas têm de agilizar o processo de trabalho para mitigar o risco de mercado, controlando rigorosamente a propriedade intelectual” (BULUT, 2020, p.85). Ao entrevistar um veterano da indústria, o autor aponta que “a economia reduz a alegria derivada da experimentação associada ao trabalho criativo.”

Os primeiros jogos eram apenas por curiosidade. As pessoas estavam apenas brincando. Depois foi Pong e o mercado tomou conta. Os primeiros jogos eram sobre experimentação... Não vemos muita inovação e experimentalismo. Agora é impulsionado comercialmente. Eles não vão tentar coisas novas quando há uma demanda óbvia por jogos de guerra e simulação de gangues. Você perde muita experimentação. Os acionistas não vão gostar. (BULUT, 2020, p.62)

Essa relação, da liberdade criativa, parece ser um dos pontos fundamentais para compreender o que é *indie*. Ruffino (2013) descreve três aspectos que são: liberdade; tecnologia; e intimidade. O autor então, define independência como um termo que evoca uma luta política, “esta luta envolve a emancipação coletiva dos designers de videogames. Ao mesmo tempo em que lutam para alcançar uma liberdade supostamente mais verdadeira e autêntica, os independentes também se definem como sujeitos justamente por realizarem essa luta” (RUFFINO, 2013, p.111). Conforme Löwi, ao discutir as teses sobre a história de Benjamin, “as lutas atuais colocam em questão as vitórias históricas dos opressores, porque minam a legitimidade do poder das classes dominantes, antigas e atuais” (2015, p.54).

Acreditamos que a liberdade criativa está ligada a essas lutas por independência. Entretanto, Ruffino (2013) questiona: do que a indústria depende? Quais são as limitações criativas impostas por ela que os desenvolvedores independentes querem se libertar? Em uma primeira olhada em jogos como *Hellblade: Senua's Sacrifice* (2017), temos a impressão de se tratar de um jogo triplo A (Figura 3), mas ele não se identifica como tal. Os desenvolvedores são responsáveis por diversos títulos triplo A, encomendados e/ou patrocinados por grandes empresas. Antoniades (2014) afirma que a “Ninja Theory [empresa que desenvolveu Hellblade] testemunhou o crescimento do mercado de jogos AAA e o impacto que isso teve tanto na criatividade quanto nos negócios”.



Figura 3 - Captura de tela de Hellblade: Senua's Sacrifice²⁵

A proposição desses desenvolvedores é um desenvolvimento de qualidade, com o mesmo potencial de um jogo triplo A, mas sem os massivos investimentos em publicidade. Segundo Antoniades (2014) a equipe desejava “manter nossa cultura como uma equipe que busca design, arte e história de ponta, mas em um novo formato que não comprometa a criatividade e a diversidade”. Dessa forma, a proposição de independência passa pela liberdade criativa, apontada por Ruffino (2013), entretanto, um dos outros critérios parece não se encaixar aqui, o da tecnologia.

Um outro fator apontado por diversos autores (RUFFINO, 2013; 2021; FERREIRA, 2014; GARDA; GRABARCZYK, 2016) como impulsionador da produção de jogos independentes são as mudanças tecnológicas. Ruffino aponta que a tecnologia, em especial a internet, “parece ser o ator determinante neste processo de emancipação” (RUFFINO, 2013, p.112), contribuindo para a democratização do acesso a ferramentas e aos processos de produção de jogos. Dessa forma, os jogos independentes estariam alcançando a liberdade criativa por conta do acesso à tecnologia. Se uma desenvolvedora não precisa de ferramentas caras – veremos no capítulo 4 que no período de ascensão dos consoles o acesso aos kits de desenvolvimento era de um custo elevadíssimo – e nem enfrentar as pressões criativas e de mercado impostas pelas grandes publicadoras, as possibilidades de independência são muito maiores. Ferreira ressalta que “jogos independentes são geralmente desenvolvidos por uma pequena equipe ou estúdio, com

²⁵ Fonte: Ninja Theory, disponível em < <https://www.hellblade.com/gallery> > Acesso em 20 jan 2024

orçamentos na maioria das vezes reduzidos, e podem ser distribuídos também de forma independente (FERREIRA, 2014, p.3), mas que, por vezes, também são publicados em sites de grandes marcas. Ruffino aponta que, no contexto atual dos jogos independentes

um grande número de produções tem de acompanhar o ritmo imposto pelos novos editores e por uma maior concorrência. Acredito que o jogo independente, embora baseie o seu surgimento numa prática discursiva que muitas vezes evoca ideais de liberdade e ligação emocional ao produto final, muitas vezes tende a organizar-se em práticas notavelmente semelhantes às das empresas “dependentes”. (RUFFINO, 2013, p.113)

Essas práticas podem ser desde a produção com ferramentas de uma tecnologia bastante atualizada, como no caso de *Hellblade*, quanto das formas de exploração do trabalho como as descritas por Bulut (2020) e Schreier (2018). Bulut afirma que “ser um estúdio independente significa trabalhar constantemente em demos e portfólios para construir uma relação de confiança com os editores” (2020, p.89). Esse trabalho constante e essa boa relação não parecem traços de independência, muito pelo contrário. Já Schreier, ao descrever o processo de criação do jogo *indie Shovel Knight* (2014), aponta que “ninguém gostava de crunch²⁶, mas gastar muitas horas em *Shovel Knight* parecia mais recompensador do que perder o sono com os jogos licenciados da *WayForward* [empresa para qual os desenvolvedores trabalhavam antes desse projeto]” (2017, p.198). Bulut (2020) e Ruffino (2021) vão classificar essas formas de trabalho como um sistema de autoexploração.

Essa autoexploração é o que nos leva a terceira característica apontada por Ruffino (2013), a intimidade. O autor afirma que “a emergência de uma relação íntima entre produtor e produto nos jogos independentes é confirmada e ainda mais articulada em declarações frequentes sobre o estatuto do designer de jogos independente” (RUFFINO, 2013, p.114). A liberdade criativa, articulada com o acesso à tecnologia, permite uma relação íntima entre produtor e produto, uma relação de autoria, também pensando nessa relação de autoria que articulamos o jogo enquanto montagem, uma autoria e intimidade compartilhada entre quem produz e quem joga o jogo, que iremos discutir a seção seguinte.

No capítulo 5 deste trabalho iremos aprofundar as tensões entre os termos *indie* e independente e lá apontamos que um dos marcadores de independência é o tamanho da equipe. Quanto menor a equipe, mais autoral é o jogo, entretanto, temos como

²⁶ Conforme Schreier “a palavra ‘**crunch**’ lembra o rilhar de dentes, uma descrição adequada para a sensação de trabalhar horas sem fim em um videogame de grande orçamento” (2018, p.73)

consequência que a “partir desta emergência do autor, podemos perceber como a relação entre produtor e produto e a alienação do trabalhador são reinventadas no contexto do jogo independente (RUFFINO, 2013, p.114). Essa é uma relação de afeto, entretanto, Bulut afirma que “palavras como paixão e amor [pelo trabalho] são, na verdade, eufemismos que funcionam como infraestrutura para a ideologia e as práticas tecnomasculinistas” (BULUT, 2020, p.98). No capítulo 4 iremos discutir o jogo como um processo racializado e generificado mas, para essa discussão sobre o conceito de *indie*, é importante compreender que essa intimidade é construída a partir de uma reprodução de outros processos sociais, como a divisão sexual do trabalho (HIRATA; KERGOAT, 2007).

os trabalhadores do jogo pensam, aprendem, trabalham e imaginam juntos, que são todas práticas de gênero. Ou seja, o desenvolvimento de jogos torna-se uma comunidade não através de uma qualidade intrínseca que reside no coração de alguém, mas sim através da prática material da paixão (BULUT, 2020, p.98)

Essa quase pessoalização do trabalho de desenvolvimento cria uma espécie de aura em torno desses desenvolvedores. Ferreira aponta que “pouco a pouco, como aconteceu na história do cinema, os desenvolvedores independentes vão ganhando sua própria legião de fãs, que aguardam ansiosamente pelo seu próximo lançamento” (2014, p.14). Benjamin, ao tratar das estrelas de cinema, já alertava desse perigo

O culto às estrelas por ela reivindicada conserva não apenas a magia da personalidade, que já há tempos consiste no brilho putrefato de seu caráter de mercadoria, mas também seu complemento, o culto do público, exige ao mesmo tempo um estado corrupto da massa, que o fascismo busca colocar no lugar de sua consciência de classe (BENJAMIN, 2014, p.69)

Essa pessoalização e esse culto ao autor não é novidade e nem uma característica atual dos jogos, tanto triplo A quanto independentes. Ruffino (2013) e Wolf (2018) descrevem a saída de uma série de desenvolvedores da Atari no fim dos anos 1970 para fundar a Actvision em busca de uma maior liberdade autoral e um maior reconhecimento. É a partir desse momento que se tornou normal ver o nome dos desenvolvedores nas embalagens, Ruffino (2013) afirma que “frequentemente vemos o mito do desenvolvedor de jogos como autor seguido pela ideia dos videogames como obras de arte” (2013, p. 114). Debord, ao tratar sobre a sociedade do espetáculo, alerta que “o espetáculo, como organização social presente da paralisia da história e da memória, do abandono da história que se erige sobre a base do tempo histórico, é a falsa consciência do tempo.” (1991, p.104)

Garda e Grabarczyk (2016) apontam que os termos *indie* e independente não carregam uma marcação temporal implícita, ou seja, não indicam uma temporalidade. Esses termos vão estar relacionados ao tempo em que são utilizados. O significado de independência na produção de jogos digitais no tempo da escrita desse texto é diferente dessa mesma noção quando pensamos nos primeiros jogos dos anos 1960 descritos por Wolf (2008), onde talvez o termo nem fizesse sentido. Também é muito diferente do contexto dos jogos produzidos na década de 1980 descritos por Svelch (2018).

No princípio, todos os jogos eram experimentação, carregavam uma liberdade criativa implícita de algo novo, ou de uma nova manifestação de algo presente em toda a nossa história. Já nos jogos descritos por Svelch (2018), havia o desafio de burlar um sistema, de manifestar uma vontade política através da criação e modificação desses jogos. Em sua manifestação atual

O entendimento geral era que os videogames independentes eram feitos por indivíduos ou pequenas empresas, com orçamentos limitados, e distribuídos de forma privada ou via plataformas online, contornando os editores tradicionais. Mas era difícil determinar se essas novas modalidades de produção poderiam ser definidas como mais ou menos independentes das relações de poder que caracterizavam formas anteriores de desenvolvimento de jogos, e se ofereciam uma forma real de emancipação criativa e financeira. (RUFFINO, 2021, p.2)

Todas essas características estão presentes no que definimos atualmente como *indie* ou independente, que por vezes contestam a indústria e a sociedade, por vezes são reflexo da mesma. Por hora, entendemos o conceito de independente como esses jogos feitos por pequenos grupos ou por indivíduos, com baixo orçamento e que buscam formas alternativas de distribuição, já os jogos *indie*, como um momento específico na história dos jogos, em especial nos produzidos a partir dos anos 2000. Nos capítulos seguintes iremos corroborar e contestar essa definição. Se, como Ruffino (2013) bem aponta, “a cena de design de jogos queer e trans existia muito antes da *tag indie* se tornar popular, e ela fornecia um contexto para todos aqueles que se sentiam marginalizados pela indústria. (RUFFINO, 2021, p.3), pensamos o mesmo para os jogos produzidos fora dos grandes eixos de produção e consumo.

2.4 O JOGO ENQUANTO MONTAGEM

Para tratarmos mais à frente das dimensões políticas dos jogos *indie* brasileiros em uma perspectiva da tecnocultura audiovisual, nesta seção iremos tratar o jogo enquanto montagem, pensando o mesmo em paralelo com a montagem cinematográfica, e buscando compreender em como isso atualiza memórias e tecnologias. Essa perspectiva nos é importante por entender que o jogo se dá no ato de jogar, em uma relação entre quem desenvolveu o jogo com quem joga.

Nesse sentido pensamos na temporalidade da montagem de peças dramáticas. Segundo Leone e Mourão (1987), o espetáculo teatral acontece em um tempo presente que possui variáveis, como os espectadores e a encenação, que é diferente e única a cada vez, mas também possui o texto como um elemento fixo, pelo menos na maioria dos casos. Para os autores, o espetáculo cinematográfico tem uma construção que se dá antes e, quando olhamos para a tela, olhamos para um passado descrito pelo roteiro, captado no processo de produção e finalizado na edição, ou seja, uma representação em que o papel do espectador pouco modifica o que está sendo mostrado.

Se no teatro temos a ficção, o imaginário do texto, também temos a figura básica do ator tornando a personagem real no momento da encenação [...] no filme, estamos diante de uma cena mecanicamente registrada por uma câmera, e que somente surge na tela após uma série de operações seletivas [...] Enquanto no teatro a ação dialógica permite, através dos tempos verbais, a organização da temporalidade pretérita ou futura dentro daquele presente, no cinema, próximo do gênero épico, a temporalidade se articula retrocedendo ou antecipando o tempo. Chamamos isso de flashback e flash-forward. (LEONE e MOURÃO, 1987, p.12)

No jogo, essas linguagens se atualizam de formas coalescente, o personagem muda de acordo com quem joga, livre como o ator do teatro, mas preso ao sistema maquínico, não somente ao texto e ao roteiro, mas também as possibilidades mecânicas do próprio jogo. A organização temporal, nesse caso, é compartilhada por quem escreveu a peça jogo, ou *level designer*, e por quem joga. Benjamin, ao falar sobre o cinema descreve a diferença entre o trabalho do pintor e da câmera afirmando que

“Em seu trabalho, o pintor observa uma distância natural em relação ao dado; o operador de câmera, ao contrário, penetra profundamente no tecido daquilo que está dado. As imagens que ambos geram a partir daí são tremendamente diferentes. A do pintor é total, a do operador de câmera é dividida em múltiplas partes que se reúnem segundo uma nova

lei. Assim, a apresentação cinematográfica da realidade é incomparavelmente mais significativa para o homem contemporâneo, pois ela obtém o aspecto livre de aparatos da realidade – o qual é por ele legitimamente exigido da obra de arte – justamente por meio de sua penetração intensivíssima com a aparelhagem” (BENJAMIN, 2014, p.73)

Acreditamos que, como a câmera cinematográfica do início do século XX penetrava mais profundamente que o trabalho do pintor, o jogo, ao se apropriar de ambas as tecnologias, também irá gerar imagens diferentes, tanto das pinturas quanto do cinema, se tornando profundamente significativa para quem joga. Svelch vai afirmar que “a codificação é de fato uma forma única de criar mundos novos ou alternativos [...] Pode capacitar os usuários não apenas para resolver problemas matemáticos, mas também para se comunicarem e se expressarem” (2018, p. 275), colocando esses textos/imagens, gerados a partir de códigos, em um espaço de fundamental importância para os processos de comunicação e mudança social.

Ao definir os jogos digitais, Woodcock aponta que é “um jogo que jogamos graças a um aparelho audiovisual e que pode ser baseado numa história” (2019, p.21). Esse suporte, onde o jogo é jogado, é importante para entendermos a forma como quem joga se relaciona com esse objeto, já que o *hardware* sempre foi um definidor das possibilidades e do acesso a determinados jogos. É claro que existem especificidades em cada tipo de dispositivo, como os óculos de realidade virtual usados para jogar *Beat Saber* (2019), a relação espacial de realidade aumentada usada em jogos como *Pokémon Go* (2016), o toque em telas sensíveis de *tablets* e *smartphones*, os gestos para sensores como o *Kinect*, o teclado e mouse dos computadores, ou os *joysticks* em seus variados formatos para os consoles. Entretanto, uma coisa é fundamental, a relação que estabelecemos com essas imagens. Woodcock afirma que a postura da câmera “torna-se parte da interação – com o jogador podendo escolher como explorar e interagir com a cena” (2019, p.126).

Nessa relação reside um aspecto essencial da constituição dos videogames como construtos audiovisuais. Nos debruçamos então sobre uma relação com outros processos audiovisuais, nesse caso a montagem, afinal “a montagem funciona, [...], como algo lúdico, como uma espécie de jogo, isto é, como um conjunto de regras mediante as quais o cinema transmite um simulacro de liberdade” (LEONE e MOURÃO, 1987, p.59). A montagem é um processo interessante para pensarmos o jogo enquanto audiovisual, Hilario Santos (2020), ao abordar os jogos como montagens temporais e espaciais, propõe um *flânerie* por cidades de videogame. No mesmo sentido, Camila de Ávila e João Bittencourt vão olhar para os jogos enquanto montagem espacial, como “uma forma

estética conveniente para a experiência do usuário de multitarefas e múltiplas janelas de GUI (interface gráfica do usuário)” (ÁVILA; BITTENCOURT, 2016, p.3). Em convergência com essas abordagens, acreditamos que um outro elemento pode ser aferido dessa relação – quem joga é tanto ator quanto agente da montagem, ou seja, esse audiovisual só tem sua montagem no momento em que é jogado.

Todos, de uma forma ou de outra, já estivemos envolvidos em montagens. Na infância foram os cubos coloridos, nos primeiros anos de escola, as letras e, mais tarde, os quebra-cabeças de numerosas peças. Muitas vezes, diante de certos hobbies, fazemos montagens ao tentar juntar as partes, seguindo algum tipo de roteiro (instruções) (LEONE e MOURÃO, 1987, p.9)

O próprio ato de montar, como apontam Leone e Mourão, é um ato lúdico. Os mesmos autores afirmam que “editar significa **montar, escolher, selecionar e articular**” (LEONE e MOURÃO, 1987, p.8, destaque nosso). Retornando a afirmação de que jogar é ação (GALLOWAY, 2007), todas essas afirmações relativas a editar, também são jogar. Ao se relacionar com o jogo, quem joga vai escolher quais caminhos percorrer, quais ações irá tomar, a seleção das ferramentas mais adequadas para enfrentar determinado desafio ou de quais espaços de jogo ocupar. O processo de jogar é fundamentalmente o processo de ir montando essa peça audiovisual ao vivo, enquanto joga.

No cinema, somos capazes de nos envolver com o espetáculo cinematográfico, em grande medida, em função da forma como determinados planos são articulados. No jogo por vezes articulamos esses planos, mas geralmente esses planos são dados pela própria estrutura do jogo, então a nosso envolvimento se dá por outros aspectos da montagem. Nossas opções, enquanto pessoas que jogam, podem ser limitadas em função da própria perspectiva do jogo, seja ela isométrica, em um *plongée*, como em *Bem Feito* ou *A Nova Califórnia*²⁷, ou uma vista lateral em um plano geral dos *sidescrollings*, em um eterno *travelling*, como em *Telethugs* (Figura 4).

²⁷ Game Art (2017) disponível em <https://store.steampowered.com/app/699510/The_New_California/> Acesso em 20 jan 2024



Figura 4 - Plongée em Bem Feito e Plano Geral com Travelling em Telethugs²⁸

Amiel (2007) vai destacar que o século XX é “o século da **associação** de imagens” (2007, p.9), ao afirmar que o cinema, o desenho animado e a televisão impuseram um olhar fragmentado sobre o mundo. Podemos incluir nessa relação os videogames, com sua fragmentação em cenas, mesmo que as vezes essas fragmentações sejam escondidas por telas de carregamento ou *cutscenes*²⁹. Nos jogos, essa fragmentação se dá principalmente em razão da própria tecnologia utilizada. As trocas de plano podem contribuir para uma construção narrativa mais interessante, mas são problemáticas para as questões mecânicas e de uso do jogo, afinal, se estamos ligados aos movimentos de determinados elementos do jogo, é fundamental que tenhamos uma referência visual mais estável.

Ainda que tenhamos planos mais fixos, os jogos irão permitir uma série de opções de montar essa peça lúdica. Ainda fazendo um paralelismo, na estrutura interna de cada cena, quem faz o *level design* atua como diretor, pensando a duração da cena, ou, no caso, desafio a ser cumprido naquele nível. Se no cinema “a câmera, como ferramenta de escolha, permitirá que as relações se criem na encenação” (LEONE e MOURÃO, 1987, p.35), no jogo é no desenho de cada nível que essas relações são criadas.

Ao nível da representação, levando-se em conta o ponto de vista, encontramos no cinema um interessante fator objetivo/subjetivo através da interferência da câmera, que mostra, objetivamente, pela montagem, quem

²⁸ Fonte: montagem elaborado pelo autor a partir de capturas dos jogos

²⁹ Uma cutscene é uma sequência em um jogo eletrônico sobre a qual o jogador tem nenhum ou pouco controle, interrompendo a jogabilidade e sendo usada para avançar o enredo, reforçar o desenvolvimento do personagem principal, introduzir personagens inimigos, e providenciar informações de fundo, atmosfera, diálogo ou pistas. Disponível em < [https://pt.wikipedia.org/wiki/Cutscene_\(jogos_eletr%C3%B4nicos\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Cutscene_(jogos_eletr%C3%B4nicos)) > acesso em 20 jan 2024

vê e o que é visto. Pela contiguidade espacial, conseguimos interpor personagens, desenvolver ações dialogadas e construir a geografia cinematográfica, desconstruindo-a em planos que, na etapa terceira, serão cortados para a reconstrução dessa geografia (LEONE e MOURÃO, 1987, p.36)

Aqui estamos pensando em um tipo de montagem específico, uma montagem narrativa, entretanto, outros tipos de montagem são próprios para pensarmos os jogos. Podemos pensar também em uma montagem discursiva, bastante apropriada aos nossos objetos. Segundo Amiel, “a montagem é, portanto, o meio pelo qual se **expõe conflitos**, e aquele através do qual eles encontram a resolução” (2007, p.55, destaque do autor), apontando que é na montagem que se encontram os espaços para os confrontos. Conforme Woodcock, nesse espaço encontramos os mais diversos tipos de pessoas que jogam, “de hackers e controle corporativo, radicais e militares, *software* livre e código proprietário, material e imaterial, resistência e captura, e fuga do trabalho e entrada em novas carreiras” (WOODCOCK, 2019, p.26).

Afirmamos então que a montagem final de cada cena é feita por quem joga, ao ordenar a cena não necessariamente da mesma forma prevista pelo *level designer*, mas de acordo com as ações que julga necessárias. Essa montagem interna da cena pode ser feita de diversas maneiras. Uma das maneiras mais comuns é a partir do deslocamento das personagens pelo cenário, fazendo com que a câmera siga essa personagem. Outra maneira são as interações possíveis dentro da cena. Quem joga normalmente pode interagir com uma série de elementos de cena, que podem ou não ser obrigatórios. Outra opção é através dos menus, onde são apresentadas opções que nos levam ou não a fazer determinados cortes da cena.

Essa última opção, os menus, vão ser apontados por Galloway (2007) como um espaço de ação não diegético do jogo. Entretanto, dentro da lógica do jogo, as operações de configuração que não as iniciais (pré-jogo) são operações diegéticas, pois é nela que se operam as próprias lógicas do jogar. Nessas operações de menu são um dos momentos em que construímos a montagem. Cabe apontar que as ações não diegéticas do quem joga, como por exemplo o *cheating* (CONSALVO, 2007), além de toda sorte de artifícios externos, que estão implicados a própria cultura dos jogos, como *walkthroughs*, revistas, fóruns, *gameplays* assistidos etc., também influenciam na montagem, em alguns casos servindo quase como um roteiro e “no cinema [...] o bom roteiro, ou melhor, a boa peça cinematográfica, ao organizar a lógica das ações e o desenvolvimento dramático da fábula, gerará, na sua montagem, as bases para as escolhas do diretor no momento da filmagem” (LEONE e MOURÃO, 1987, p.17).

Dessa forma, a montagem, que no cinema nunca pode ser encarada como uma etapa final, mas um elemento que irá articular a produção, indo do roteiro ao produto final, no jogo irá fazer parte fundamental do ato de jogar. Não desconsideramos aqui que determinados jogos possuam uma perspectiva bastante linear, ou repetitiva, entretanto, mesmo nesses jogos a ação de quem joga determina os rumos do jogo.

Alguns jogos irão abordar essa relação com o cinema, como o letão *MovieHouse*³⁰ (2023), um simulador de estúdio de cinema, onde quem joga vai controlar tudo relativo ao estúdio, desde os orçamentos às escolhas dos planos de filmagem. Outros jogos irão fazer referência a alguns aspectos narrativos, como o chileno *The Deadly Tower of Monsters* (2016), onde quem joga está imerso em uma narrativa de um filme B de ficção científica (Figura 5), com um narrador irônico que fica tecendo comentários sobre o jogo e, principalmente, sobre o protagonista. A própria descrição do jogo diz que ele é “Filmado na década de 1970” e que “é uma aventura cheia de ação e de temas literários consagrados pelo tempo: a filha contra o pai tirano, o planeta cheio de criaturas macacos inocentes, o arrojado libertador da era espacial. Um clássico atemporal para todas as idades!”³¹



Figura 5 - Cena de *The Deadly Tower of Monsters* com comentário do narrador³²

³⁰ Disponível em < https://store.steampowered.com/app/1576280/Moviehouse_The_Film_Studio_Tycoon/> acesso em 20 jan 2024

³¹ Disponível em https://store.steampowered.com/app/353700/The_Deadly_Tower_of_Monsters/ Acesso em 10/12/2023

³² “Curiosidade: na verdade, tínhamos um ator dentro do traje do robô movendo-o” tradução nossa. Fonte: Steam, disponível em < https://store.steampowered.com/app/353700/The_Deadly_Tower_of_Monsters/> acesso em 20 jan 2024

Outro exemplo é o brasileiro *Chroma Squad* (2015), descrito como “um RPG tático sobre cinco dublês que decidem sair de seus trabalhos e criar o seu próprio estúdio de TV inspirado em Power Rangers!”³³ No jogo contratamos o elenco, melhoramos o estúdio e construímos cenários, objetos de cena e robôs gigantes com papelão e fita crepe (Figura 6). O jogo se apropria da linguagem dos *Super Sentai* ³⁴, elemento que tem profunda ligação afetiva com os fãs do estilo. Além disso, nos possibilita pensar a forma como as sequências serão organizadas. Segundo Leone e Mourão “Só podemos compreender o cinema, como arte, no momento em que pudermos enxergar a complexidade de fatores que concorrem para o espetáculo fílmico: a gestualidade, a cenografia, a marcação dos atores, os diálogos, o cromatismo, a trilha sonora etc.” (1987, p.13). No caso de *Chroma Squad*, nos deparamos com todo o aparato técnico por trás do cinema, sem nos depararmos com o que está por trás do jogo.



Figura 6 - Estúdio de gravação em Chroma Squad³⁵

Além das duas opções de organização dos planos da cena de jogo descritos anteriormente, outra forma de organizar o jogo, e talvez a mais comum, é como se ele fosse um plano-sequência. O plano-sequência “ao invés de criar relações espaço-

³³ Disponível em https://store.steampowered.com/app/251130/Chroma_Squad/ Acesso em 10/12/2023

³⁴ Séries nas quais equipes de três a cinco guerreiros, cada um vestindo um uniforme de cor diferente, defendem a Terra das forças do mal e que dispõem de veículos mecânicos que se transformam em um robô gigante (mecha)

³⁵ Fonte: Steam, disponível em < https://store.steampowered.com/app/251130/Chroma_Squad/ > Acesso em 20 jan 2024

temporais, produzindo planos fílmicos, [...] usa o recurso da mobilidade da câmera para acompanhar a ação, não esquecendo que ele é resultado da leitura das rubricas ‘montadas’ no roteiro” (LEONE e MOURÃO, 1987, p.62), ou seja, ele não deixa de ser resultado de um processo de montagem que acontece anteriormente. Alguns jogos de mundo aberto possuem esse tipo de característica, incluindo as mudanças de perspectiva ou posição da câmera. *Adventures* como *Tomb Rider* (1994), *God of War* (2005) e *Uncharted* (2007) buscam em sua composição um aspecto cinematográfico, adotando uma forma cinema tanto na ação quanto no posicionamento da câmera, com as cenas sendo cortadas somente pelas telas de carregamento ou *cutscenes*. Boa parte dos jogos, que não sejam baseados em texto, também podem ser considerados como grandes planos-sequência, em que a pessoa que joga fica na perspectiva da câmera, sem cortes ou mudanças de planos, montando somente a sequência de ação.

Wendy Chun (2005) lembra que os programadores estão cada vez mais próximos de serem meros usuários, utilizando *softwares* que criam *softwares*. Extrapolando para a indústria de jogos, o mesmo é verdade. Jogos são construídos a partir de motores de jogo, um conjunto de ferramentas em que é possível montar um jogo de forma muito simples. Assim, é possível recorrer a bancos de dados, tanto de códigos já utilizados, quanto de imagens e objetos tridimensionais, conhecidos por *assets*.

Ao fazermos a nossa viagem espacial arqueológica procedural, exploramos e colecionamos os textos que foram fundamentais para pensarmos os jogos *indie* enquanto objeto. Também demonstramos como organizamos nossas coleções de forma relacional, o que nos possibilita construir nossas constelações. Essas ações, de colecionar, relacionar e montar nossas constelações, fazem parte de nossa proposta metodológica onde, além disso, também propomos adentrar o objeto com uma visada mídia-arqueológica, intentando as operações de des-escrever, escrever, descrever e reescrever. Descrevemos a forma procedural como entendemos que o campo se comporta, além de descrever os diversos processos que realizamos para registro e análise de nosso objeto.

Tratamos também do devir *indie*, conceito fundamental para as discussões que vem a seguir. Tentamos destacar as principais abordagens de como esse conceito é tratado em trabalhos acadêmicos e as diversas perspectivas para compreendê-lo. Além disso, pensando na perspectiva da tecnocultura audiovisual, discutimos o jogo enquanto montagem, em paralelo com a montagem cinematográfica, enfatizando o processo de coautoria entre quem desenvolve e quem joga. Partindo dessas perspectivas, a seguir, iremos adentrar o objeto. Pensando o jogo enquanto montagem, discutiremos a dimensão temporal do *indie*.

3 MONTANDO O JOGO NO TEMPO, A DIMENSÃO TEMPORAL DO *INDIE*

Nesse capítulo iremos olhar para a história dos jogos, pensando-os enquanto montagem colaborativa entre quem escreve/programa o jogo e quem joga. Descrevemos aqui *softwares* e *hardwares* implicados no desenvolvimento e consumo desses artefatos culturais. Essas tecnologias nos permitem pensar os jogos como implicados em um imaginário tecnocultural que se manifesta de diversas maneiras. Procuramos aqui como os jogos *indie* e independentes se integram ou desviam da grande indústria enquanto artefato cultural audiovisual.

Começamos por *Árida: Backland's Awakening* (2019), um jogo *indie* dos gêneros *survival* e *adventure*, caracterizados respectivamente pela escassez de recursos e pela interação com o ambiente para solução de quebra-cabeças, respectivamente. É um jogo ambientado no sertão (*backland's*) brasileiro do século XIX. Em *Árida* (Figura 7) visitamos o passado em um dos momentos mais dramáticos de nossa história, levando Cícera, a protagonista do jogo, em direção a Canudos. No sentido de representar esse espaço geográfico e temporal o jogo vai lançar mão de uma série de recursos visuais, sonoros e mecânicos que estão em diálogo com o imaginário, ou memória, construído midiaticamente sobre esse espaço/tempo. Discutir essas relações é uma das proposições desse capítulo.



Figura 7 - Concept art de *Árida*³⁶

³⁶ Fonte: AOCA Game Labs, disponível em https://www.aocagamelab.games/ARIDA_Backlands_Awakening/ acesso em 20 jan 2024

Lev Manovich, ao analisar o jogo *Myst* (1993), descreve como o jogo utiliza câmeras simuladas e emprega técnicas básicas de edição cinematográfica, manipulando diferentes temporalidades para gerar suspense e tensão (MANOVICH 2000, p.312). Essa característica de *Myst* (Figura 8) não é exclusividade do jogo de mistério da década de 1990, ela também está presente em *Árida* e, talvez, em grande parte dos jogos de videogame. Enquanto em *Myst* a linguagem cinematográfica é apropriada no sentido de construir uma relação entre quem joga e o jogo, a partir dos movimentos de câmera e da perspectiva em primeira pessoa, buscando criar tensões narrativas, em *Árida* essa relação se estabelece desde o encontro de quem joga com o ambiente do jogo, mesmo antes de qualquer interação com a dinâmica do próprio jogo. Apesar de Manovich afirmar que há uma diferença fundamental entre a tela do cinema, que registra a percepção, e a tela do computador, que registra a memória (MANOVICH, 2000, p.325), parece que, ao mimetizar elementos do cinema, os jogos evocam memórias da percepção cinematográfica, esses vestígios da forma cinematográfica desejada.

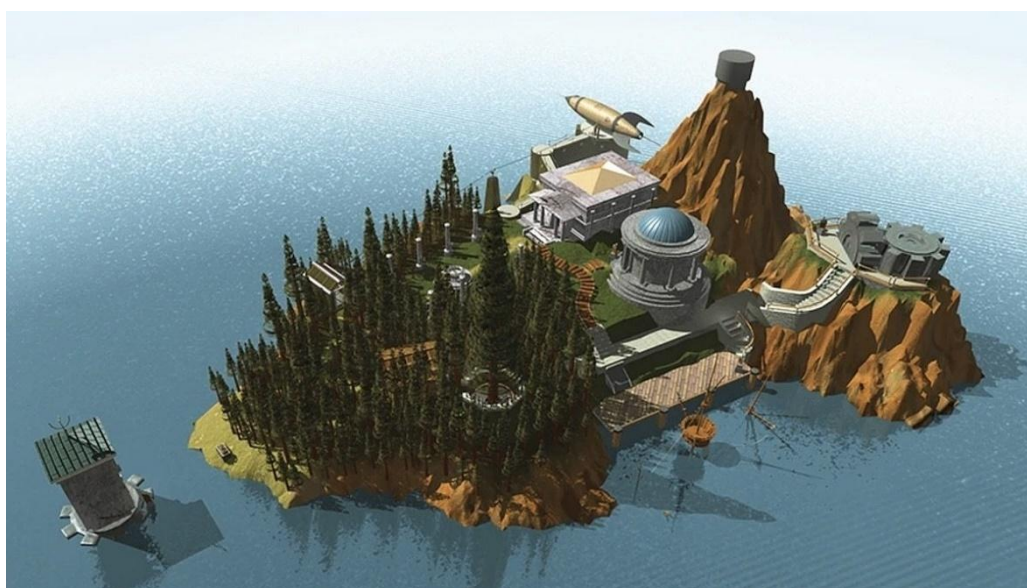


Figura 8 - Vista completa da Ilha de Myst³⁷

Os jogos digitais representam uma forma de entretenimento e expressão cultural que se desenvolveu ao longo das últimas décadas, transcendendo fronteiras geográficas e culturais. O surgimento dos jogos digitais marca um capítulo significativo na história da tecnologia e do entretenimento, influenciando gerações e moldando a maneira como

³⁷ Fonte: Variety, disponível em <https://variety.com/2014/biz/games/myst-series-in-development-at-legendary-1201322980/> acesso em 20 jan 2024

interagimos com as mais diversas mídias. Se os jogos se apropriam de uma forma cinematográfica, as vezes de forma mais explícita, como em jogos tal *Árida*, *Tomb Rider* (1994), *God of War* (2005) e *Uncharted* (2007), outras vezes de forma mais interna à montagem do jogo, o cinema também se apropria de uma forma jogo, seja em adaptações, como de *Tomb Rider* (2001) (Figura 9) e *Uncharted* (2022) (Figura 10), seja por apropriação da temática e emulação da interface, como em *Jogador Nº1*, ou ainda por uma intersecção ou hibridização como os filmes/jogos do gênero FMV³⁸.



Figura 9 - Angelina Jolie como Lara Croft em *Tomb Rider*³⁹



Figura 10 - Comparativo do personagem Nathan Drake no filme e no jogo *Uncharted*⁴⁰

³⁸ Um full motion video (FMV) é uma técnica de narração em videogames que se apoia em arquivos de vídeo previamente gravados (ao invés de sprites, vetores, ou modelos 3D) para mostrar a ação no jogo. Enquanto muitos jogos usam FMVs para dar informação durante as cutscenes, os jogos que são apresentados primariamente através de FMVs são referidos como jogos em full-motion video ou filmes interativos. (Disponível em https://pt.wikipedia.org/wiki/Full_motion_video acesso em 20 jan 2024)

³⁹ Fonte: SKY, disponível em <<https://www.sky.com.br/blog/cinema/lara-croft-20-anos-do-primeiro-filme-de-tomb-raider>> acesso em 20 jan 2024

⁴⁰ Fonte: Observatório dos Games, disponível em <<https://observatoriodegames.uol.com.br/famosos/filme-de-uncharted-tera-um-record-pessoal-de-tom-holland>> acesso em 20 jan 2024

Para além da relação com a montagem cinematográfica, buscamos olhar para o jogo em seu lugar no tempo. Nesse sentido, o trabalho de Mark Wolf (2008, 2012) foi fundamental para entender a história oficial e, a partir disso, procurar por fissuras. O surgimento dos jogos digitais remonta ao final da década de 1950 e início da década de 1960, quando computadores começaram a ser utilizados para experimentos com gráficos interativos. Um marco inicial foi *Spacewar!* (1962), desenvolvido por Steve Russell no Instituto de Tecnologia de Massachusetts (MIT). Esse jogo, concebido como uma experiência interativa para os primeiros computadores DEC PDP-1, proporcionou uma experiência multiplayer inovadora. Observamos esse passar do tempo com cuidado, afinal

Articular o passado historicamente não significa conhecê-lo "tal como ele propriamente foi". Significa apoderar-se de uma lembrança tal como ela lampeja num instante de perigo. [...] O perigo ameaça tanto o conteúdo dado da tradição quanto os seus destinatários. Para ambos o perigo é único e o mesmo: deixar-se transformar em instrumento da classe dominante. Em cada época é preciso tentar arrancar a transmissão da tradição ao conformismo que está na iminência de subjugar-la (LÖWY, 2015, p.59)

Já na década de 1970, nos deparamos com a proliferação dos jogos em fliperamas, ou arcades, um período em que títulos como *Pong* (1972) e *Space Invaders* (1978) se tornariam referência. Em 1972 a *Magnavox* lançou o primeiro console de jogos, o *Odyssey*, dando início à era dos consoles domésticos. Este evento marcou o início da transição dos jogos digitais do espaço público, os arcades, para o espaço doméstico, talvez aprofundando o que Debord (1991), ao falar do espetáculo, apontou como o período em que “a alienação social alcançou o seu ápice: o espetáculo é uma verdadeira religião terrena e material, em que o homem se crê governado por algo que, na realidade, ele próprio criou” (1991, p.06). Ou celebrando a provocação que Mark Fisher faz ao declarar que “os neoliberais, realistas capitalistas por excelência, celebram a destruição do espaço público (FISHER, 2020, posição 43). Nesse período temos o surgimento do primeiro FPS em três dimensões, *Maze Wars* (1973) (Figura 11).



Figura 11 - Maze Wars, desenvolvido por Colley, Thompson e Palmer para o Imlac PDS-1⁴¹

É no final dessa década que o Brasil implementa leis que dificultam a importação, a qual, conforme Fragoso, “ainda é possível sentir os reflexos da reserva de mercado que reprimiu por décadas a chegada dos equipamentos de primeira geração.” (2017, p.38). É nesse espaço de tempo que, na impossibilidade de importar tecnologia, são desenvolvidos diversos clones tanto de computadores quanto de consoles (FERREIRA, 2017a e 2017b). Isso também acontece com a produção de jogos, onde o *software* é trazido de fora, adaptado e comercializado.

Os anos 1980 foram marcados pelo crescimento exponencial dos jogos de computador. O lançamento do IBM PC em 1981 e a popularização dos computadores pessoais abriram novas possibilidades para o desenvolvimento de jogos. Títulos como *SimCity* (1989) e *Prince of Persia* (1989) ganharam destaque, criando padrões para narrativa e jogabilidade. Além disso, a introdução dos gráficos VGA trouxe uma nova dimensão visual aos jogos, consolidando os computadores como plataformas importantes para a indústria.

No Brasil da década de 1980 nós temos a produção de *Amazônia* (1983), o primeiro jogo de computador produzido comercialmente no Brasil, desenvolvido por Renato Degiovani. Lançado originalmente como *Aventuras na Selva*, era vendido em fita K7 (Figura 12). Nesses primeiros jogos nos deparamos com alguns elementos que

⁴¹ Fonte: Wikipedia, disponível em [https://en.wikipedia.org/wiki/Maze_\(1973_video_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Maze_(1973_video_game)) acesso em 20 jan 2024

marcam uma produção que é, ao mesmo tempo colonizada e subversiva, afinal, como afirma Löwi ao discutir as teses sobre a história de Benjamin, “nunca há um documento da cultura que não seja, ao mesmo tempo, um documento da barbárie. E, assim como ele não está livre da barbárie, também não o está o processo de sua transmissão, transmissão na qual ele passou de um vencedor a outro” (LÖWY, 2015, p.64)



Figura 12 - Projeto do jogo Aventuras na selva lançado pela revista Micro Sistemas⁴²

A seguir, na década de 1990, o mundo dos jogos testemunhou a competição intensa entre *Sega* e *Nintendo* (HARRIS, 2015). O lançamento do *Sega Genesis*, *Mega Drive* no Brasil, e do *Super Nintendo Entertainment System* (SNES) inaugurou uma era de avanços tecnológicos, em especial a introdução dos gráficos de 16 bits. Na década de 1990 também temos a popularização dos ambientes tridimensionais com títulos como *Super Mario 64* (1996) e *Final Fantasy VII* (1997).

A transição para o século XXI trouxe consigo a ascensão da internet. A introdução do *PlayStation 2* e do *Xbox* consolidou a presença dos consoles, oferecendo capacidades gráficas avançadas e experiências de jogo mais imersivas. Além disso, a popularização da internet possibilitou o surgimento de jogos online e a distribuição digital, fator preponderante para a popularização dos jogos independentes, alterando fundamentalmente a forma como consumimos e compartilhamos jogos.

⁴² Fonte: TILT online, disponível em <http://www.tilt.net/amazonia/pgn03.htm>, acesso em 20 jan 2024

3.1 UMA BREVE HISTÓRIA DOS JOGOS DIGITAIS

Em grande parte das produções científicas e eventos sobre o estudo de jogos, os olhares estão voltados para o vértice pessoa que joga/jogo, com trabalhos da vertente narratológica, voltada para o sistema narrativo dos jogos e sua fruição (MURRAY, 2003), à semelhança dos estudos no campo da literatura, cinema e televisão; e da vertente ludógrafa, centrada no estudo da essência dos jogos, na interação humana com eles e no prazer de jogar (AARSETH, 1997; FRAGOSO, 2018; FRASCA, 1999; JULL, 2003). Estas duas perspectivas acabam sendo centradas no estudo do artefato cultural jogo, nos seus aspectos narrativos ou no ato de jogar, entretanto dão poucas pistas sobre as condições de produção deste artefato, que estamos discutindo nesse trabalho.

Conforme Lucia Santaella, em sua introdução para *Mapa do Jogo*, “a história dos games é, dentre todas as mídias, aquela cujo ritmo de desenvolvimento avança de forma assombrosamente rápida” (2009, p. ix). Essa história dos jogos digitais começa em 1958 com o experimento de William Higinbotham, *Tennis for Two* e com *Spacewar!*, desenvolvido por alguns estudantes do MIT em 1962 (WOLF, 2008, JOHNSON, 2017), em um contexto de guerra fria e associado a experimentos militares.

No Brasil esse início também não é muito diferente, os primeiros experimentos se dão em um contexto político e econômico muito difícil. Os primeiros jogos de produção nacional foram lançados na revista *Micro Sistemas*, e de alguma forma, também subvertiam a lógica de utilização de programas vindos do exterior, abrindo a possibilidade de programadores publicarem seus experimentos.

a primeira batalha foi travada contra a reserva de mercado para equipamentos eletrônicos que vigorou durante a década de 1980. Anunciadas como incentivos para o desenvolvimento da indústria nacional, as medidas nessa direção proibiam a comercialização de aparelhos eletrônicos fabricados no exterior (FRAGOSO, 2017, p.16)

Os jogos eletrônicos são reconhecidos legalmente no Brasil de duas maneiras diferentes: quanto à tributação, são entendidos como *software*, ou seja, programas digitais que são escritos em uma ou mais linguagens de programação e que possuem um objetivo determinado, nesse caso, educação ou entretenimento. Entretanto, estes jogos também são entendidos como produções audiovisuais e há editais de fomento específicos para

sua produção registrados na Agência Nacional de Cinema (Ancine), já que os mesmos são, de acordo com a legislação brasileira:

[...] resultado da atividade de produção que consiste na fixação ou transmissão de imagens, acompanhadas ou não de som, que tenha a finalidade de criar a impressão de movimento, independentemente dos processos de captação, do suporte utilizado inicial ou posteriormente para fixá-las ou transmiti-las, ou dos meios utilizados para sua veiculação, reprodução, transmissão ou difusão (BRASIL, 2011).

Diante deste cenário, diversos jogos de desenvolvedoras brasileiras têm se destacado no mercado nacional e internacional, em especial no mercado de jogos *indie*. Apesar do acesso a ferramentas de desenvolvimento e motores de jogo⁴³ mais sofisticados, uma grande parte da produção apresenta uma estética retrô, fazendo com que a própria produção pareça estar deslocada temporalmente de forma que afeta as dimensões da afetividade e/ou memória.

É importante salientar que no Brasil a indústria de jogos movimentou 2,3 bilhões de dólares em 2021. O país é o 10º maior mercado mundial, sendo o maior da América Latina (FORTIN, 2022, p.15). Segundo levantamento da Ancine⁴⁴, apesar de o público nacional conformar o 4o maior mercado em número de pessoas que jogam, representa menos de 4% do faturamento mundial.

Muitas produções nacionais alcançam destaque, como por exemplo *Horizon Chase Turbo* (2018), um dos melhores jogos de *Nintendo Switch* segundo o site de avaliações *Metacritic*⁴⁵. O jogo se propõe a reviver jogos de corrida clássicos dos anos 1990, como *Out Run* (1986), *Lotus Turbo Challenge* (1991), *Top Gear* (1992), *Rush* (1996), e sua produtora contratou o compositor *Barry Leitch*, responsável por diversas trilhas sonoras de jogos de carro dos anos 90, dentre elas a dos supracitados *Top Gear* e *Lotus Turbo Challenge*, para compor a trilha sonora o jogo⁴⁶.

Outro título relevante é *Dandara* (2018), discutido no capítulo 4 e indicado pela revista *Time* como um dos dez melhores jogos de 2018⁴⁷. Além dos gráficos de 16bits, *Dandara* faz referência a jogos que foram disruptivos a seu tempo e que hoje inspiram

⁴³Um motor de jogo (game engine) é um software específico para ajudar na criação de jogos, responsável pela renderização de gráficos, sistema de física, suporte para animação, sons e inteligência artificial.

⁴⁴Disponível em <<https://www.ancine.gov.br/sites/default/files/apresentacoes/Jogos%20-%20Desafios%20-%20BIG%20Festival%20-%20v%203%200.pdf>> acesso em 10 out 2019

⁴⁵Disponível em <<https://www.metacritic.com/browse/games/genre/metacore/racing/switch?view=condensed>> acesso em 10 out 2019

⁴⁶ Disponível em < <https://www.nintendoblast.com.br/2021/03/entrevista-barry-leitch-top-gear-horizon-chase.html>> acesso em 20 jan 2024

⁴⁷Disponível em <<https://time.com/5455710/best-video-games-2018/>> acesso em 10 out 2019

vários jogos tanto mainstream quanto *indie*. O próprio ato de produzir jogos na periferia global pode ser considerado um ato de subversão ao sistema estabelecido pela grande indústria. No caso de Dandara, o fato de a protagonista ser uma mulher negra, caso raro na indústria, assim como o próprio nome da personagem, referenciando Dandara de Palmares⁴⁸, já é um ato subversivo que remete a questões de identidade e afetividade que iremos discutir adiante. Outro título que podemos citar é *Zueirama* (2019), jogo com diversas referências a memes nacionais e internacionais em que os principais personagens rivais são ‘coxinhas’ e ‘pães com mortadela’, fazendo referência as diferentes posições do espectro político no Brasil de 2018 (Figura 13). O jogo foi desenvolvido em sistema de financiamento coletivo, uma forma recorrente de viabilizar jogos independentes. As referências utilizadas no jogo parecem um grande repositório sobre a história dos memes no Brasil. Dessa forma, pensamos estas produções como repositórios de memória da mídia e utilizamos movimentos mídia-arqueológicos que vão ao encontro de nossa proposição metodológica.



Figura 13 - Zueirama como uma coleção de memes⁴⁹

Os primeiros experimentos das décadas de 1950/1960 parecem ter pouco em comum com a atual indústria dos jogos *mainstream* ou triple A, que movimenta bilhões de dólares por ano, mas ainda têm reflexo no que se configura como o atual movimento *indie*

⁴⁸Um expoente das lideranças femininas negras que lutou contra o sistema escravocrata do século XVII no Brasil

⁴⁹ Fonte: site do jogo, disponível em <https://zueirama.com/> acesso em 20 jan 2024

no mundo dos jogos. Svelch, ao descrever os jogos tchecoslovacos da década de 1980 diz que “hoje, poderíamos rotulá-los de jogos ‘*indie*’, um termo que denota um contraponto à produção corporativa convencional” (SVELCH, 2018, p.319, destaque nosso). Contudo, a delimitação do que seria esse movimento *indie*, como vimos anteriormente, é imprecisa. Um movimento independente é independente de algo, entretanto, as fronteiras do que é a indústria *mainstream* de jogos e o que são produções independentes é um tanto nebulosa (RUFFINO, 2013).

3.1.1 Os primórdios dos jogos digitais

Os primórdios dos jogos digitais representam uma fase crucial na mudança tecnológica e cultural que moldou a indústria do entretenimento. O nascimento dessa forma de expressão criativa remonta ao final da década de 1950 e início da década de 1960, quando os primeiros computadores foram utilizados para experimentos com processos gráficos interativos.

Apesar de *Tennis for Two* ter sido desenvolvido alguns anos antes, o jogo que marca o início dessa jornada é *Spacewar!*, desenvolvido por Steve Russell em 1962 no Instituto de Tecnologia de Massachusetts (MIT). Concebido como uma experiência interativa para os mainframes DEC PDP-1, *Spacewar!* foi o ponto de partida para a convergência entre computação e entretenimento. Seu impacto vai além de ser um marco inaugural, ele estabeleceu as bases para a criação de comunidades de pessoas que jogam, já que seu código era aberto e compartilhado com estudantes de outras universidades, e explorou as possibilidades de interação humano/máquina.

Spacewar! (Figura 14) não era apenas um jogo, mas um experimento que delineava o potencial dos computadores para oferecer experiências interativas e imersivas. Conforme argumenta Benjamin (2014) “a história de cada forma artística tem momentos críticos em que essa forma aspira a efeitos que podem ocorrer livremente somente por meio de um padrão técnico modificado, vale dizer, sob uma nova forma artística” (2014, p.79). Esse momento crítico se define pela capacidade de manipular objetos na tela e competir com outras pessoas que jogam e representou uma mudança significativa em relação às formas tradicionais de jogar. A colaboração de Russell com outros estudantes do MIT para desenvolver esse jogo (WOLF, 2008) reflete a natureza colaborativa e experimental desse período, onde os computadores eram vistos como

ferramentas para explorar as fronteiras do conhecimento e da criatividade. “Todos os primeiros jogos virtuais eram não-oficiais, semiclandestinos ou projetos improvisados” (DYER-WITHEFORD e DE PEUTER, 2009, p.8) Essa natureza experimental e colaborativa parece se atualizar nos jogos *indie* como um todo, em especial no Brasil contemporâneo, onde estúdios ou desenvolvedoras trocam informações e contribuem com o desenvolvimento dos outros.



Figura 14 - Spacewar! ⁵⁰

À medida que a década de 1960 avançava, Spacewar! começou a se espalhar para outros centros de pesquisa e universidades (JOHNSON, 2017), contribuindo para a disseminação da cultura dos jogos digitais. Esse fenômeno foi acompanhado por avanços no *hardware* e na capacidade de processamento dos computadores, permitindo a criação de jogos mais complexos e envolventes. No entanto, é crucial reconhecer que, nesse estágio inicial, os jogos digitais eram um fenômeno restrito principalmente a ambientes acadêmicos e de pesquisa, já que “a indústria de games surgiu como fruto do trabalho de pesquisa e desenvolvimento realizado durante a Guerra Fria” (BULUT, 2020, p.88). A acessibilidade limitada dos computadores e o foco na experimentação técnica limitavam a disseminação generalizada dos jogos digitais, afinal, como afirma Debord acerca da

⁵⁰ Modelo de 1962 do computador PDP-1 exposto em exibição de 2012 no Museum of the Moving Image. Foto de Suzanne DeChillo/The New York Times, disponível em < <https://www.nytimes.com/2012/12/15/arts/video-games/spacewar-video-games-at-museum-of-the-moving-image.html> > Acesso em 10/12/2023

mídia, “o raciocínio sobre a história é inseparavelmente raciocínio sobre o poder.” (DEBORD, 1991, p.93). Foi apenas com o advento da microcomputação e o surgimento dos primeiros arcades que os jogos digitais começaram a alcançar um público mais amplo.

Em seu princípio, os jogos digitais foram caracterizados por uma exploração das capacidades emergentes da tecnologia de computação, por isso é importante “ler a história do ponto de vista da técnica e de sua determinação sobre nosso modo de ver e perceber o mundo” (SELIGMANN-SILVA, 2014, p. 24). O desenvolvimento de Spacewar! marcou o início de uma jornada que transformaria os jogos digitais de experimentos acadêmicos em uma grande indústria que abraçou e refletiu as aspirações e interesses culturais de diversas comunidades ao redor do mundo. Este período fundacional deixou uma marca na história dos jogos digitais, lançando as bases para a revolução que estava por vir nas décadas seguintes, inclusive para as produções que buscam romper com a lógica da grande indústria, como aponta Löwy ao falar sobre o progresso

Não há, portanto, progresso “automático” ou “contínuo”; a única continuidade é a da dominação e o automatismo da história simplesmente reproduz esta (“a regra”). Os únicos momentos de liberdade são interrupções, descontinuidades, quando os oprimidos se sublevam e tentam se autoemancipar (LÖWY, 2015, p.107)

3.1.2 O domínio dos Arcades e o surgimento dos consoles

A década de 1970 testemunhou uma mudança na forma como as pessoas experimentavam jogos digitais, marcando a transição dos laboratórios acadêmicos para o espaço público e doméstico. Essa mudança foi liderada pela proliferação das lojas de *Arcade*, conhecidas no Brasil como *Fliperamas*, e pelo surgimento dos primeiros consoles de jogos, eventos que definiriam a trajetória dos jogos digitais nas décadas seguintes.

Uma década após o Spacewar, os videogames haviam se tornado um negócio de seis bilhões de dólares, rivalizando com a indústria musical da época, acumulando lucros de uma corrente de moedas. A contracultura que havia confrontado o complexo militar-industrial estava se transformando em uma cibercultura, cuja “ideologia californiana” do utopismo digital se misturava com a febre do livre mercado (DYER-WITHEFORD e DE PEUTER, 2009, p.11)

Os arcades surgiram ainda na década de 1930, como máquinas eletromecânicas, com uma interação baseada na sorte e que tinham seu funcionamento através da colocação de moedas (Wolf, 2008). Nessa década também surgem as primeiras máquinas de *pinball*, também chamadas de fliperama e responsáveis pela nomenclatura das lojas aqui do Brasil. Essas máquinas mudam a forma de interação, e valorizam a habilidade de quem joga, ao invés da sorte como nos jogos anteriores. Vários estilos de jogos que viriam a fazer sucesso ainda utilizavam sistemas eletromecânicos, como *Carnival Rifle* e *Driving Master*, ambas de 1968 (Figura 15).



Figura 15 - Carnival Rifle e Driving Masters de 1968⁵¹

⁵¹ Fonte: montagem elaborada pelo autor. Imagens disponíveis em <https://www.arcade-museum.com/Arcade/carnival-rifle> e <https://www.arcade-museum.com/Arcade/drive-master> acesso em 20 jan 2024

Os arcades, que eram locais públicos onde as pessoas podiam jogar jogos eletrônicos, tornaram-se o epicentro da cultura dos jogos na década de 1970. Estes locais eram acessados pelos mais diversos públicos, tornando o ato de jogar um elemento cultural, conforme Huizinga “a cultura surge sob a forma de jogo, que ela é, desde seus primeiros passos, como que ‘jogada’” (2014, p.37). Se no início da década os jogos de *pinball* eram um sucesso, logo o interesse por eles foi diminuindo conforme surgiam outras formas de interação, como *Indy 800* (1975) onde até oito pessoas poderiam competir em uma corrida (Figura 16 e Figura 17). Títulos icônicos como *Pong* (1972) e *Space Invaders* (1978) ocupavam esses espaços, atraindo multidões interessadas em uma experiência de entretenimento única para a época. *Pong*, lançado pela *Atari*, é considerado o primeiro jogo de arcade comercialmente bem-sucedido (WOLF, 2008), introduzindo o conceito de jogos eletrônicos como uma forma de entretenimento lucrativa.



Figura 16 - Flyer de Indy 800, com o descritivo da máquina e com a tela central⁵²

⁵² Disponível em <<https://www.arcade-history.com/?n=indy-800&page=detail&id=3392>> Acesso em 10/12/2023



Figura 17 - Indy 800 junto com outras máquinas em um Arcade⁵³

O sucesso de Pong foi fundamental para que empresas investissem em inovação e na competição pela indústria dos arcades. Namco, Taito e Midway lançaram títulos que se tornariam clássicos atemporais, consolidando o fenômeno dos arcades como uma força cultural dominante. Nesse sentido, retomamos as perguntas de Bulut: “Quem decide o que torna um jogo divertido? Que tipos de desigualdades existem” (2020, p.70). Nesse caso inicial da indústria, a decisão era tomada a partir da experiência social oferecida pelos arcades, onde pessoas que jogam podiam competir ou colaborar em jogos eletrônicos, criando uma dinâmica única de socialização em torno dos jogos digitais.

⁵³ Idem

Os jogos para arcade eram costumeiramente construídos em uma placa lógica específica para aquele jogo, ou seja, o *hardware* era todo dedicado exclusivamente a um único jogo. Havia várias empresas que produziam placas autorais ou para terceiros, como a *SNK* e a *Capcom*. As linguagens de programação mais usadas para a produção desses jogos eram inicialmente *Assembly* e *Pascal*, posteriormente também foram usadas as linguagens *C* e *C++*.

Simultaneamente, a indústria de jogos digitais começou a penetrar nos espaços privados com o surgimento dos primeiros consoles. Em 1972, a *Magnavox* lançou nos Estados Unidos o *Odyssey*, considerado o primeiro console de jogos domésticos. Na Europa houve várias tentativas de lançamento de consoles que possuíam de dois a quatro jogos e eram feitos com componentes muito simples, “alguns chips semicondutores de óxido metálico complementar (CMOS), que consumiam menos energia e eram mais tolerantes a quedas de tensão, permitindo que os jogos fossem jogados mesmo com baterias fracas” (WINTER, 2008). Fisher aponta que

Nas décadas de 1960 e 1970, o capitalismo ainda tinha que enfrentar o problema de como conter e absorver as energias externas. Agora, enfrenta o problema oposto: tendo incorporado tudo que lhe era exterior tão completamente, como pode funcionar sem um exterior para colonizar ou do qual se apropriar? (FISHER, 2020, posição 144)

A era dos arcades e o surgimento dos consoles representaram uma fase essencial na história dos jogos digitais, moldando as bases da indústria, mas também gerando as primeiras dissidências. A ascensão dos arcades como espaços de socialização e democratização do acesso aos jogos, assim como o advento dos consoles domésticos, transformam essa novidade tecnológica em uma forma de entretenimento popular. Essa transformação moldou o caminho para o que vinha a seguir: a era dos computadores pessoais e a ascensão da internet.

3.1.3 Os jogos de computador e a era dos clones

A década de 1980 marcou o início de uma mudança nos jogos digitais com a ascensão dos jogos de computador. Enquanto os arcades e consoles de jogos conquistavam o público, os computadores pessoais emergiam como plataformas capazes de oferecer experiências de jogo mais complexas e diversificadas. Este período crítico

não apenas consolidou o papel dos computadores na indústria de jogos, mas também abriu caminho para a exploração criativa e inovação que caracterizam a cena dos jogos de computador até os dias de hoje.

O lançamento do *IBM PC* em 1981 foi um divisor de águas para a indústria de jogos de computador. Mesmo que anterior a ele os computadores já fossem usados para jogar, como por exemplo o *MSX* e o *ZX Spectrum*. Ao contrário de seus concorrentes a época *Apple II*, *Atari 400/800* e *Commodore 64*, o *IBM PC* possuía uma arquitetura aberta e flexível, o que permitiu que desenvolvedores de jogos criassem títulos para uma variedade de *hardware* e expandissem significativamente o mercado de jogos. Para Fisher “os anos 1980 foram o período no qual o capitalismo realista se estabeleceu, com muita luta, e criou raízes” (2020, posição 132). No Brasil temos uma série de clones desses computadores da década de 1970, e os primeiros jogos distribuídos pela revista Micro Sistemas.

Chamada de a década perdida, os anos 1980 foram marcados por uma série de turbulências políticas e econômicas, decorrentes do governo militar, que havia assumido o controle do país em 1964, e ao processo de hiperinflação que causou recessão econômica. Esse quadro durante as primeiras décadas do desenvolvimento dos jogos tem reflexos até hoje, como aponta Löwi, ao pensar os processos históricos, “a relação entre hoje e ontem não é unilateral: em um processo eminentemente dialético, o presente ilumina o passado, e o passado iluminado torna-se uma força no presente” (2015, p.54). Assim, diversos elementos desse passado são presentes nas produções de jogos nacionais.

Na década de 1980 surgem jogos como *King's Quest* (1984), que foi o primeiro a utilizar o monitor *EGA* de 16 cores, além de se utilizar de comandos baseados em textos escritos para realizar as ações. Esse tipo de interação era muito comum nos mundos virtuais das MUDs⁵⁴, que já vinham sendo utilizados desde a década anterior, mas aqui acompanhado por uma interface gráfica mais robusta. Também *Leisure Suit Larry* (1987), um jogo de temática adulta, ambos da *Sierra On-Line*, destacaram a capacidade dos computadores pessoais de oferecer narrativas ricas e experiências interativas visuais que iam além da ação simples dos arcades e consoles.

No Brasil, onde os primeiros consoles começaram a chegar no final da década de 1970 (ALVEZ, 2015; CHIADO, 2016), a reserva de mercado, imposta pelo governo militar, por um lado impedia as importações e dificultava o desenvolvimento (FERREIRA, 2017a;

⁵⁴ Multi-user dungeon. São jogos multiplayer em tempo real, geralmente baseado em texto ou storyboard. Os MUDs combinam elementos de jogos de RPG, ficção interativa e bate-papo online.

FRAGOSO, 2017), por outro, “de uma maneira indireta, favoreceu o aparecimento dos primeiros videogames, pois fomentou a criação de uma indústria local de fornecedores que facilitaram a produção brasileira de consoles e de cartuchos” (CHIADO, 2016). Os primeiros consoles *Atari* eram trazidos e na bagagem e precisam ser transcodificados, em função dos sistemas de cor diferentes, *PAL-M* e *NTSC*.

Aqui, os primeiros cartuchos começaram a ser produzidos em 1982, pela *Dynacon*, que trazia os jogos, extraia o conteúdo para um disquete e, a seguir, gravava o mesmo em uma EPROM⁵⁵. Nesse período, várias empresas fabricam clones do *Atari*, alguns com um sistema muito parecido com o original, inclusive aceitando cartuchos originais, e outros com sistemas de encaixe próprios. Com o aumento de demanda e com o maior acesso à produtos, também temos o surgimento das locadoras de jogos de videogame, espaços de socialização. As locadoras foram um espaço importante de acesso e democratização dos jogos no Brasil (FERREIRA, 2017a; MELLO, 2018)

Além dos vários clones de *Atari* e de *MSX* (FERREIRA, 2017a), a década de 1980 foi marcada pelo lançamento da terceira geração de videogames, com o lançamento do *Famicom* (NES) em 1983. Assim como aconteceu com os antecessores, no Brasil, ainda em função da reserva de mercado, houve uma enxurrada de clones produzidos por empresas brasileiras. Ferreira aponta que

Com o lançamento da plataforma NES em 1985 na América do Norte, os consoles de videogames retornariam do “limbo” de dois anos, após o crash de 1983. Como o Brasil ainda estava sob a jurisdição da Reserva de Mercado, a prática de clonagem continuava sendo executada. Entre 1988 e 1989, várias empresas brasileiras começaram a fabricar seus clones NES, compatíveis ou com o sistema americano ou com o sistema japonês (FERREIRA, 2017a)

Segundo Wolf, “o sucesso deu origem ao excesso e logo todos os tipos de empresas começaram a produzir jogos, muitos dos quais de baixa qualidade, e o mercado estava saturado de produtos” (2015, p.29). O interesse pelos fliperamas diminuiu e a indústria de jogos domésticos se viu no meio de uma crise, à medida que os preços caíam e a demanda de consumo diminuía. Dyer-Whitford e de Peuter, comparam o período a explosão cambriana dos consoles, que só se estabilizaria após o crash com a criação do NES (2009, p.72). Entretanto, para o Brasil da reserva de mercado esse foi um período de intensa produção.

⁵⁵ EPROM (sigla do inglês *erasable programmable read-only memory*, em tradução livre: memória programável apagável somente de leitura). É um tipo de chip de memória que mantém seus dados quando a energia é desligada.

Voltando aos jogos para computador, a introdução da placa de som *AdLib* e, mais tarde, da *Sound Blaster*, melhorou significativamente a qualidade das trilhas sonoras dos jogos de computador. Isso contribuiu para a imersão de quem joga, fornecendo uma experiência audiovisual mais envolvente. Aqui retornamos rapidamente aos comparativos com o cinema, já que na passagem do cinema sem som sincronizado para o falado “o sonoro se impôs” (LEONE e MOURÃO, 1987, p.20). O mesmo não acontece com os jogos, mesmo com a mudança tecnológica, os recursos de texto são fundamentais. Se “enquanto no cinema mudo o diálogo não passava de um texto escrito intermediando as cenas, e, portanto, um discurso visual que paralisava o tempo da ação, no cinema falado o elemento acústico/sincrônico criou o contínuo das ações” (LEONE e MOURÃO, 1987, p.19), nos jogos ele é incorporado à interface e compõe o espaço diegético. No cinema sem som sincronizado as legendas tinham a capacidade de gerar uma sonoridade que podia criar uma ênfase dramática, o que nos jogos acontece em conjunto com o som, fazendo coalescer as duas formas de cinema.

Além das propriedades sonoras, os computadores pessoais eram frequentemente equipados com unidades de disquete, de 8, 5¼ e 3½ de polegadas, permitindo uma distribuição mais acessível e rápida de jogos. Muitos jogos eram copiados via disquete e o mercado *indie* encontrava nesse formato um espaço de distribuição. Segundo Camper, “sem a estrutura e o inventário proporcionados pela bolsa comercial, os jogos independentes sempre dependeram mais do comércio informal e boca-a-boca fornecido pelas redes, tanto digitais como sociais” (2008, p.155).

A mudança promovida pelos jogos de computador não se limitou apenas à melhoria dos gráficos e áudio. Esse foi um movimento fundamental para a diversificação de gêneros de jogos, criando um espaço diferente para a experiência de jogar. Títulos como *Ultima* (1980) e *Wizardry* (1981) contribuíram para a popularização dos jogos de RPG, oferecendo mundos virtuais expansivos.

A segunda metade da década de 1980 viu avanços significativos na capacidade gráfica dos computadores pessoais, impulsionados pelo surgimento da placa gráfica *VGA* (*Video Graphics Array*). As antigas placas *CGA* (*Color Graphics Adaptor*) tinham uma resolução de 320x200 pixels com uma paleta de 4 cores e 620x200 em uma paleta de duas cores, e suas sucessoras *EGA* (*Enhanced Graphics Adaptor*) permitiam “resoluções de imagem de 640x350 com 16 cores suportadas em uma paleta de 64 cores, essas imagens começaram a dominar a tela no que ainda eram jogos de aventura principalmente baseados em texto” (WOLF, 2002, p.84). A introdução da *VGA* permitiu: cores mais vibrantes, com uma paleta de 256 cores; resoluções mais altas, de 640x480

pixels, redefinindo a estética visual dos jogos de computador. Posteriormente ainda houve o lançamento das placas SVGA (super VGA) que aumentaram a resolução para 800x600 pixels. Títulos como *Prince of Persia* (1989) e *SimCity* (1989) são grandes sucessos de público e possuem jogabilidade e visual disruptivos, aproveitando ao máximo as capacidades da VGA. A ênfase crescente na estética visual contribuiu para a criação de mundos mais envolventes e imersivos.



Figura 18 - De'ja` Vu 1: A Nightmare Comes True (1985) CGA; King's Quest III: To Heir is Human (1986) EGA; Mean Streets (1989) VGA⁵⁶

A popularização dos jogos de computador na década de 1980 estabeleceu os alicerces para a indústria de jogos atual. A expansão do mercado de jogos, a diversificação de gêneros, os avanços gráficos e a criação de uma cultura de jogos foram marcos fundamentais dessa época. Os jogos de computador continuaram a ser desenvolvidos, incorporando novas tecnologias, modelos de negócios e formas de expressão artística. As mudanças de *hardware* também definiam o acesso ou restrição a determinados títulos, fazendo com que esse fosse uma parte importante dos processos de desenvolvimento e distribuição.

3.1.4 A ascensão dos consoles e o poder gráfico

No início dos anos 1990 temos um movimento interessante, que vai começar na Coreia e modificar a forma como os jogos são consumidos na próxima década, as *lan houses* (ou *PC bang*). Se o surgimento dos consoles leva as pessoas que jogam do espaço público dos arcades para o espaço doméstico, as *lan houses* irão proporcionar o movimento contrário. Com o aumento da popularidade dos jogos de computador esses

⁵⁶ Fonte: montagem elaborada pelo autor

locais, onde pessoas que jogam podiam se reunir para competir, colaborar e compartilhar experiências, desempenharam um papel crucial na formação da cultura dos jogos de computador, oferecendo uma extensão social para a experiência individual de jogar em casa. No Brasil elas foram fundamentais não só para a popularização e democratização dos jogos on-line (MELLO, 2018), como para o acesso à internet. As *lan houses* também ajudaram a disseminar jogos *multiplayer*, uma forma de jogar que se tornaria cada vez mais significativa em função da internet. Jogos como *Doom* (1993) e *Quake* (1996) popularizaram o conceito de partidas multiplayer online, sinalizando o início de uma era em que as pessoas que jogam podiam se conectar transcendendo as barreiras físicas.

A década de 1990 marcou um capítulo significativo na história dos jogos digitais com a ascensão dos consoles de nova geração e o salto impressionante no poder gráfico. Esse período não apenas testemunhou a competição acirrada entre as principais fabricantes de consoles (DYER-WITHEFORD e DE PEUTER, 2009; WOLF, 2008), mas também inaugurou uma era em que os jogos se tornaram cada vez mais imersivos, explorando novas fronteiras tecnológicas e narrativas. A ascensão dos consoles nessa época foi um catalisador para a evolução constante da produção de jogos.

Ampliando a variedade de estilos, os jogos de estratégia em tempo real (RTS) começaram a fazer sucesso. *Dune II* (1992), baseado no livro homônimo de Frank Herbert e no filme de David Lynch, é fundamental para a popularização do gênero, que tem como precursores *Herzog Zwei* (1983), *The Ancient Art of War* (1984) e *Stonkers* (1989). Esses jogos acabam estabelecendo a fundação para séries de franquias que continuam rendendo novos títulos até hoje, como *Warcraft* (1994), *Command & Conquer* (1995) e *Age of Empires* (1997). Os RTS não apenas modificaram a forma como quem joga pensa taticamente, mas também introduziram elementos de narrativa em jogos que, até então, eram predominantemente centrados na ação. Esses jogos também acabam “exibindo o aparato de poder altamente multinível do capital global” (DYER-WITHEFORD e DE PEUTER, 2009, p.xxii), já que estão centrados na exploração e colonização.

Um dos pontos fundamentais para entender esse período é a rivalidade entre a *Sega* e a *Nintendo*, que definiu a paisagem dos consoles durante toda a década de 1990. As duas empresas já tinham boas fatias do mercado *8bits*, mas uma mudança tecnológica, introduzida pela *NEC* no fim dos anos 1980 acirra a concorrência.

O primeiro console a ser anunciado como um sistema de 16 bits foi o PC-Engine, lançado no Japão pela empresa de informática NEC. Tecnicamente, isso era apenas ligeiramente verdade. O PC-Engine realmente tinha um processador de 16 bits – um processador gráfico que

podia exibir até 256 cores na tela ao mesmo tempo em diversas resoluções. No entanto, sua CPU era de 8 bits, assim como todos os sistemas que o precederam (HERMAN, 2008, p.118)

O *TurboGrafx-16*, nome comercial do *PC-Engine* nos Estados Unidos além de ser o primeiro console com esse poder gráfico também modificou a forma como a mídia jogo era distribuída, sendo o primeiro a introduzir uma leitora de CDs. Pensar na quantidade de informação contida nesses primeiros jogos nos dá a dimensão das mudanças na tecnologia. Em um cartucho era possível armazenar 256 *kilobytes* de dados, já em um CD cerca de 550 *megabytes* (HERMAN, 2008, p.119).



Figura 19 - Sonic e Super Mario em suas versões de 8bits⁵⁷

O *Sega Genesis* de 16 *bits* é lançado em 1989. Com um processador potente de 7,68 MHz, mais que o dobro do antecessor *Master System* de 3.58 MHz, uma placa de áudio de 6 canais, podendo exibir 256 cores. Seus cartuchos foram aumentando de capacidade com o passar do tempo, mas suportavam de 4 megabytes até 15 megabytes. O *Genesis* recebeu várias atualizações e *hardwares* a serem acoplados nele, como o *Sega CD*, que permitia a leitura de jogos em *compact disk*, o *Sega 32x*, que tinha um coprocessador gráfico que aumentava a quantidade de cores possíveis de exibição, e até mesmo um *modem* que possibilitava a conexão via linha telefônica (Figura 20). No Brasil, a Tec Toy oferecia um serviço de acesso à internet através de um cartucho que se conectava a linha telefônica⁵⁸.

⁵⁷ Fonte: montagem elaborada pelo autor

⁵⁸ Disponível em < <https://blogtectoys.com.br/conheca-o-revolucionario-sega-channel-o-servico-de-distribuicao-digital-para-o-mega-drive/> > acesso em 20 jan 2024



Figura 20 - Sega Genesis (a esquerda) encaixado sobre um Sega CD (abaixo e a direita) com um Sega 32x acoplado (acima) ⁵⁹

Esperava-se que a Nintendo respondesse e lançasse seu próprio console de 16 bits após o lançamento do Genesis e, eventualmente, o Super Nintendo Entertainment System (SNES) foi lançado em 1991, quase dois anos após a primeira aparição do Genesis. Mas antes que isso acontecesse, um novo tipo de console de jogos foi lançado (HERMAN, 2008, p.119)

Antes do lançamento do *Super Nintendo* a SNK, uma desenvolvedora de jogos para arcade, cria uma adaptação do seu sistema para uso doméstico, o Neo Geo (Figura 21). Com cartuchos do tamanho de fitas VHS e com uma capacidade de armazenamento de 330 megabytes. O console era bastante robusto, trabalhando com dois processadores (um de 16bits e outro auxiliar de 8bits), 15 canais de áudio e exibindo 4.096 cores simultâneas na tela. O que impossibilitou a popularização do console foi seu preço, de U\$ 400 na unidade básica que continha um console e um controle, o dobro do preço de lançamento do *Super Nintendo*, ou U\$ 600 para ter dois controles e um jogo. Os jogos também custavam em torno de U\$ 200.

⁵⁹ Disponível em <https://pt.m.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Sega-Genesis-Model-2-Monster-Bare.jpg> acesso em 20 jan 2024



Figura 21 - Kit básico do Neo Geo, com o console e um joystick estilo arcade⁶⁰

A guerra dos consoles (HARRIS, 2015) acontece a partir do lançamento do *Super Famicom*, ou *Super Nintendo (SNES)*, “o Super Famicom de Uemura era incrível em vários sentidos. O novo console era capaz de gerar 32.768 cores únicas (o Genesis gerava 512), oito canais de áudio (o Genesis tinha seis) e podia ser vendido no varejo por 25 mil ienes (cerca de 250 dólares)” (HARRIS, 2015, p.139). Essa competição deu início a uma era de pretensa inovação tecnológica e criativa, com ambas as empresas buscando superar uma à outra em termos de *hardware* e jogos exclusivos, experiência repetida pelas gigantes *Sony* e *Microsoft* nos anos 2010 com o *Playstation* e o *Xbox*.

O maior destaque do *Sega Genesis* era seu processador de 16 bits, que proporcionava gráficos mais avançados e jogabilidade mais suave em comparação com os consoles de 8 bits anteriores. Nessa guerra, títulos como *Sonic the Hedgehog* (1991) destacaram a capacidade do *Genesis* de oferecer experiências de jogo dinâmica e visualmente impressionante. Por outro lado, o *SNES* respondeu com sua própria gama de jogos exclusivos, incluindo clássicos como *Super Mario World* (1990) e *The Legend of Zelda: A Link to the Past* (1991). Essa rivalidade acirrada impulsionou a inovação e estabeleceu novos padrões para a indústria de jogos. Segundo Harris “apesar do ligeiro domínio da Sega [que detinha cerca de 55% do mercado], o seu sucesso duraria pouco. Mesmo enquanto brigavam com a Nintendo pelas máquinas de 16 bits, os designers do console já estavam olhando para a próxima geração de máquinas. E junto com as máquinas de 32 bits surgiria uma nova concorrência” (2015, p.120).

⁶⁰ Disponível em <https://pt.m.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Neo-Geo-AES-Console-Set.jpg> acesso em 20 jan 2024



Figura 22 - Sonic e Mario em suas versões de 16 bits⁶¹

Enquanto *Sega* e *Nintendo* travavam suas batalhas, um novo competidor emergia para redefinir o cenário dos consoles. Em 1994, a *Sony* lançou o *PlayStation*, introduzindo uma abordagem totalmente nova para os jogos com seu foco em gráficos 3D e mídia *CD-ROM*. A *Sony* já fornecia os aparelhos de *Sega-CD* para a *Sega*, o que lhe deu um certo expertise. O poder gráfico do *PlayStation*, alimentado por uma unidade de processamento gráfico (*GPU*) dedicada, abriu as portas para diferentes experiências visuais, antes só experimentadas em títulos mais robustos para computador. Jogos como *Final Fantasy VII* (1997) e *Metal Gear Solid* (1998), de Hideo Kojima, lançados para o *PlayStation* demonstraram a capacidade de contar histórias complexas em um ambiente tridimensional. Esses jogos não apenas aprimoraram a qualidade gráfica, mas também expandiram a amplitude das narrativas nos jogos.



Figura 23 - Final Fantasy VII e Metal Gear Solid, construções 3D poligonais em 32 bits⁶²

⁶¹ Fonte: montagem elaborada pelo autor

⁶² Fonte: montagem elaborada pelo autor

Enquanto a *Sony* redefinia o poder gráfico, a *Nintendo* inovava no campo dos controles. Em 1996, o *Nintendo 64* foi lançado com um controle analógico, que permitia para quem joga uma precisão e liberdade de movimento sem precedentes (Figura 24). *Super Mario 64* (1996) aproveitou ao máximo esse controle, proporcionando uma experiência de jogo tridimensional inovadora. A introdução do controle analógico não apenas aprimorou a jogabilidade, mas também influenciou o design de consoles subsequentes. Essa inovação destacou a importância da ergonomia e da interação intuitiva de quem joga com o meio virtual.



Figura 24 - Controle do Nintendo 64⁶³

Outro ponto importante a destacar na década de 1990 é a ascensão dos portáteis. Os dispositivos portáteis vêm acompanhando a história dos jogos, com dispositivos eletromecânicos desde a década de 1950, entretanto, no final dos anos 1980 a *Nintendo* lança o *Game Boy*, que buscava aproveitar a tecnologia dos jogos de *NES*, com a portabilidade de outro produto *Nintendo*, chamado *Game & Watch*. A *Sega* lança em 1991 o *Game Gear*, compatível com o *Master System* buscando competir por esse nicho de mercado. Outras empresas lançaram consoles portáteis na década de 1990, como o *Lynx*, da *Atari*, o *Neo Geo Pocket* da *SNK*, o *Wonderswan* da *Bandai*, e o *Nomad* da *Sega*, que era uma versão portátil do *Genesis*, mas que tinha um problema sério de baterias que fez com que ele não fosse aceito pelo mercado.

No Brasil dos anos 1990 vivenciamos o fim da reserva de mercado e a estabilidade econômica proporcionada pelo início do Plano Real. O *Sega Genesis* tinha produção

⁶³ Fonte: Nintendo Blast, disponível em <https://www.nintendoblast.com.br/2012/07/plug-and-blast-joystick-do-nintendo-64.html> acesso em 20 jan 2024

nacional, pela Tectoy, e o *Super Nintendo* não foi clonado. A *Brasoft* importa diversos títulos para computador, localizando os mesmos e criando uma tradição na dublagem de jogos em português. Alguns jogos são adaptados, como *Mônica no Castelo do Dragão* (1991), para *Master System*, adaptado de *Wonder Boy in Monster Land* (1987), onde a desenvolvedora brasileira substituiu alguns sprites para incluir no jogo tanto o personagem título, quando a arma utilizada (Figura 25).

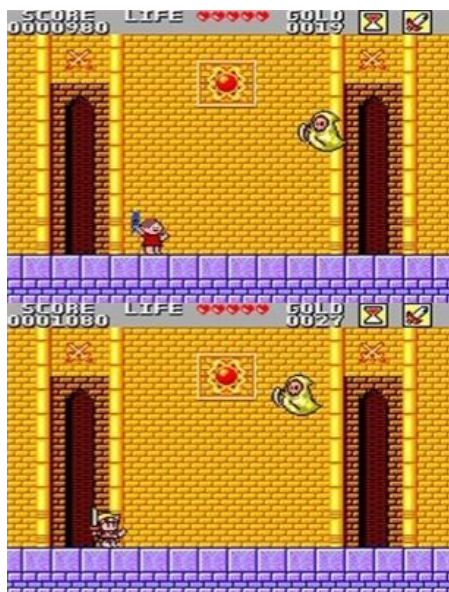


Figura 25 - Comparativo entre *Mônica no Castelo do Dragão* e *Wonder Boy in Monster Land*⁶⁴

A ascensão dos consoles na década de 1990 e além não foi apenas uma competição por mercado, mas uma mudança na forma como experimentamos os jogos digitais. Os avanços no poder gráfico proporcionaram mudanças drásticas nos visuais. A competição entre as principais fabricantes de consoles estimulou a inovação em design, controles e serviços, criando uma indústria dinâmica e um mercado que permitia poucos erros, como os acontecidos nos anos 1980. Esse período não apenas consolidou os jogos como uma forma de entretenimento de massa, mas também estabeleceu as bases para as futuras revoluções na indústria. Os consoles continuam integrando novas tecnologias, serviços online e diferentes modelos de negócios.

Quanto ao desenvolvimento desses jogos, as empresas que produziam o *hardware* também comercializavam os *kits* de desenvolvimento. Esses *kits* eram compostos por um *hardware*, ou uma série de *hardwares*, que tinha a função de: compilar o código, ou seja, tornar ele legível para a máquina; depurar o código, a procura de erros ou falhas; editores

⁶⁴ Fonte: Wikipedia, disponível em https://pt.wikipedia.org/wiki/M%C3%B4nica_no_Castelo_do_Drag%C3%A3o acesso em 20 jan 2024

de arte e simuladores de *hardware*. A linguagem de programação tanto do *NES* quanto do *SNES* e do *Genesis* ainda era *Assembly*, mas os dois últimos também tinham jogos feitos em uma mescla de *Assembly* com *C*. A construção dos gráficos e dos *sprites* eram em *softwares* como o *Deluxe Paint*, um editor gráfico feito originalmente para *Amiga*.

Já o *Playstation 1* usava as linguagens *C* e *C++*, linguagens de médio nível. Seus *kits* de desenvolvimento eram mais baratos que os da *Nintendo* e da *Sega*, fazendo com que houvesse um aumento no número de empresas desenvolvedoras. Para os gráficos era usado o *software* de modelagem *3D Softimage*, que no final da década foi substituído por *3DMax* e *Maya*. O seu editor de áudio era o *Sound Forge*, que também foi comprado pela *Sony*. A *Capcom* desenvolveu uma espécie de percursor dos motores de jogo, chamado *System 11*, que continha uma biblioteca de *assets* para *PlayStation 1*.

Já os jogos para *Nintendo 64* tinham seu código escrito em *C*. O console roda uma versão de *Unix*, o que lhe rendia um ótimo desempenho, apesar de ainda usar cartuchos, o que reduzia o tamanho máximo do código. Seus gráficos 3D também eram produzidos em *Softimage* e *Maya* e para as texturas e os *sprites* eram usados o *Studio Paint* e, posteriormente, o *Photoshop*. Os sons eram editados no *Sound Forge*.

Os anos 1990 também viram surgir o *RPG Maker*, motor de jogo que vem sendo atualizado até os dias de hoje e que permitiu o desenvolvimento de muitos RPGs em um sistema simples com eventos pré-programados. Possui pacotes gráficos e de som e, com o passar dos anos, possibilitou o desenvolvimento de jogos para os mais diversos consoles.

3.1.5 A virada do milênio: consoles e jogos na era da internet

A virada do milênio viu a chegada do *PlayStation 2* e do portátil *PSP* (*PlayStation Portable*), consolidando ainda mais o domínio da *Sony* na indústria de consoles. Lançado em 2000, o *PS2* não era apenas um console de jogos, mas também um reprodutor de *DVDs*. Essa possibilidade ampliou o apelo do *PS2*, tentando tornar o mesmo um dispositivo central no entretenimento doméstico. O *hardware* é muito mais robusto que os anteriores, com um *CPU* de 294.912 MHz e uma *GPU* de 147.456 MHz, tem 48 canais de áudio e sua mídia nativa, o *DVD*, comporta até 4,7 gigabytes. O *PlayStation 2* também se destacou pela biblioteca diversificada de jogos, abrangendo uma ampla gama de gêneros e estilos. Títulos como *Tony Hawk's Pro Skater 3* (2001), *Gran Turismo 3: A-Spec* (2001),

Devil May Cry (2001), *Resident Evil 4* (2005), e *Shadow of the Colossus* (2005), *God of War* (2005) e *Okami* (2006) influenciaram toda uma geração de desenvolvedores.

Os jogos para *PS2*, assim como os para *XBox*, *Game Cube* e *PC* já usavam motores de jogo desenvolvidos para facilitar a montagem dos jogos. Nesse período surge a *Unreal Engine*, a *Gamebryo* e o *Render Ware*, que era a mais usada. Além do motor de jogo, esses consoles usavam o *Havok* para os cálculos físicos, o *Scaleform* para a criação de interfaces (UI) e *softwares* de modelagem como o *Softimage*, *3DSMax* e *Maya*.

Entre os portáteis temos o *Dreancast Visual Memory Unit* e o *Nokia N-Cage* como concorrentes para o *PSP*, mas o *Game Boy* ainda mantinha sua importância. *Sega* e *Nintendo* também trouxeram representantes para essa que é considerada a sexta geração dos consoles, *Dreancast* e *Game Cube* respectivamente, mas nenhum deles teve tanta influência quanto o *PS2* e um novo player no mercado, o *XBox* da *Microsoft*.

A *Microsoft* entrou no cenário dos consoles com o lançamento do *XBox* em 2001, introduzindo a concorrência tripla que continua até hoje (*Microsoft/Sony/Nintendo*). O *XBox* muda a perspectiva de negócio com o serviço online *XBox Live*, lançado em 2002. A introdução do *XBox Live* também trouxe a ideia de atualizações e expansões digitais, as *DLCs*, que antes só eram possíveis para os jogos de computador. Isso mudou a forma como os jogos eram distribuídos e consumidos. Essa mudança para o modelo digital teve implicações na indústria, com o crescimento contínuo dos serviços de assinatura e a distribuição digital de jogos. Em 2003 a *Steam* começa a operar, distribuindo jogos para computador e, parcialmente, democratizando o acesso à títulos menos comerciais em uma perspectiva de cauda longa (ANDERSON, 2006).

A geração seguinte de consoles introduziu uma mudança significativa na experiência visual: a transição para a alta definição (HD). O *XBox 360*, lançado pela *Microsoft* em 2005, e o *PlayStation 3*, lançado pela *Sony* em 2006, possuíam processadores gráficos potentes e capacidades de processamento que permitiram jogos mais detalhados. A *Nintendo*, por sua vez, adotou uma abordagem única com o *Wii*, lançado em 2006, concentrando-se na inovação dos controles. O *Wii Remote* introduziu uma experiência de jogo totalmente nova, incorporando sensores de movimento e encorajando uma jogabilidade mais física e interativa.

A virada do milênio também testemunhou uma expansão significativa na conectividade online dos consoles. A *Microsoft* lançou o *XBox Live* em 2002, proporcionando para as pessoas que jogam a capacidade de jogar online, baixar conteúdo adicional e interagir em comunidades virtuais. A *Sony* seguiu com a *PlayStation Network*, oferecendo serviços semelhantes para o *PlayStation 3*. Essa conectividade

online transformou os consoles em plataformas sociais. O *Wii*, embora menos focado em recursos online, introduziu o *WiiWare*, permitindo que as pessoas que jogam baixassem jogos diretamente para o console, de forma semelhante à *XBox Live Arcade* e da *PlayStation Store*. Essa mudança para a distribuição digital abriu novas possibilidades para desenvolvedores independentes.

A virada do milênio também foi marcada pela ascensão dos jogos *indie*, que desafiaram as convenções da indústria tradicional e exploraram novas formas de expressão criativa. Títulos como *Braid* (2008), *Limbo* (2010) ou ainda *Minecraft* (2011) demonstraram que jogos *indie* podiam rivalizar em qualidade e impacto emocional com produções de grande orçamento.

Além disso, a popularização dos *smartphones* e *tablets*, trouxeram os jogos para um público muito mais amplo. Jogos simples, ou supercasuais, como *Angry Birds* (2009) e *Flappy Bird* (2013), conquistaram milhões de pessoas que jogam em todo o mundo, alterando o cenário da indústria e desafiando a noção tradicional de quem era o público dos jogos. Mais uma vez o *hardware* aparece como forma determinante das mudanças na produção e consumo.

A década de 2010 testemunhou o lançamento da oitava geração de consoles: *PlayStation 4 (PS4)*, *XBox One* e *Nintendo Switch*. Esses consoles continuaram a tendência de gráficos aprimorados, maior poder de processamento e serviços online avançados, mas a grande mudança são os *GaS (Game as a service)*. Jogos como *World of Warcraft* (2004) inauguraram os sistemas de assinatura, mas foi nessa década que o modelo de negócios se expandiu. Jogos como *League of Legends* (2009), *DotA 2* (2013), *Fortnite* (2017) e *Apex Legends* (2019) adotam uma abordagem contínua de atualizações, eventos e conteúdo. Isso não apenas mantém as pessoas que jogam envolvidas a longo prazo, mas também representa uma mudança significativa na forma como os jogos são desenvolvidos, distribuídos e monetizados.

DotA é um caso interessante de apropriação do mercado de modificações feitas por fãs. O jogo é uma modificação de *Defense of the Ancients [DotA]* (2003), consolidando o gênero *multiplayer online battle arena [MOBA]*, que tem como precursores *Herzog Zwei* (1989), também precursor dos *RTS* e *Future Cop: LAPD* (1998). A modificação foi desenvolvida por fãs do jogo *Warcraft III: Reign of Chaos* (2003) e sua expansão, *The Frozen Throne* (2004).

Alguns trabalhos que se debruçam sobre a produção de jogos têm uma visada relacionada às modificações, ou mods⁶⁵ como projetos de contracultura que desafiam o establishment (ALFARAJ, 2019; BAYECK; 2019, MESSIAS, AMARAL, OLIVEIRA, 2019; PENIX-TADSEN; 2019; RUFFINO, 2013). Modificações nos jogos poderiam ser feitas por meio de alterações no código, ou com ferramentas distribuídas pelas próprias empresas, como no caso do *Doom* (1993) e *The Sims* (2000) (MANOVICH, 2004).

E o que dessa breve história hegemônica dos jogos dialoga com a atual produção de jogos *indie*? Podemos começar pelo início, uma qualidade colaborativa. Mesmo que os jogos *indie* tendam a possuir um forte traço autoral, produzidos por poucas pessoas ou até de forma individual, desenvolvedoras trocam informações, códigos e *assets*, assim como nos primeiros jogos produzidos nos espaços militares/acadêmicos. Outra qualidade que dura, presente desde a era do arcades, é a capacidade de improvisação e adaptação, seja na montagem de *hardwares*, seja na adaptação de *softwares* e motores de jogo.

Assim como as pessoas se encontravam para jogar em fliperamas, e posteriormente em locadoras de videogame e *lan houses*, os *indie* tem um caráter agregador. A escrita dos jogos tem um caráter individual, mas essa característica de formação de comunidades que se dá no entorno desses jogos se atualiza em eventos dedicados tanto a desenvolvedoras quanto ao público de pessoas que jogam.

Mesmo que nossa hipótese inicial estivesse parcialmente equivocada, alguns desses jogos independentes carregam processos de subversão, seja nas apropriações tecnológicas feitas nos espaços militares, seja na clonagem dos consoles e cartuchos para contornar leis, seja no conteúdo de jogos. Nesse sentido, as apropriações tecnológicas na atual produção de jogos para consoles antigos através de emuladores, carrega essa característica da pirataria e da clonagem, elementos fundamentais do mercado brasileiro dos anos 1980. Entretanto, podemos considerar que a indústria também faz suas apropriações, já que o modelo de distribuição digital, característica dos jogos *indie*, passa a ser o modelo hegemônico. Essas são algumas características que trataremos na próxima seção.

⁶⁵ Alterações feitas no código do jogo que criam variações do mesmo, como por exemplo a alteração do nome de jogadores em jogos de futebol (MESSIAS; AMARAL; OLIVEIRA, 2019) ou a inclusão de faixas sonoras diferentes em jogos musicais (MESSIAS, 2016)

3.2 UMA OUTRA (POSSÍVEL) HISTÓRIA NAS COLEÇÕES DE BEM FEITO E TELETHUGS

Um aspecto importante para pensar esse trabalho epistemologicamente e metodologicamente são as questões referentes a técnica, conforme Braga (2015) “lógicas processuais podem decorrer fortemente da materialidade das coisas” (2015, p.20). Parente aponta que a tecnologia não se dá como um objeto, mas como um espaço a ser vivido, experimentado, explorado. Trata-se de máquinas relacionais, em que as noções de simulação, cognição e experiência ganham outros contornos” (PARENTE, 2007, p.25). Observar artefatos tecnoculturais é discutir a técnica. De acordo com Seligmann-Silva, em seu prefácio a obra de Benjamin, é preciso “estudar os novos regimes de visualidade e de percepção do mundo, diretamente determinados pelas aceleradas mudanças técnicas, já que, para ele, o homem moderno não poderia ser compreendido sem essa análise da técnica” (2014, p.19) onde concordamos com Benjamin: a técnica é determinante para a forma como percebemos o mundo. No caso dos jogos digitais, para investigar as condições de produção em suas camadas estético/narrativas, compreender o estado da técnica se torna fundamental, em especial se a pretensão é identificar movimentos críticos e de resistência à própria indústria dos videogames.

Se por um lado temos tecnologias cada vez mais avançadas, parece que cada vez mais o referencial estético dos jogos, em especial nas produções *indie* e independentes, olha para o passado dos mesmos, não com um movimento saudosista, mas como uma retomada crítica, uma reescrita da própria história dos jogos, onde vários tempos coalescem nestes novos produtos midiáticos. Mesmo que a técnica esteja situada histórica e culturalmente, ela carrega em si toda a memória da técnica até ali, acionada em uma operação relacional, assim como a própria comunicação o é. Conforme Martin-Barbero “na sociedade atual, o tecnicismo é um sistema cuja dinâmica globalizada e globalizante ainda produz tendências diferentes” (2004, p.25).

Aqui optamos pelo passo metodológico de *descrever* “às vezes perigando a tecnofilia, universos de tecnologias esquecidas, mortas ou apenas imaginadas;” (TELLES, 2017), no sentido de entender quais tecnologias estão incorporadas ou são discrepantes nesses jogos. Buscamos aqui falar do processo de produção e dos elementos tecnoculturais temporais e afetivos vinculados a isso. “Falar do processo é alguma coisa vinculada a uma atividade prática em relação a esse processo, prática essa que constitui um conhecimento necessário para que possamos fazer a distinção entre o processo e o

objeto” (LEONE e MOURÃO, 1987, p.8), assim, falamos aqui do processo, distinguindo o mesmo do objeto, ao mesmo tempo que adentramos nele.

A primeira coleção que propomos é relativa à distribuição do jogo. No capítulo 5 isso será importante para nossos marcadores de *indiecidade formas de distribuição e independência editorial*. Durante a história dos jogos houve várias mudanças nos canais de distribuição, passando das grandes lojas a venda em lojas digitais, locadoras e, o modelo atual, a venda em grandes plataformas de distribuição ou as assinaturas no modelo *game as a servisse* (GaS). Entretanto, as formas como os jogos são distribuídos no Brasil desde seu princípio envolveu uma série de outras tecnologias.

Como apontamos acima, o jogo inaugural, Amazônia, foi distribuído na revista Micro Sistemas (ALVES, 2015). Esse foi um dos modos de distribuição de jogos inaugurais aqui do país. O código era publicado na revista e os usuários poderiam digitar esses códigos em seus dispositivos domésticos e jogar. Quando os códigos eram extensos demais para ser publicado na revista havia outra forma de distribuição, as fitas k7. Os compradores enviavam cheques nominais para os desenvolvedores, que gravavam seus jogos em fitas k7 e enviavam via correio.

Depois do surgimento do disquete, com maior capacidade de armazenamento de dados, os jogos de computador passaram a ser copiados e distribuídos dessa forma. Segundo Machado, ao falar sobre mídias em geral, “o que justifica o novo não é a ruptura ou oposição, mas a capacidade de processamento, de interação e de intervenção entre códigos e sistemas culturais existentes” (MACHADO, 2002, p.221). Alguns subterfúgios eram usados para burlar os primeiros sistemas antipirataria. Um exemplo é o do jogo *Prince of Pérsia* (1989) que na passagem do primeiro para o seu segundo estágio oferecia várias âncoras para quem joga escolher e uma indicação da página do manual que dizia qual era a correta. O sistema buscava impedir que quem não tivesse o manual não pudesse seguir jogando, entretanto era possível usar um código para passar direto pelo nível⁶⁶.

Já com os jogos de console, a sua distribuição poderia ser em grandes lojas de departamento, que vendiam cartuchos originais, ou clones desses cartuchos, fabricados e modificados por grandes empresas brasileiras, como a Gradiente (FERREIRA, 2017b). Mas havia também um imenso mercado paralelo com cartuchos pirateados e duplicados quase artesanalmente. O mesmo aconteceu com a introdução da mídia *compact disk*

⁶⁶ O código era C, B, A, A, C, B, A, B, que possibilitava pular qualquer nível. Disponível em <<https://gamefaqs.gamespot.com/pc/562672-prince-of-persia-1989/cheats>> acesso em 10 jan 2024

(CD), que foi fundamental para popularizar o PS1 e que era facilmente duplicada e encontrada nas bancas de camelô.

Tanto cartuchos, quanto disquetes ou CDs, possibilitavam que fossem feitas edições e alterações. Uma prática comum era a colocação da marca da empresa nacional, que aconteceu com vários jogos de Atari e NES, conforme aponta Ferreira (2017b). Outra prática eram as modificações mais complexas, como a edição de áudio e imagens, responsáveis por um clássico nacional, o Bomba Patch! (MESSIAS, 2016).

No caso da versão original de *Bem Feito*, primeiro jogo de nossa análise, a aquisição pode ser via compra, na plataforma estadunidense Itch.io, ou via plataforma de financiamento coletivo recorrente apoia.se. As duas formas se distinguem das lógicas tradicionais de aquisição de jogos. No primeiro caso, é uma plataforma de publicação de jogos *indie* e independentes, com boa parte de seu conteúdo gratuito e voltada para o fomento da comunidade de desenvolvedores. Já o segundo, uma plataforma de financiamento coletivo, onde pessoas interessadas no trabalho da desenvolvedora podem contribuir mensalmente para que o coletivo continue trabalhando.

O jogo é entregue via e-mail com *link* para uma pasta do *Google Drive*, e lá podemos baixar o arquivo de uma pasta compactada. Não existem restrições de cópia e redistribuição, ou seja, após acessar o conteúdo do jogo, é possível distribuir o jogo para outras pessoas que não tenham recursos para comprá-lo, fator importante para nosso marcador *proteção de direitos*. Nesse sentido, nas plataformas de distribuição do jogo, não encontramos nenhum comentário, restrição ou constrangimento a esse tipo de compartilhamento, em nenhuma comunicação feita. Parece estar implícito aqui um sinal de ruptura com a *práxis* da indústria, que cada vez mais busca meios de combater a pirataria de seus produtos.

O caso de *Telethugs* é muito parecido, o jogo é também é comercializado na plataforma Itch.io, mas lá encontramos duas versões do jogo. A primeira feita para Windows, que é comercializada via download. Também não encontramos nenhuma forma de constrangimento quanto a distribuição do jogo. A segunda é gratuita, em um *port*⁶⁷ feito para Sega Genesis. Essa versão possui um tamanho menor e algumas modificações em relação a original, mas possibilita a qualquer pessoa com um emulador jogar.

Esse tipo de compartilhamento está inclusive ligado a forma como os desenvolvedores independentes se relacionam com a própria comunidade. Artistas gráficos encontram os mais variados materiais de apoio em diversos sites de *assets*

⁶⁷ Processo de adaptação de um jogo para outra plataforma, o que em muitos casos pode significar uma mudança na própria linguagem de programação ou utilização de motores de jogo distintos.

disponíveis na rede, como na própria plataforma Itch.io. Artistas musicais podem encontrar *samples* variados também de forma gratuita. Estes materiais circulam nas mais diversas redes especializadas, em campos específicos (jogos; programação; arte; música; dentre outros) que estabelecem circuitos que possibilitam não só a troca de experiências e materiais, mas a construção coletiva e colaborativa destes artefatos.

Em nossa coleção de formas de distribuição (Figura 26) estabelecemos algumas correlações temporais no sentido de identificar como alguns elementos duram em diferentes tecnologias. Não estamos desconsiderando os primeiros jogos distribuídos nas redes internas das universidades, que talvez se atualizem nas redes *P2P*, mas vamos considerar que as revistas são um ponto inicial importante. Apesar dos custos elevados de se possuir um computador nas décadas de 1970 e 1980, essa forma de distribuição e de colaboração permanece como uma característica do desenvolvimento de jogos no Brasil. As fitas k7, os disquetes e uma miríade de formatos de cartuchos são importantes para compreender como a mídia jogo dura em diversos dispositivos e a importância do suporte e do *hardware*. Parente afirma que “o dispositivo é ao mesmo tempo um campo de forças e de relações de elementos heterogêneos, ao mesmo tempo técnicos, arquitetônicos, discursivos, afetivos etc” (PARENTE, 2007, p.9).

Os CDs, ao mesmo tempo que traduzem uma mudança tecnológica com o aumento da capacidade de armazenamento, trazem a mídia revista novamente como uma forma importante de distribuição. Com a chegada das plataformas de distribuição digital, temos uma possibilidade de distribuição ampliada, mas que, em muitos casos, faz com que desenvolvedoras estejam subjugadas às lógicas da própria indústria. Com esses elementos compomos a nossa coleção de distribuição, que como veremos adiante é um fator determinante de independência.

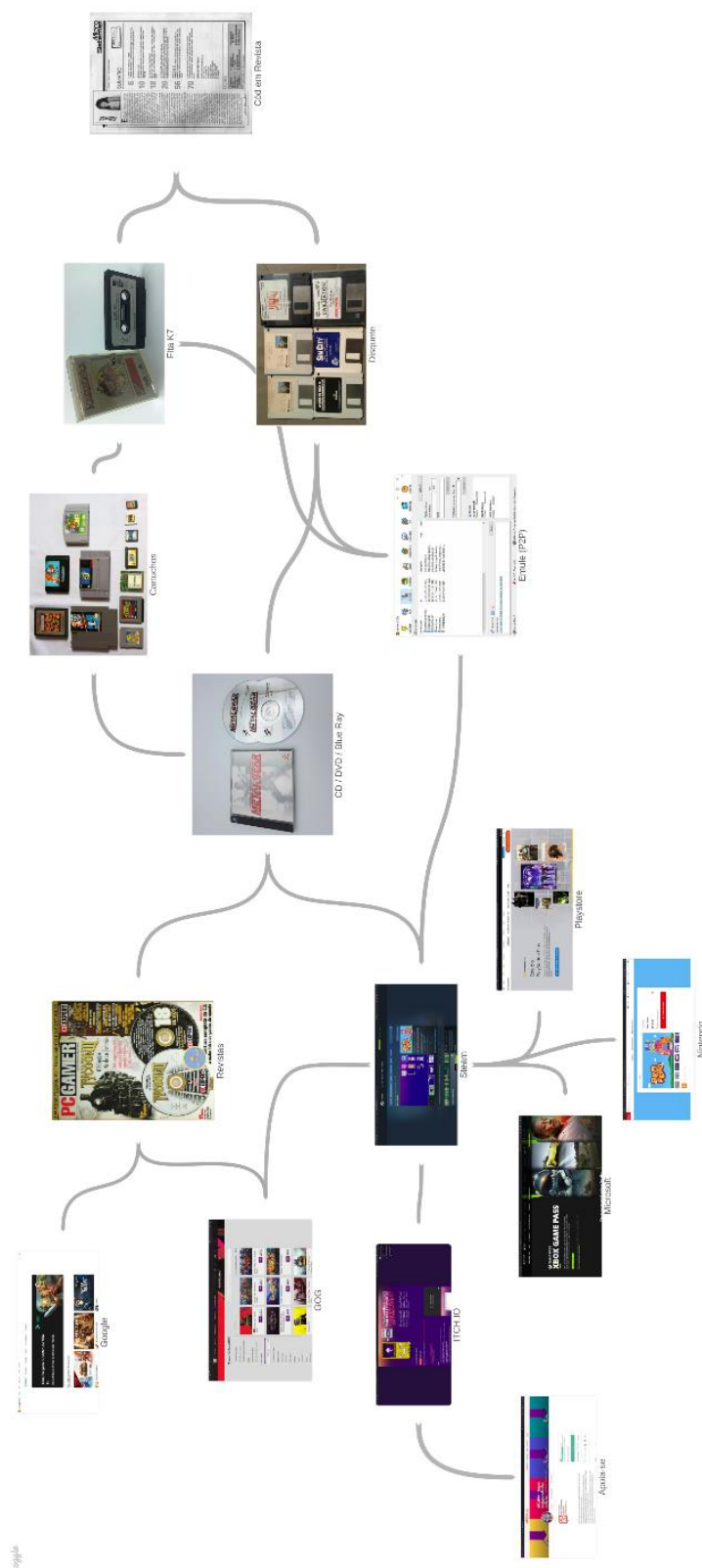


Figura 26 - Coleção Distribuição⁶⁸

⁶⁸ Fonte: elaborado pelo autor. Disponível em <https://embed.coggle.it/diagram/ZYG5brkKNm0pOvB2/d4d0a9748fc63dedcfc186e9a11327d7c9d2a766e90c467de5da50f1b83a9560> Acesso em 20 fev 2024

Alguns desenvolvedores disponibilizam seus códigos em sites como o *GitHub*, de forma que qualquer pessoa tem acesso as entranhas de um sistema, ainda que só alguns possam efetivamente promover alterações no mesmo. Esse é o caso do *Sega Genesis Development Kit (SGDK)*, usado para fazer o *port* de *Telethugs*. O kit de desenvolvimento criado por Stéphane Dallongeville pode ser baixado gratuitamente e contém uma série de bibliotecas⁶⁹.

Um dos motores de jogo utilizados por *Bem Feito* foi o *Godot*, criado na Argentina e que também tem seu código fonte disponível no *GitHub*⁷⁰, permitindo alterações e adaptações. O *Godot* foi usado na criação do emulador do *Jogaroto*. É um motor de jogo que possui uma linguagem de programação própria, mas que permite a programação via interface gráfica, propiciando que se crie jogos sem escrever um código. Alguns jogos para *Godot* compõe a nossa coleção, como *Dashpong* (2022) como uma atualização de *Pong* (1972), *Cassete Beasts* (2023), um RPG de mundo aberto em que capturamos monstros como em *Pokémon* (1996). *Takara Cards* (2023) que mescla elementos de *card game* com *RPG* e *Project Kat Paper Lily* (2021), que mescla elementos de terror com *RPG*.

Os jogos em *Godot* estão conectados em verde e escolhemos esses jogos para compor a coleção em função das suas relações com o passado dos jogos, mas também em função das relações que possuem mecanicamente com *Bem Feito* ou com outros jogos que estão na coleção a partir de outros motores de jogos. *Bem Feito* originalmente usou outro motor de jogo para a parte interna, ou o jogo em si, o *RPG Maker*. O *RPG Maker* surgiu no fim da década de 1980, mas recebe atualizações até hoje, contando com uma comunidade de desenvolvedores bastante ativa. Ligados em amarelo, compõem nossa coleção de jogos *Lisa* (2014) um jogo pós-apocalíptico que vai tratar da miséria humana, que tem uma aproximação temática com *Bem Feito*. Também *Wing Of Misadventure* (2020) um *MMORPG* que carrega vários elementos que lembram *Tibia* (1997). Além desses, *Sur* (2021), um *survival horror* brasileiro cuja protagonista é uma cadeirante. Por último o também brasileiro *Lenin The Lion* (2019) um *RPG* sobre solidão, que também possui uma relação temática e visual com *Bem Feito*.

⁶⁹ Disponível em < <https://github.com/Stephane-D/SGDK> > acesso em 20 jan 2024

⁷⁰ Disponível em < <https://github.com/bend-n/godot-builds/pkgs/container/godot> > acesso em 20 jan 2024



Figura 27 - Sur⁷¹

O terceiro e último motor de jogo utilizado em *Bem Feito* foi o *Unity*. Esse é um motor bastante utilizado tanto por desenvolvedores *indie* quanto por grandes desenvolvedoras, o que buscamos expressar em nossa coleção. São os jogos conectados em rosa. Em *Bem Feito* o *Unity* foi utilizado na remasterização do jogo quando o mesmo foi adaptado (*port*) para múltiplas plataformas. A desenvolvedora optou por *Unity* por ser um motor de jogo que possibilita a compilação do código para as principais plataformas do mercado. Entendemos que aqui reside uma contradição, já que uma das propostas do jogo é criticar a grande indústria, mas em sua versão atual ele está à venda nas principais plataformas (PC, PlayStation, Xbox e Switch), representadas em nossa coleção anterior.

Para compor nossa coleção (Figura 28) partimos de jogos ultra casuais, mas que tiveram um grande público, como *Among Us* (2018) e *Fall Guys* (2020). Esses jogos indicam uma tendência de público também registrada nas últimas *PGB*, e que tem sido referência para desenvolvedoras maiores. *Mario* e *Sonic* alguns anos antes foram transportados para os dispositivos mobile com *Super Mario Run* (2016) e *Sonic Forces* (2017), ambos produzidos em *Unity* e atualizando a disputa *Sega* x *Nintendo*. Três jogos de maior porte compõem nossa coleção, *Cities Skyline* (2015), que atualiza *Sim City* (1989) mas continua propondo uma visão acrítica sobre construção de cidades afinal “o jogador está aprendendo, internalizando e se tornando íntimo de um algoritmo global massivo e com várias partes” (GALLOWAY, 2006, p.90). Para o autor jogar significa *jogar*

⁷¹ Fonte: Steam, disponível em < https://store.steampowered.com/app/1661580/Sur_Wheelchair_Horror/> acesso em 20 jan 2024

o código do jogo e para vencer é preciso conhecer o sistema. *Disco Elysium* (2019) é um *RPG indie* premiado que se passa durante uma revolução comunista. Por fim, *HeartStone* (2014), *card game* da *Blizzard* que se passa no universo de *World of Warcraft*. Ainda *Genshin Impact* (2020) da desenvolvedora chinesa *miHoYo*.

Ainda nessa coleção, de jogos que utilizam o motor de jogo *Unity*, destacamos dois jogos *indie* que receberam várias críticas positivas em sites especializados por conta de suas características visuais: *Cuphead* (2017) e *Hollow Knight* (2017), ambos com um trabalho gráfico desenhado à mão. Os dois jogos têm uma temática sombria. *Cuphead* é composto por gráficos que lembram desenhos animados da década de 1930, e a forma como o jogo é montado também faz muitas referências a estas animações. Além disso, assim como em *Bem Feito*, solicita a quem joga que tome uma decisão ética, que vai influenciar no final do jogo. O jogo também tem um aspecto de 16 bits e mecânicas que atualizam *Contra* (1987) de *NES* e *Gunstar Heroes* (1993) do *Sega Genesis*.

Completando a coleção, conectados em vermelho, estão os jogos desenvolvidos em *SGDK*, o kit de desenvolvimento para *Sega Genesis*. Conectado a *Dashpong* (Godot) estão *Megapong* (2020) e *Windjammers* (2023), dois jogos que mecanicamente são semelhantes, mesmo que suas temáticas sejam distintas. A seguir temos o *metroidvania* *Shrine Maiden Shizuka* (2020), mostrando que o estilo, que faz referência aos clássicos *oitentistas*, ainda recebe versões para consoles desse período. Ligado a ele estão *Wonderful Date* (2020) uma visual novel, estilo de jogo baseado em texto e também *Project Kat Paper Lily* (Godot), que esteticamente e tematicamente possui semelhanças com *Sur*.



Figura 28 - Coleção de Motores de jogo⁷²

⁷² Fonte: elaborado pelo ator. Disponível em < [https://embed.coggle.it/diagram/ZYCfhibkKNm0pSodT/5dbf9413c7da5dd6b6f049a8dc8de5cfba36d3731e4ce
deef4d572185a304816](https://embed.coggle.it/diagram/ZYCfhibkKNm0pSodT/5dbf9413c7da5dd6b6f049a8dc8de5cfba36d3731e4cedeef4d572185a304816) >

Outra coleção que nos parece pertinente para pensar a dimensão temporal e afetiva é o *hardware* em que são projetados ou emulados esses jogos (Figura 29). *Bem Feito* é jogado em um emulador de *Jogaroto*, um console brasileiro fictício da década de 1990, do qual quase ninguém se recorda, isso na mitologia do jogo. O *Jogaroto* é quase uma tradução literal de *Game Boy*, o console portátil de terceira geração da *Nintendo*. O *Mattel Auto Racing* (1976) foi o primeiro jogo eletrônico portátil e consistia em um botão para mudar um led de posição para desviar de outros pontos que se deslocavam na tela (HERMAN, 2008), e é um ponto fundamental para a composição dessa coleção, pois todos os demais carregam características dele.



Figura 29 - Coleção Portáteis⁷³

Como descrevemos anteriormente, uma série de portáteis foram desenvolvidos, e continuam sendo, durante toda a história dos jogos digitais. O *Jogaroto*, em sua versão

⁷³ Fonte: elaborado pelo autor. Disponível em <
https://drive.google.com/open?id=13rBMBWOKF6wEHoKwpevh_04LsYfYrzfm&usp=drive_copy>

original é um emulador. Emuladores “são programas que simulam um ‘computador virtual’ na memória de um computador, permitindo que a tecnologia atual imite as ações de uma máquina mais antiga (REHAK, 2008). Segundo La Carreta

Estes emuladores por sua vez não são autorizados pelas empresas, e inicialmente não são de uso comercial, pois o layout da maioria destes *softwares* não é convidativo e diversos bugs são constantemente encontrados e consertados nas versões seguintes. Em compensação, são altamente programáveis e customizáveis, tendo o seu código fonte aberto, o que coloca o emulador na categoria de *software* open source (LA CARRETA, 2014, p.1056)

Bem Feito se apropria de alguns efeitos no próprio *software* para *emular um emulador*. Os *glitches*, a tela azul e os travamentos são emulados, atualizando a forma como esses *softwares* funcionam. Seu emulador, criado e *Godot*, incorpora esses erros e falhas na própria lógica narrativa do jogo, tentando criar, dessa forma, uma sensação de dúvida em quem joga: é uma falha do emulador ou é um efeito sobrenatural criado pelo personagem do jogo? Em sua versão remasterizada, *bem feito* é um emulador oficial da empresa fictícia *Megasoft*, que tem seu próprio sistema operacional, também emulando uma prática da indústria.

Algumas empresas adotam a emulação como um recurso de retrocompatibilidade⁷⁴. Os jogos de *Master System* podiam ser jogados no *Genesis* e no *Game Gear* através de um adaptador físico. O *Super Game Boy* era um adaptador para jogar cartuchos de *Game Boy* no *SNES* (LA CARRETA, 2014). Atualmente o *Nintendo Switch* possui um sistema de emulação por *software*⁷⁵ de alguns de seus antecessores, como o *NES*, *SNES*, *Game Boy* e *N64*, além de também emular os jogos de *Genesis*, da antiga concorrente *Sega*.

Vários Videogames Vintage podem ser encontrados no canal de vendas do Nintendo Wii, Virtual Console, ou no Xbox através do canal de compras Xbox Arcade Live, ou ainda a PlayStation Network. O site GOG.com disponibiliza downloads de Videogames Vintage para PCs a preços que variam entre cinco e dez dólares. A ideia das companhias é aproveitar a onda retrogamer para lucrar com jogos já lançados, incluindo junto com o jogo material promocional extra como a capa e o manual original digitalizado, história e truques, estratégia que já deu exemplos que pode dar certo (LA CARRETA, 2014, p.1058)

⁷⁴ Possibilidade de um software funcionar em modelos ou versões atualizadas do hardware. Termo utilizado em vários contextos da informática, mas principalmente no setor de jogos digitais, se referindo a consoles. Disponível em < <https://olhardigital.com.br/2020/02/14/games-e-consoles/a-historia-da-retrocompatibilidade-nos-consoles/> > acesso em 06 mar 2024

⁷⁵ Um serviço por assinatura chamado Nintendo Switch On-line disponível em <https://www.nintendo.com/pt-br/switch/online/nintendo-switch-online/classic-games/> Acesso em 10 dez 2023

Optamos então por criar nossa coleção de portáteis em função do *hardware* original de *Bem Feito* ser um portátil, mesmo que ele jamais tenha existido e esteja sendo emulado em um sistema. Seguindo esse caminho, trazemos uma materialidade ao console *Jogaroto* para junto de seus antecessores e predecessores que em suas diversas tecnologias coalescem no emulador. *Jogaroto* faz referência ao *Game Boy*, mas entendemos que carrega dentro de si todas as tecnologias, adaptações e estéticas de todos os portáteis.

O *Jogaroto* também está presente em nossa coleção seguinte. Como a emulação é uma prática importante tanto para quem joga, em seus aspectos nostálgicos, quanto para a preservação da memória desses jogos, nossa coleção seguinte é de emuladores. Optamos por não trazer capturas de tela desses emuladores em função da interface ser bastante similar. Como representante dessa coleção temos o *Kega Fusion*⁷⁶, que utilizamos para emular o *Sega Genesis* quando jogamos *Telethugs*. Na captura de tela (Figura 30), podemos perceber que existe a opção de emular jogos de *Master System*, *Game Gear*, *Sega Genesis* e *32X*, além de ler imagens de disco de *Sega CD*.

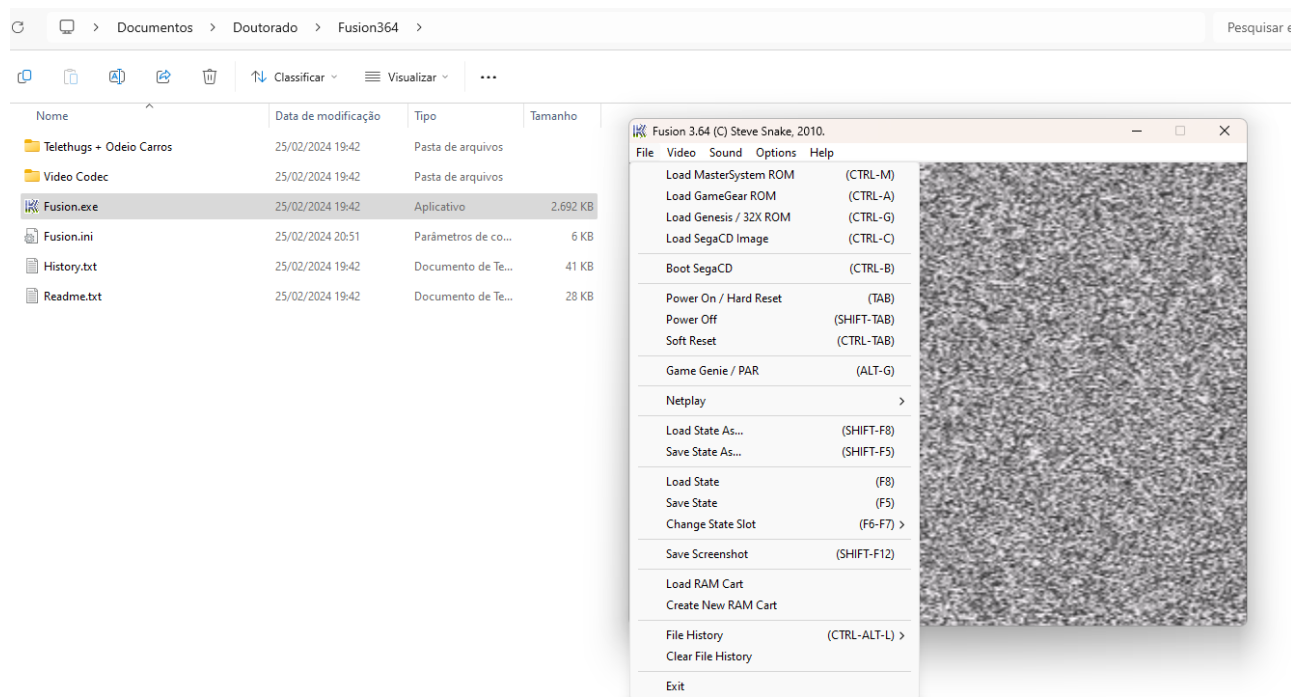


Figura 30 - Kega Fusion com o menu File aberto⁷⁷

⁷⁶ Disponível em < <https://www.carpeludum.com/kega-fusion/> > acesso em 20 jan 2024

⁷⁷ Fonte: captura de tela feita pelo autor

Compõe também essa coleção o *MAME (Multiple Arcade Machine Emulator)*, emulador de máquinas arcade que vem sendo desenvolvido desde o final dos anos 1990⁷⁸. Apesar de ser considerado uma das primeiras formas de pirataria dos jogos *arcade*, atualmente é utilizado em gabinetes que emulam arcades em espaços públicos, possibilitando que em um único dispositivo sejam jogados diversos jogos. O *Higan* é outro emulador múltiplo, emulando jogos de *Famicom*, *Famicom Disk System*, *Super Famicom*, *Super Game Boy*, *Game Boy*, *Game Boy Color*, *Game Boy Advance*, *Game Boy Player*, *SG-1000*, *SC-3000*, *Master System*, *Game Gear*, *Mega Drive*, *Mega CD*, *PC Engine*, *SuperGrafx*, *MSX*, *MSX2*, *ColecoVision*, *Neo Geo Pocket*, *Neo Geo Pocket Color*, *WonderSwan*, *WonderSwan Color*, *SwanCrystal*, *Pocket Challenge V2*.⁷⁹

Assim como tivemos vários clones dos consoles *Nintendo*, também temos diversos emuladores dos seus diferentes consoles. Temos o *Jnes*⁸⁰, para *Nintendo* 8bits, o *ZSNES*⁸¹, popular emulador de *Super Nintendo*, o *VBA*⁸², emulador do *Game Boy Advanced* e, por fim, o *Yuzu*⁸³, que emula o console mais recente, *Nintendo Switch*. Completam nossa coleção os emuladores *ePSXe*⁸⁴, emulador de *PS1* e *PCSX2*⁸⁵, emulador de *PS2*, ambos podendo utilizar a leitora de CDs do computador ou imagens de disco.

Em nossa última coleção (Figura 31) conectamos esses *softwares* de emulação com seus respectivos *hardwares* emulados. Como vimos no decorrer desse capítulo, as mudanças de tecnologia fizeram vários movimentos de expansão e contração tanto da produção quanto do consumo de jogos *indie*. O jogar sempre esteve ligado a materialidade do dispositivo em que se joga, ao *hardware*. Ao falar sobre o cinema, Parente aponta que

O dispositivo é, portanto, por natureza rizomático, o que, de certa forma, nos permite dissolver certas clivagens e oposições que, em muitas situações, não apenas paralisam nossos pensamentos - linguagem e percepção, discursivo e afetivo, sujeito e objeto, arte e tecnologia, pré e pós-cinema etc. – como criam falsas oposições. (PARENTE, 2007, p.10)

⁷⁸ Disponível em < <https://www.mamedev.org/history.html> > acesso em 20 jan 2024

⁷⁹ Disponível em < <https://github.com/higan-emu/higan> > acesso em 20 jan 2024

⁸⁰ Disponível em < <http://www.jabosoft.com/categories/1> > acesso em 20 jan 2024

⁸¹ Disponível em < <https://www.zsnes.com/> > acesso em 20 jan 2024

⁸² Disponível em < <https://visualboyadvance.org/> > acesso em 20 jan 2024

⁸³ Disponível em < <https://yuzu-emu.org/> > acesso em 20 jan 2024

⁸⁴ Disponível em < <http://www.epsxe.com/> > acesso em 20 jan 2024

⁸⁵ Disponível em < <https://pcsx2.net/> > acesso em 20 jan 2024

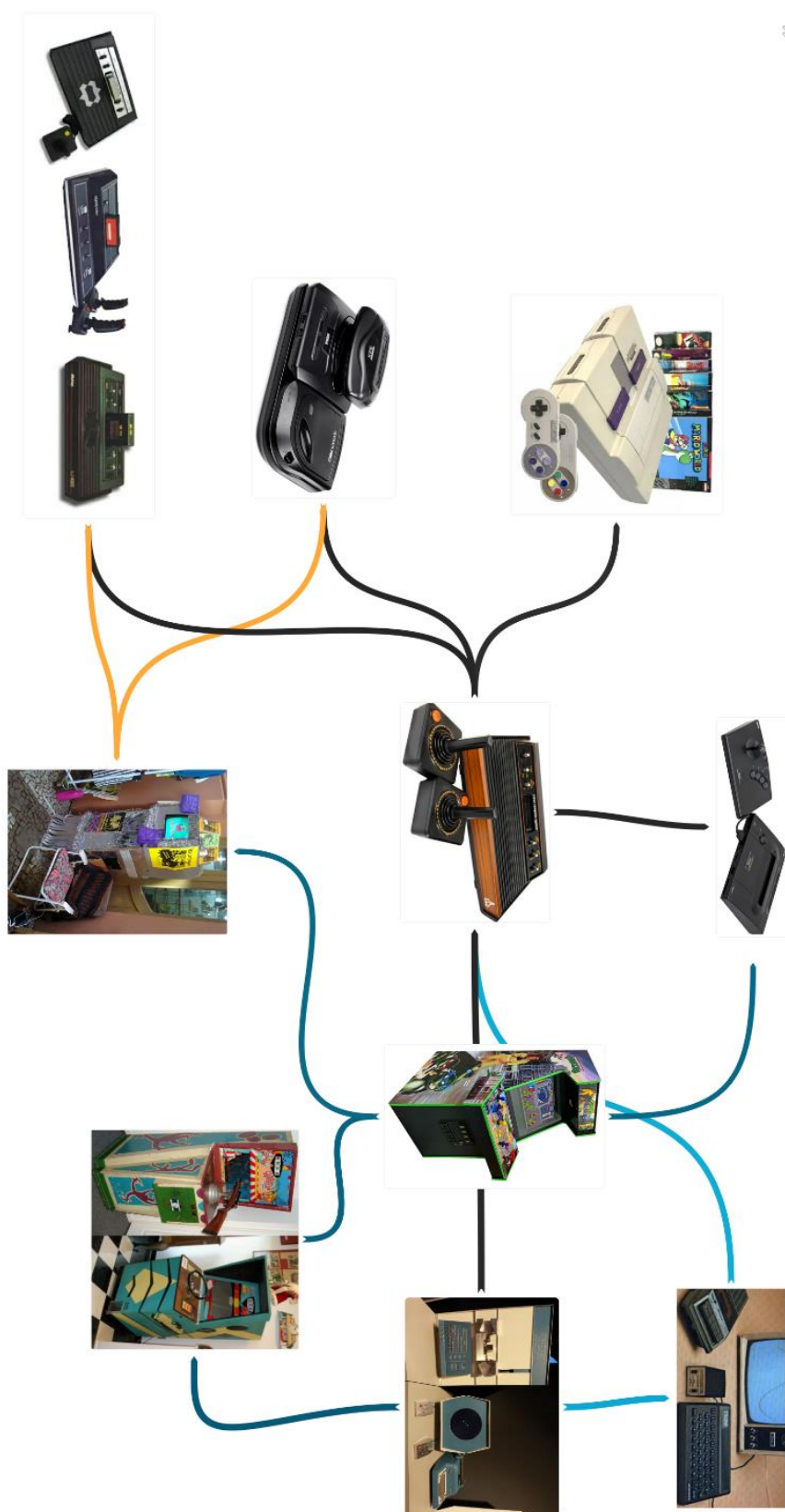


Figura 31 - Coleção Consoles⁸⁶

⁸⁶ Fonte: elaborado pelo autor. Disponível em < <https://coggle.it/diagram/Zd69uNJx4gVGA18n/t/spacewar> >

Compomos nossa coleção com o osciloscópio de *Spacewar!*, como um marco inaugural do desenvolvimento de jogos e meios eletrônicos. Próximo a ele um *TK 85*, um dos primeiros clones produzidos no Brasil e onde poderiam ser inseridos os códigos, como os distribuídos na revista *Micro Sistemas*, como também era possível utilizar as fitas K7. As máquinas eletromecânicas também compõem nossa coleção, em sua disposição física, percursoras dos arcades e permanecendo até hoje como um formato nostálgico do que é o jogar. Temos também um arcade, nesse caso escolhemos dentre tantas imagens possíveis, a máquina que continha o jogo *Teenage Mutant Ninja Turtles* (1989), onde até quatro pessoas poderiam jogar simultaneamente e colaborativamente com *Leonardo*, *Michelangelo*, *Donatello* e *Raphael*, revivendo as aventuras que acompanhávamos no desenho animado da televisão (MELLO, 2018).

Adentrando o espaço dos consoles, temos o *Atari 2600*, junto com *Dactari*, *Dynavision* e *VJ9000*, clones da época da reserva de mercado. Fazendo a conexão entre o espaço doméstico dos consoles e o espaço público dos arcades temos o *Neo Geo*, que além da tecnologia, ao utilizar os controles no estilo arcade, borrava essa divisão de espaços. Completando, os dois atores que protagonizaram a guerra dos consoles, *Super Nintendo* e *Sega Genesis*, consoles que são reeditados até hoje e que são referência para a produção estética dos jogos independentes que adotam um estilo pixel art retrô (JULL, 2014). Completando, o *Pirata de Prata* (Figura 32), gabinete arcade produzido por Pedro Paiva, desenvolvedor de *Telethugs*. Segundo o desenvolvedor é “um gabinete de fliperama e é operado por fichas, viabilizando economicamente o trabalho artesanal da videogameimagem [...] é o videogame feito pra cidade!”⁸⁷. Entendemos que o próprio ato de devolver o jogar para o espaço público é um ato político representativo dessa dimensão temporal.

⁸⁷ Disponível em < <https://piratadeprata.blogspot.com/p/o-que-e-o-pirata-de-prata.html> > acesso em 20 fev 2024



Figura 32 - Pirata de Prata⁸⁸

3.3 A CONSTELAÇÃO TEMPORAL DO INDIE

Para pensarmos em uma imagem dialética que cristalice essa dimensão temporal, buscamos por elementos que duram nessas mídias e que possam ser organizadas em nossos marcadores de *indiecidade*. Em torno de nossos objetos uma série de tecnologias foram importantes, tanto para a produção desses jogos, quanto para que estes chegassem às pessoas que os jogam. Em nossa constelação (Figura 33) temos três formas de distribuição, a plataforma *Steam*, onde encontramos a maioria dos jogos que foram jogados para a produção desse trabalho, o *software eMule*, responsável pela possibilidade de compartilhamento tanto de jogos quanto de ferramentas para a produção dos mesmos e, por fim, a plataforma *Itch.io*, espaço onde diversos desenvolvedores *indies* disponibilizam seus trabalhos de forma mais acessível, democratizando o acesso ao objeto jogo.

⁸⁸ Fonte: Pirata de Prata, disponível em < <https://piratadeprata.blogspot.com/>> acesso em 20 fev 2024

Também jogos representativos dos diversos motores de jogo, fundamentais para a construção do objeto jogo. Destes, dois atualizam *Pong*, *Dashpong*, feito em Godot e *MegaPong*, feito em *SGDK*. Também faz parte dessa constelação um jogo produzido em *Unity*, *CupHead*, que dialoga com a memória tanto dos jogos, quanto da animação. Didi-Huberman, ao falar sobre imagens, aponta que “somos, portanto, condenados às recordações encobridoras, ou então a manter um olhar crítico sobre nossas próprias descobertas memorativas, nossos próprios *objets trouvés*. E a dirigir um olhar talvez melancólico sobre a espessura do solo – do “meio” - no qual esses objetos outrora existiram”. (DIDI-HUBERMAN, 1998, p.176)

As últimas estrelas de nossa constelação são os consoles, o portátil *Game Boy*, marca de uma geração e presente até hoje no imaginário e nas mãos das pessoas e o *Sega Genesis*, consoles que são ou referência para a produção independente, ou plataforma para jogar esses jogos. Junto ao *Sega Genesis* temos o *Kega Fuzion*, emulador que possibilita não só que pessoas consumam esses jogos, como também contribui para a memória dos jogos. E por último o Pirata de Prata, subversão que leva os jogos apartados do espaço público de volta a esse espaço, possibilitando que um número maior de pessoas seja sensibilizado pelas propriedades emancipantes da produção independente de jogos.

Ao exploramos aqui as coleções e a constelação da dimensão temporal e afetiva do jogo a partir de *Bem Feito* e *Telethugs*, entendendo que os jogos digitais, aqui em específico estes dois, são construídos a partir de vestígios desses elementos de *hardware*, *software* e formas de distribuição, dispersos e correlacionados no tempo. Em suas construções, esses jogos carregam características que perpassam toda a história dos jogos digitais, sem deixar de ser fruto de seu tempo. Ainda assim, suas especificidades fazem coalescer essas tecnologias, enquanto esse jogo é montado e atuado por quem joga. O jogar, assim como esse trabalho, propõe pensar práticas da indústria e seus reflexos são o que iremos discutir no próximo capítulo. Nessa constelação misturamos *hardware*, *software* e as possibilidades diversas de adentrar os mesmos.

4 ENFRENTANDO O MONSTRO GAMER NA DIMENSÃO CULTURAL E SOCIAL

Para adentrar ao objeto jogo *indie*, em sua dimensão cultural e social, resolvemos começar falando de *Dandara* (2018). Esse jogo sintetiza vários assuntos que discutiremos neste capítulo. De certa forma esse jogo rompe com diversas lógicas da própria indústria que estão inscritas nas lógicas de produção e nas opções estéticas da grande maioria dos jogos. O jogo, produzido pelo estúdio mineiro Long Hat House⁹⁰ e distribuído pela Raw Fury⁹¹, publicadora sueca responsável pela distribuição de vários jogos do cenário *indie* internacional, traz uma protagonista mulher e negra (Figura 34), categorias sub-representadas na indústria (BAYECK, 2019; BROCK, 2011).



Figura 34 - Dandara⁹²

Em *Dandara* a protagonista surge no mundo de Salt, que está à beira do colapso, onde cidadãos, antes livres, estão oprimidos e isolados. Os personagens que habitam esse mundo têm poucas esperanças. Essa desesperança nos remete a forma Mark Fisher (2020) apresenta o atual estado do sistema capitalista onde “qualquer ação é inútil;

⁹⁰ <http://longhathouse.com/>

⁹¹ <https://rawfury.com/>

⁹² Fonte: Steam, disponível em < https://store.steampowered.com/app/612390/Dandara_Trials_of_Fear_Edition/ > Acesso em 20 jan 2024

só a esperança sem sentido faz sentido". Superstição e religião, os primeiros abrigos dos desesperados proliferam" (posição 52). Segundo a própria descrição do jogo, nele é possível pular no chão, nas paredes e até no teto para descobrir os segredos e personagens escondidos nesse mundo fictício. O objetivo de quem joga é preparar Dandara para trazer liberdade e equilíbrio a Salt.

Talvez no que seja um dos momentos mais visualmente icônicos do jogo, a protagonista encontra um *NPC* (*non-playable character*) chamado Tarsila (Figura 35) e que, em sua representação gráfica no jogo, se apresenta como uma releitura de Abaporu, obra de Tarsila do Amaral de 1928. Se, conforme afirma Benjamin (2014, p.125) "a reprodução massiva de obras de arte não se liga apenas à produção massiva de produtos industriais, mas também à reprodução massiva de posturas e procedimentos humanos" pensando em como determinar a função atual da arte, podemos pensar nessa representação da própria Tarsila, como uma conexão entre o desejo de mostrar o *Brasil de verdade*, proposição de Tarsila em 1928 e a sociedade oprimida de Salt, apresentada 90 anos depois pela equipe da Long Hat. Ao contrário de outras e outros NPCs, Tarsila não tem rosto, respeitando o original de sua homônima. Curiosamente, no entanto, o rosto é o elemento mais proeminente em todos os adversários de Dandara ao longo do jogo.



Figura 35 - Tarsila conversa com Dandara⁹³

⁹³ Fonte: Steam, disponível em < https://store.steampowered.com/app/612390/Dandara_Trials_of_Fear_Edition/ > Acesso em 20 jan 2024

Esse é um jogo no estilo *metroidvania*⁹⁴, palavra que é um amálgama entre *Metroid* (1986) e *Castlevania* (1986), ambos lançados para o Nintendo 8 bits que no Brasil foi muito popular nos anos 80 e 90 por conta dos inúmeros clones do console, assunto que tratamos no capítulo anterior. O estilo é caracterizado pelo uso de plataformas e saltos, ação, deslocamento lateral e tiros, tudo isso em um grande mundo interconectado. O gênero compreende desde jogos triplo A até jogos *indie* produzidos em pequenos estúdios ou até individualmente. Ao fazer referência a clássicos lançados para Nintendo na década de 1980, entendemos o próprio estilo como repleto de memórias.



Figura 36 - Metroid (1986) / Castlevania (1986) / Dandara (2018)⁹⁵

Apesar de corresponder perfeitamente à descrição do estilo, *Dandara*, não apresenta suas rupturas com o convencional só na representatividade de sua personagem principal. O jogo possui uma natureza experimental, que rompe com o tradicional em sua mecânica de saltos e posicionamento da personagem. Em *Dandara*, o deslocamento lateral explora as diagonais (Figura 37), as idas e vindas, a rotação de câmera. Todos esses elementos estão presentes em virtualidade nos *sidescrollings* oitentistas, mas ali permanecem em potência, em *Dandara* eles se efetivam. A mecânica de saltos é disruptiva, a personagem não caminha, somente salta. É preciso saber para onde saltar, somente saltos possíveis são permitidos. Tudo isso é improvável em um jogo do estilo, mas, ao jogarmos, parece funcionar na lógica do jogo.

⁹⁴ Subgênero de ação e aventura onde quem joga explora um grande mapa interconectado com algumas partes de acesso limitado. Para acessar esses espaços é preciso adquirir ferramentas, armas ou habilidades. Esses itens ou habilidade também são necessários para derrotar os adversários mais difíceis. Envolve idas e vindas no mapa em função da evolução do personagem, que vai possibilitando acessar os espaços de acesso limitado.

⁹⁵ Fontes: montagem elaborada pelo autor

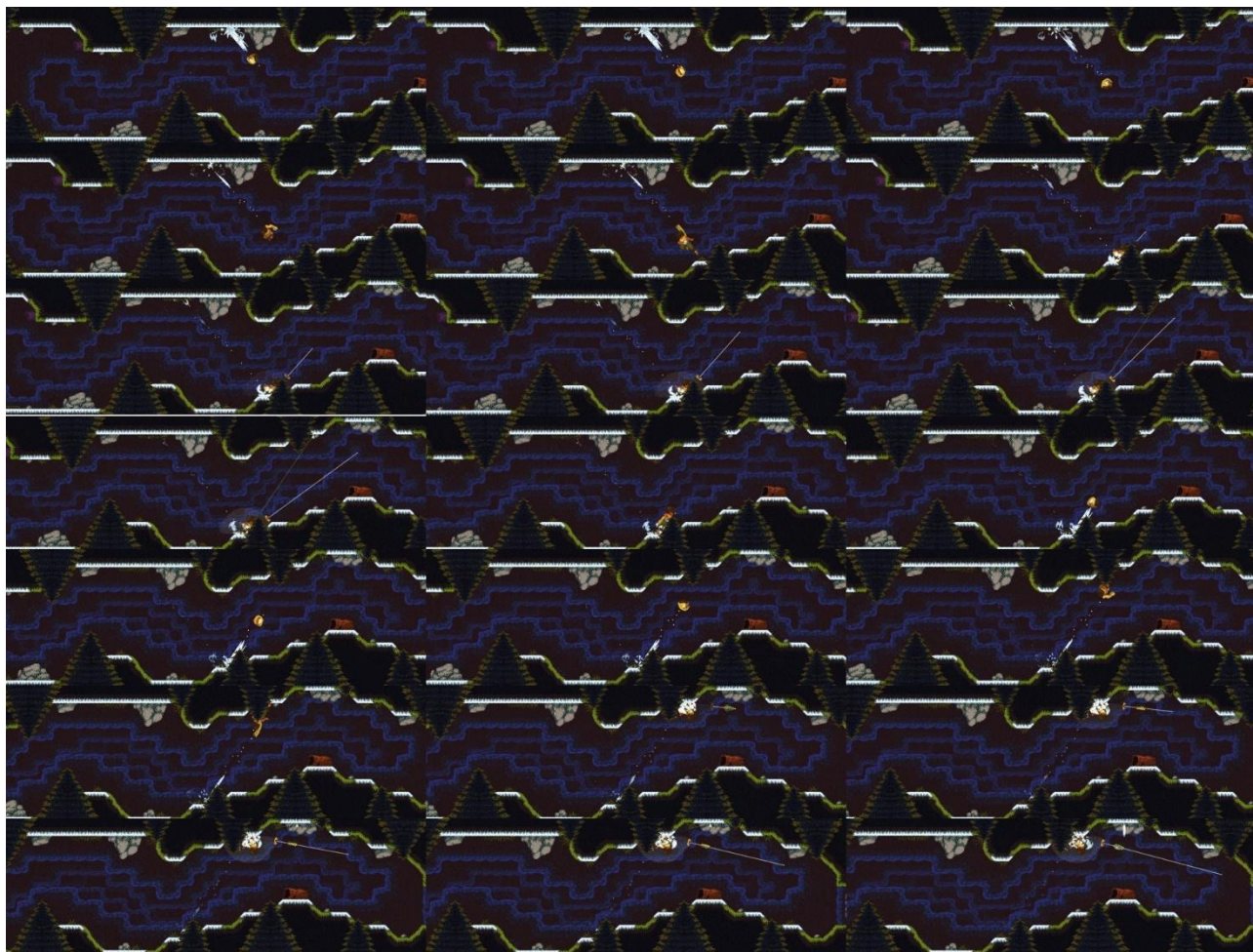


Figura 37 - Sequência de 21 frames de saltos em Dandara⁹⁶

Se o estilo *metroidvania* é repleto de memórias em suas dimensões estéticas e mecânicas, também possibilita invenções no sistema, afinal, como descreve Svelch “os jogos são atos de codificação, que podem transmitir muitas outras coisas além do entretenimento” (2018, p. 284), nesse sentido “devemos [...] pensar nos videogames como uma tecnologia que surge das condições da sociedade existente.” (WOODCOCK, 2019, p.120). Dandara, assim como diversos jogos *indie*, está em um coalescer temporal e social. Como qualquer outro artefato cultural, é fruto de seu tempo e das condições sociais do mesmo, entretanto, a partir das escolhas de seus desenvolvedores, propõe uma crítica a essas condições, refletidas na temática e na personagem.

Em suas relações de produção e consumo, também é interessante pensar os jogos *indie* no contexto da sociedade do espetáculo (DEBORD, 1991), aprofundada por práticas sociais e culturais do próprio meio. Os jogos não são produzidos fora do contexto de outros jogos, ou seja, o próprio meio estabelece os termos. Nesse sentido, Dandara não

⁹⁶ Fonte: montagem elaborado pelo autor

está só relacionada ao contexto social de sua produção, mas à conjuntura do próprio campo dos jogos, constituído, grosso modo, por outras desenvolvedoras, publicadoras, imprensa especializada e pessoas que jogam, assim como todas as mídias associadas a esses atores.

Debord argumenta que a sociedade moderna é caracterizada pela espetacularização da vida, onde as experiências e as relações sociais são mediadas pela cultura do espetáculo. Ao (re)visitar seu texto, o autor assinala um aprofundamento da dominação do espetáculo a partir da criação de uma geração absolutamente submetida às suas leis (1991. P.135). Ora, esta geração a que Debord se refere, e as gerações subsequentes, são exatamente as mesmas gerações que estão produzindo e consumindo os jogos digitais. Essa geração está submetida às intrincadas relações da indústria dos jogos, em sua luta por visibilidade e relevância. Entretanto aqui também podemos pensar nas rupturas possíveis, como as de *Dandara*, assim como as que vamos analisar mais adiante em *Bem Feito* e *Telethugs*.

Essa mesma sociedade que busca o prazer imediato do espetáculo, [prazer imediato] que talvez seja uma das características mais marcantes dos jogos de videogame, também encontra nessas mídias espaços de discussão e crítica. Essas críticas podem ser ao próprio espetáculo, como acontece em *Telethugs* ao trazer figuras midiáticas que fazem parte da memória afetiva desse mesmo público (como os Teletubbies, Smilinguido, Amar é..., e Luciano Huck - Figura 38). Também em relação a própria forma como quem produz jogos e quem joga não problematizam o próprio universo do jogo, como no caso de *Bem Feito* ao expor a forma reativa como nos relacionamos com os jogos sem pensar nas ações que tomamos nesse universo para além do próprio mundo de jogo.



Figura 38 - Telethugs e seus inimigos: Minions, Amra é... , Smilingüido e Luciano Huck⁹⁷

⁹⁷ Fonte: montagem elaborada pelo autor

Benjamin, ao falar do cinema, nos dá pistas para compreender essa relação muito antes do texto de Debord, ao afirmar que “a significação social do filme, mesmo em seu aspecto mais positivo – e justamente nele –, revela-se impensável sem esse seu lado destrutivo, catártico: a liquidação do valor de tradição na herança cultural” (2014, p.49). Mark Fisher (2020) afirma que “a exaustão do futuro nos priva do passado. A tradição não tem valor se ela não é mais contestada e modificada. Uma cultura meramente preservada, não é realmente uma cultura” (posição 65). Assumindo que o cinema possui esse potencial catártico, ao romper com a cultura tradicional, renovando-a ao mesmo tempo em que a contesta, acreditamos que os jogos independentes, em especial por demandarem a ação de quem joga, possuem um potencial muito parecido. Assim, as visões de sociedade propostas e as críticas dispostas, são vivenciadas a partir da ação.

Para Benjamin “a humanidade, que em Homero fora um dia objeto de contemplação para os deuses olímpicos, tornou-se objeto de sua própria contemplação. Sua autoalienação atingiu tal grau que se lhe torna possível vivenciar a sua própria aniquilação como um deleite estético de primeira ordem” (2014, p.89). No cinema, enquanto audiência, atuamos como participantes dessa destruição, nos jogos digitais somos coautores disso. Se para Mark Fisher (2020) era mais fácil imaginar o fim do mundo que o fim do capitalismo, falando das produções cinematográficas, quando nos referimos aos jogos digitais, a partir da proposição de Galloway de que jogar é ação (2007), somos agentes da destruição desses mundos. Entretanto, escapando do pessimismo de Fisher, também temos possibilidades de reconstruí-lo. Em Dandara, Salt está destruído, oprimido e devastado. É essa personagem que convoca quem joga a reviver as memórias dolorosas de seu passado para reconstruir esse mundo através da ação. Mesmo que estejamos ali vivenciando nossa própria aniquilação, também olhamos para as possibilidades propostas pela personagem através de seus diálogos com Tarsila e outras entidades daquele mundo, vencendo a “*atmosfera penetrante*, que condiciona não apenas a produção da cultura, mas também a regulação do trabalho e da educação – agindo como uma espécie de barreira invisível, limitando o pensamento e a ação⁹⁸” (FISHER, 2020, posição 299).

⁹⁸ Essa é a descrição que Mark Fisher faz do Realismo Capitalista

4.1 O JOGO ENQUANTO EXPRESSÃO CULTURAL

Logo no início de Marx no Fliperama, Woodcock afirma que "os videogames são um terreno de luta cultural, moldado pelo trabalho, pelo capitalismo e pelas ideias sobre a sociedade" (2019, p.17). Os jogos, enquanto produto da técnica, podem e devem ser observados como artefatos culturais (GALLOWAY, 2006) que são produto de seu tempo e de todas as memórias que são carregadas para dentro desse espaço. Os jogos, então, estão profundamente relacionados com as sociedades que os produzem. Johnson (2017) aponta que "até o final do século XIX, a maioria dos jogos de tabuleiro norte-americanos era projetada explicitamente para transmitir lições éticas ou práticas aos seus jogadores" (p.190). Na mesma obra o autor descreve as origens de *Monopoly*, o jogo de tabuleiro mais vendido de todos os tempos, mas que foi criado originalmente para mostrar o funcionamento do capitalismo e suas perversidades, afinal, como aponta Woodcock "os jogos de um povo revelam muito sobre ele" (WOODCOCK, 2019, p.26).

Quando pensamos nos jogos digitais, algumas discussões são interessantes para entender a relação dos mesmos com a cultura. Por exemplo, a modificação dos jogos (MESSIAS et al, 2019) em um contexto de precariedade, onde os autores argumentam que "os videogames e outras formas de entretenimento reproduzem as relações de poder e conhecimento" (2019, p.75). Ainda nesse contexto, apontam que

hacking, modding e patching fazem parte do vocabulário básico para alguns membros da comunidade de jogos do Brasil.[...] Ao fazê-lo, esses indivíduos criam vínculos que vão além das relações estritamente comerciais e caminham em direção à construção de espaços onde surgem inovações afetivas, comerciais e tecnológico-estéticas. (MESSIAS et al, 2019, p.77)

O modding é uma prática presente desde os primórdios do videogame. O próprio *SpaceWar!* circulou por várias instituições onde diversas pessoas fizeram modificações e adaptações em seu código (Wolf, 2018). *Mônica no Castelo do Dragão*, jogo da Tectoy de 1991, é uma modificação autorizada de *Wonder Boy in Monster Land* de 1987. Além das relações de poder implicadas abordadas por Messias et al (2019), essas práticas permitem as mais diversas formas de manifestação (SVELCH, 2018) e também de aprendizado e apropriação da linguagem e dos códigos.

Também é importante discutir os jogos em contextos identitários. Um bom exemplo são as alterações de jogos em que se busca modificar a representação que temos

tradicionalmente dos povos árabes (ALFARAJ, 2019). A autora aponta que “os jogadores não estão imunes às realidades sociopolíticas do mundo de hoje, e isso se reflete na narrativa e no design dos videogames.” (2019, p.169). Suas discussões giram em torno da falta de representatividade árabe em contextos não árabes. Se levarmos em consideração que a grande indústria dos jogos, influente em quase todo o mundo, é majoritariamente estadunidense e europeia, a forma como outras culturas são representadas normalmente é problemática. Debord aponta que “o espetáculo é, materialmente, ‘a expressão da separação e do afastamento entre o homem e o homem’” (1991, p.127). Em um contexto de representatividade cultural isso é ainda mais potente.

Um exemplo interessante desse afastamento é o jogo *Martial Arts Tycoon Brazil* (2024). O jogo produzido pela desenvolvedora estadunidense *Good Dog Studios* utiliza como cenário as favelas do Rio de Janeiro. Apesar do escopo interessante, o de se criar uma academia de Jiu-jitsu na favela, a representação do Brasil é no mínimo estereotipada. O personagem apresentado no trailer do jogo é acordado por sua capivara de estimação (Figura 39), e a representação da favela é bastante idealizada e romantizada. Seligmann-Silva aponta que Benjamin, ao falar de cinema

[...] traduz esse sonho romântico para a era das imagens técnicas: nela, a flor azul nasce do aparelho. Não há mais mimese da natureza como mera aparência, mas, antes, mimese como jogo: trata-se de um jogar junto com a natureza. O bisturi, que Benjamin compara à câmera, penetra na realidade mais fundo do que a pintura, que ficava apenas no âmbito da (bela) aparência, como um curandeiro que não toca seus pacientes (mantendo a distância “aurática”). Hoje, na era dos pixels e das imagens eletrônicas, vemos esse fenômeno da flor azul como fruto da técnica intensificar-se. (SELIGMANN-SILVA, 2014, p.32)

Nos parece, entretanto, que esse penetrar na natureza depende fundamentalmente de conhecer as práticas culturais e sociais desses espaços. Assim como o mundo árabe é sub-representado, conforme afirma Alfaraj e as modificações são formas de criação de identidade (ALFARAJ, 2019; MESSIAS et al, 2019; AL-RAWI, CONSALVO, 2019; CLÈMENT, 2019; MUKHERJEE, 2019; APPERLEY, 2019; BAYECK, 2019), quando essas representações são apropriadas pela própria indústria, são criadas simplificações e estereotipias de representações culturais, que são voltadas a atender um mercado mais amplo e um público consumidor específico.



Figura 39 - Personagem de MATB interagindo com sua capivara de estimação⁹⁹

Mesmo com vários problemas, com o passar dos tempos os jogos foram mudando a representação midiática que faziam de determinados grupos. A exemplo disso, podemos citar algumas representações de mulheres nos jogos, como acontece com as mudanças das artes em *Tomb Rider*¹⁰⁰. Claro que muitos jogos ainda fazem representações hipersexualizadas do corpo feminino (CONDIS, 2018), mas esses poucos avanços não passam despercebidos. Também, de forma discreta, o protagonismo de personagens negros como em *Homem Aranha 2* (2023), fugindo da representação como escravizados (MUKHERJEE, 2017a), ou como em *Dandara*, conforme discutido anteriormente, ou, até mesmo, em *Martial Arts Tycoon Brazil*, mesmo com todos os seus problemas de reforço de estereótipos. Ao pensarmos nesses aspectos é importante lembrar que Benjamin questiona a estabilidade do testemunho histórico na obra reproduzida

A autenticidade de uma coisa é a quintessência de tudo o que nela é originalmente transmissível, desde sua duração material até seu testemunho histórico. Como esse testemunho está fundado sobre a duração material, no caso da reprodução, na qual esta última tornou-se inacessível ao homem, também o primeiro – o testemunho histórico da coisa – torna-se instável (BENJAMIN, 2014 p.49)

⁹⁹ Fonte: Good Dog Studios, disponível em < <https://www.gooddogstudios.com/martial-arts-tycoon> > acesso em 20 jan 2024

¹⁰⁰ O jogo foi produzido por diversas empresas desde sua origem: Core Design (1994–2006); Crystal Dynamics (2006–2017, 2021–present); Eidos-Montréal (2015–2019); Square Enix Montréal (2015–2016)

Os jogos então, são testemunhas e produtores de seu próprio tempo e de seus próprios contextos de produção. Apesar do questionamento de Benjamin, no contexto dos jogos talvez esse testemunho seja muito evidente, como aponta Svelch (2018) ao tratar dos jogos da antiga Tchecoslováquia, ou como em *1979 Revolution: Black Friday* (N-Fusion Interactive, 2016) ou até mesmo *Valiant Hearts: The Great War* (Montpellier, 2014). Nesses casos, temos jogos que olham para o passado e o atualizam em narrativas interativas, fazendo com que o jogo seja não somente uma testemunha de seu tempo histórico, mas implicando quem joga nessa construção.

Em *Valiant Hearts: The Great War*, um jogo produzido pela Ubisoft Montpellier, participamos de eventos da Primeira Guerra Mundial. O jogo foi desenvolvido no contexto das comemorações do centenário da guerra, com o intuito de ser uma homenagem aos combatentes. Nele encarnamos quatro personagens de diferentes nacionalidades implicadas no conflito.

Já em *1979 Revolution: Black Friday* somos deslocados para o Irã à beira da revolução islâmica. O personagem principal, Reza, é um aspirante a fotojornalista, e deve tomar decisões de vida e morte enquanto presencia a revolução. Nele, juntamente com Reza, somos testemunhas oculares da revolução, registrando através de lentes fotográficas virtuais a história acontecendo, somos testemunhas da história. Löwi aponta que “o pretense historiador neutro, que acede diretamente aos fatos ‘reais’, na verdade apenas confirma a visão dos vencedores, dos reis, dos papas, dos imperadores” (2015, p.59). Em 1979 podemos contar diversas histórias. Tanto em 1979 como em *Valiant Hearts* (Figura 40), quem joga também recebe uma série de informações sobre ambos os conflitos, ficando implicado nos mesmos. Pessoalmente, para esse autor, experienciar de forma virtual os momentos de tortura em 1979 foram profundamente sofridos. Ao contar a história dessa perspectiva, a desenvolvedora parece querer escovar a história a contrapelo “expressão de um formidável alcance historiográfico e político - significa, então, em primeiro lugar, a recusa em se juntar, de uma maneira ou de outra, ao cortejo triunfal que continua, ainda hoje, a marchar sobre daqueles que jazem por terra” (LÖWY, 2015, p.67).



Figura 40 - Cena de batalha em Valiant Hearts e fotografias tiradas em 1979¹⁰¹

Outra forma interessante de pensar os jogos enquanto expressão cultural está na produção de jogos *Indie* com a temática antifascista, como proposto em uma Game Jam¹⁰² no site Itch.io, afinal “não se pode pensar as artes e a estética sem se levar em conta a política” (SELIGMANN-SILVA, 2014, p.20). Frasca (2001) afirma que “os videogames não são um meio trivial destinado apenas ao entretenimento, mas também podem ser uma forma representativa poderosa que encoraja o pensamento crítico, o empoderamento pessoal e a mudança social” (p.114).

Ao mesmo tempo em que pode ser um poderoso veículo de crítica social esse espaço de produção da cultura reproduz mazelas sociais e espaços de opressão. Tomemos como exemplo os jogos que retratam os ex-presidentes Donald Trump dos Estados Unidos e Jair Bolsonaro do Brasil agredindo adversários políticos e minorias (MELLO, FALCÃO, 2019). Assim, da mesma forma que Seligmann-Silva (2014) fala do texto de Benjamin, “devemos atuar no sentido de tornar tais frutos emancipadores e não fascistas. Esse tipo de engajamento era esperado da parte de Benjamin ao escrever esse texto em tom de descrição, análise e plano de ação política” (p.32). Michel Löwi ao discutir as teses sobre a história de Benjamin coloca essa questão em perspectiva, de uma forma ainda mais assustadora quando o texto dessa tese é produzido em um momento em que oito guerras estão acontecendo¹⁰³, duas extremamente midiaticizadas

parece difícil acreditar, à luz da experiência do final do século XX, que as guerras, os conflitos étnicos, os massacres pertençam a um passado longínquo. Ou que o racismo, a xenofobia, o próprio fascismo não representem mais um perigo para a democracia [...] Ou ainda, a possibilidade de novas formas de barbárie, imprevisíveis, não como as do passado, que podem ser produzidas ao longo do século, enquanto as

¹⁰¹ Fonte: montagem elaborada pelo autor

¹⁰² Acrônimo de Videogame e Jam Session, expressão relacionada a improvisação na música. Disponível em < https://itch.io/jam/antifa_game_jam > acesso em 10 out 2023

¹⁰³ Disponível em < <https://www.bbc.com/portuguese/articles/c192m733912o> >

sociedades modernas continuarem submissas às relações de desigualdade e de exclusão (LÖWY, 2015, p.138)

O jogo então, fruto de seu tempo e de todos os tempos e técnicas anteriores coalescendo em sua produção e consumo, talvez seja não só reflexo da sociedade em que é produzido, mas também produtor dessa sociedade. Enquanto quem joga frui suas narrativas e mecânicas, acaba por estar implicado nas mesmas. Os jogos *indie* e independentes são espaços proeminentes para a produção de cultura, já que, ao mesmo tempo, estão parcialmente livres das amarras comerciais, podendo ousar mais em proposições narrativas e mecânicas, como também podem ser usados como plataformas críticas, como é explicitamente o caso de alguns trabalhos do estúdio Mais Ódio, Menos Playstation, assim como também o eram os jogos descritos por Svelch (2018).

Essas relações com a sociedade, em especial as questões relativas a gênero e raça, nos dão uma perspectiva interessante do jogo enquanto cultura, aspecto que iremos aprofundar um pouco mais na próxima seção. Quanto às relações tecnopolíticas, perspectiva fundamental para as discussões que estamos propondo nesse trabalho, será o tópico da seção subsequente. Apesar de tratarmos desses assuntos em tópicos separados, eles estão profundamente ligados à como entendemos o jogo enquanto expressão cultural. As questões de gênero e raça são questões políticas e estão ligadas a produção de cultura desde sempre, e no espaço dos jogos não poderia ser diferente.

4.2 O JOGO RACIALIZADO E GENERIFICADO

Discutir questões relativas à gênero e raça pode ser um terreno espinhoso. Não pretendemos aprofundar teoricamente essas questões, ou mesmo discutir os jogos por essa angulação. O que se pretende nesta seção é pensar os jogos em suas instâncias de produção e consumo, na perspectiva do estudo de jogos, com discussões sobre gênero e raça feitas nessa mesma perspectiva.

Os jogos desenvolvidos na indústria de videogames são produzidos e estão inseridos em um espaço que é reconhecido por ser predominantemente masculino (KURTZ, 2017; CONDIS, 2018; BLANCO et al 2019) e racista (SHEIKH, 2017, MUKHERJEE, 2017a; MUKHERJEE 2019; ALFARAJ, 2019; LOBAN, APPERLEY, 2019). Jason Schreier alerta na introdução de seu livro sobre a indústria de jogos que “você provavelmente notará que a maioria das pessoas que falam neste livro são do sexo

masculino, um reflexo deprimente (e não intencional) de uma indústria que, há décadas é dominada por homens (SCHREIER, 2018, p.17). No mesmo sentido Beatriz Blanco, em um panorama sobre os estudos de jogos e gênero no Brasil, também é taxativa “a indústria de jogos digitais ainda é predominantemente masculina, branca, heterossexual e cis sexual” (2019, posição 53).

As discussões de Bulut sobre a indústria de jogos são bastante significativas para pensarmos o jogo nesses termos, conforme o autor “sem a exploração de corpos racializados e de gênero e da natureza no Sul Global devido à produção e reciclagem, não haveria trabalho criativo de amor ou jogo” (BULUT, 2020, p.56). Essa relação da exploração dos corpos na produção está profundamente ligada à outros tipos de exploração, como a do meio ambiente. Mark Fisher (2020) explica que a relação entre o capitalismo e os desastres ambientais não são coincidência “‘a necessidade constante de um mercado em expansão’ por parte do capital, seu ‘fetiche pelo crescimento’, mostra que o capitalismo, por sua própria natureza, se opõe a qualquer noção de sustentabilidade (posição 341).

Bulut vai associar esses marcadores de raça e gênero a características da própria indústria e que refletem na relação de afeto que se tem com os jogos. Dessa forma, uma área que é caracterizada pela paixão das pessoas envolvidas nos processos produtivos, assim como nos espaços de consumo, tira proveito desse vínculo afetivo formado entre desenvolvedores e seus produtos (RUFFINO, 2013). Conforme Bulut, “motivações não monetárias como paixão e amor caracterizam a ética de trabalho na indústria de jogos (BULUT, 2020, p.53)

embora não seja reconhecido como tal, o amor que alimenta a força de trabalho [...] e a indústria em geral é profundamente racializado e de generificado (gendered). O amor da força de trabalho predominantemente branca e masculina [...], sua autorrealização criativa no trabalho e a reprodução social além do estúdio dependem de formas desiguais de produção econômica em nível local e global (BULUT, 2020, p.55)

Ao discutirmos o jogo enquanto expressão cultural, buscando demonstrar as suas dimensões políticas no aspecto cultural e social, afirmamos que ele é produto de tempos coalescentes e expressão da memória desses tempos. Aqui, da mesma forma, o jogo é produto de uma técnica, assim, “precisamos entender como tanto as brincadeiras quanto os jogos estão enraizados nas relações econômicas e sociais da sociedade” (WOODCOCK, 2019, p.23). Esse enraizamento se reflete em preconceitos e desigualdades reproduzidas nesses artefatos culturais.

São nessas relações econômicas e sociais que se evidenciam as desigualdades. Não que isso seja alguma novidade, Fisher (2020) nos lembra que “ao longo dos últimos trinta anos, o realismo capitalista implantou com sucesso uma ‘ontologia empresarial’, na qual é simplesmente óbvio que tudo na sociedade, incluindo saúde e educação, deve ser administrado como uma empresa” (posição 309), e uma administração desse tipo aprofunda desigualdades. Bulut vai apontar que “o capitalismo sempre produziu desigualdades, mas o campo da produção de videogames apresenta uma forma distinta de desigualdade, uma vez que o afeto do amor e o glamour social tornam-no num trabalho altamente desejável” (2020, p.54) ressaltando que o próprio sistema de produção parece uma brincadeira. Já Löwy (2015), ao discutir as teses sobre a história de Benjamin, aponta a forma como o marxista brechtiano pensava o fascismo.

“Benjamin compreendeu perfeitamente a modernidade do fascismo, sua relação íntima com a sociedade industrial/capitalista contemporânea. Daí sua crítica àqueles - os mesmos - que se espantam com o fato de que o fascismo ‘ainda’ seja possível no século XX, cegos pela ilusão de que o progresso científico, industrial e técnico seja incompatível com a barbárie social e política” (LÖWY, 2015, p.77)

Ao se referir a jogos militares, Woodcock vai falar de uma violência estatal traduzida em objeto de consumo prazeroso (2019, p.65), entretanto, nos parece que pensar os jogos em sua produção social como racializados e generificado, estamos falando de uma violência estruturada e estruturante tanto da sociedade quanto da própria indústria. Megan Condis aponta que se mapearmos os contornos da cultura dos jogos, podemos criar um modelo de como a própria sociedade vai pensar gênero e raça (2018, p.3). Já Consalvo (2008) irá apontar que os discursos meritocráticos masculinos como uma forma de compreender a escassez de trabalhadoras na indústria, e que somente aumentando o número de desenvolvedoras não conseguiremos resolver um problema que é estrutural.

Essas três perspectivas partem com suas análises de pontos diferentes, com objetos diferentes, mas acabam chegando a conclusões particularmente próximas. Os jogos são produzidos dentro de um sistema que reproduz desigualdades. Em entrevista dada a BBC, a jornalista e desenvolvedora de jogos Chella Ramanan vai afirmar que é um “ciclo de homens brancos de classe média fazendo jogos que refletem a si mesmos”¹⁰⁴ Bulut busca apontar como isso se reflete na indústria

¹⁰⁴ Disponível em <<https://www.bbc.com/news/technology-42357678>> acesso em 20 jan 2024

[...] como um domínio altamente racializado e de gênero, o desenvolvimento de jogos oferece a um determinado grupo demográfico um “espaço livre” para se envolver em práticas problemáticas de produção cultural justificadas por lógicas como “isto é o que o consumidor quer” ou “é apenas um jogo”. Embora aparentemente neutras e inocentes, tais estratégias infelizmente obstruem conversas críticas sobre jogos, especialmente quando são as desigualdades raciais e de gênero que informam a concepção de “diversão” dos produtores em primeiro lugar. (BULUT, 2020, p.58)

Svelch, ao falar dos clubes de informática que promoviam uma resistência ao regime soviético na Tchecoslováquia, aponta que assim como os cafés descritos como esferas públicas por Habermas (2003), esses clubes não eram acessíveis a todos, e que em especial havia uma diferença de gênero na participação nestes espaços. Segundo o autor, “as mulheres representavam apenas 3% dos membros dos clubes de informática” (SVELCH, 2018, p.319). “Os neoliberais, realistas capitalistas por excelência, celebram a destruição do espaço público” (FISHER, 2020, posição 43), a exclusão das mulheres desses espaços é por si só essa destruição descrita por Fisher.

Dessa forma temos uma cultura de produção de uma técnica quase com uma visão única de mundo, que tem reflexos tanto nos espaços de produção, quanto de consumo. Em certo sentido isso encontra eco na própria produção de outros aspectos dos jogos, como nos mods que, em grande medida, retiram protagonismo ou poder das personagens femininas nos jogos. Diversos autores relacionam as modificações realizadas em jogos com as dimensões políticas desse ato (MESSIAS, 2016; SOARES, PETRY, 2017; MESSIAS, et al, 2019; ALFARAJ, 2019), ou associando o mesmo à cultura de fãs (POSTIGO, 2007; CONSALVO, 2007; MOODY, 2014). Entretanto, conforme aponta Condis, “existe uma tendência dentro da cultura *modding* de pegar personagens femininas fortes e torná-las menos intimidadoras, fazendo as aparecer em roupas minúsculas ou mesmo completamente nuas” (2018, p.69).



Figura 41 - Shadow of the Tomb Raider Nude Mod¹⁰⁵

Na figura acima (Figura 41) vemos a personagem *Lara Croft*, de *Shadow of Tomb Raider* (2018) sendo fetichizada e desempoderada através de uma modificação. Essa modificação esteve disponível para download em um site mantido por uma empresa voltada à indústria de jogos. Em sua descrição lemos “*Este mod introduz mais de 25 trajes sensuais juntamente com várias versões nuas de Lara*”¹⁰⁶ exemplificando a relação proposta por Condis.

O mesmo também pode ser considerado para a produção de jogos *indie*. Em sua pesquisa junto a desenvolvedora Desire, Bulut afirma que os trabalhadores desse pequeno estúdio utilizam uma linguagem do sacrifício (2020, p.57) que depende das relações de raça e gênero. Essa dependência se dá, segundo o autor, a partir do sacrifício das companheiras desses desenvolvedores que assumem todos os papéis de cuidado da família enquanto as horas de *crunch* se acumulam, assim como a necessidade de trabalhadores não brancos dessa indústria, assim como em tantas outras, precisarem de mais trabalho e dedicação que precisam os trabalhadores brancos.

As produções brasileiras também não são diferentes. É recorrente o discurso de produção por amor ou sacrifícios que quem desenvolve jogos tem de fazer (RUFFINO, 2013; SCHREIER, 2018) Bulut vai afirmar que

¹⁰⁵ Fonte Alienware Arena, disponível em <<https://www.alienwarearena.com/ucf/show/2007489/boards/gaming-news/News/shadow-of-the-tomb-raider-nude-mod-is-now-available#>> acesso em 20 jan 2024

¹⁰⁶ Disponível em <<https://www.alienwarearena.com/ucf/show/2007489/boards/gaming-news/News/shadow-of-the-tomb-raider-nude-mod-is-now-available#>> acesso em 20 jan 2024

como sujeitos privilegiados, os trabalhadores de Desire produzem narrativas, obras de arte e personagens poderosos, principalmente dependentes do que Stuart Hall (1997) chama de “o espetáculo do Outro”. Assumindo a posição de sujeito universal, eles são incapazes de ver a lógica cultural por trás do design de seus jogos. Ou seja, a lógica de design dominante na indústria – os jogos são para diversão e escapismo - tornando invisível como o conteúdo lucrativo dos jogos prospera com as desigualdades incorporadas no domínio do consumo cultural (BULUT, 2020, p. 57)

Segundo o autor, as desigualdades presentes nos espaços de produção estão relacionadas ao próprio prazer do trabalho, que atenua a percepção dessas desigualdades. Outro fator é uma reprodução das próprias desigualdades sociais relativas à produção econômica a nível local e global (BULUT, 2020, p.55). Isso se reflete inclusive nos espaços de discussão sobre jogos, já que existe um veto a essas questões, conforme discutido em trabalho anterior sobre masculinidades (MELLO, 2020). Nesse sentido, Condis (2018) vai afirmar que, o que muitas vezes é colocado como um desejo de isolar o mundo dos jogos dos conflitos políticos e ideológicos, acaba sendo uma forma de manter as estruturas de poder, onde se presume que pessoas que jogam serão homens brancos heterossexuais. Qualquer pessoa fora disso “são sinalizados como intrusos prejudiciais e perturbadores” (CONDIS, 2018, p. 74).

A produção de jogos *indie* no cenário do sul-global e, para esse trabalho, em especial no Brasil, reproduz esse tipo de prática. Entretanto, existem pontos de ruptura, histórias que são improváveis e que ainda assim emergem, como *Dandara*, citado na seção anterior, ou como *Bem Feito*, produzido por uma mulher trans (Figura 42). Outro fator é que “o atual influxo de jogadoras do sexo feminino na cultura constitui resistência a esse sistema de gênero na forma de problemas de gênero” (CONDIS, 2018, p.48).



Figura 42 - Concept art do jogo Bem Feito¹⁰⁷

Isso também tem uma profunda relação com uma mudança no cenário comercial dos jogos, onde existe um aumento do público consumidor, em especial de jogos casuais. Esse aumento do consumo de jogos casuais se dá em grande parte pelo aumento das possibilidades de produção, em especial para dispositivos móveis. Segundo a Pesquisa Games Brasil de 2023, a plataforma predileta para jogos no Brasil é o *smartphone*, com 51,7% de preferência, contra 20,5% do segundo colocado, os consoles (2023, p.52). Assim, a identidade tradicional de quem joga também muda.

Se o jogo é entendido como uma instituição masculina e branca, certos tipos de discursos são acionados nesse sentido, mas a partir de uma mudança estrutural, o cenário também deveria mudar, para além das questões puramente comerciais. Mas conforme afirma Adrienne Shaw, “alguns produtores de jogos certamente retratam populações marginalizadas como expressão de sua posição política, ao mesmo tempo que outros o fazem apenas porque esta é uma maneira efetiva de gerar interesse no produto” (2019, p.10). Bulut vai afirmar que forças mais amplas como as ideologias e as práticas de gênero “são demasiado fortes para serem ignoradas na formação das subjetividades dos funcionários [desenvolvedores]” (2020, p.88)

O capitalismo contemporâneo funciona não apenas através da carne “desincorporada” dos jogadores e produtores de jogos, mas também do trabalho disciplinar repetitivo e da exploração natural no Sul Global. Quanto mais os grupos racializados e de gênero no Sul Global são explorados, mais prósperos se tornam os criativos brancos de classe

¹⁰⁷ Fonte: OiCابية, disponível em < https://store.steampowered.com/app/2368190/Bem_Feito/ > acesso em 20 jan 2024

média no Norte Global, porque, independentemente das boas intenções de cada um, o bem-estar destes últimos depende da exploração do outro, demonstrando mais uma vez a desigualdade que sustenta o regime da ludopolítica. (BULUT, 2020, p.69)

Na perspectiva do consumo, ao pensarmos gênero, o público que se considera *gamer* é predominantemente masculino, “essa configuração de gênero demonstra uma associação do masculino com o jogador habilidoso incondicional e do feminino com o jogador casual não qualificado” (CONDIS, 2018, p.59). Segundo a Pesquisa Games Brasil 2019 “a cada 10 jogadores, 3 são Gamers Hardcore: em maioria homens, de 25 a 34 anos, que gostam muito de qualquer atividade lúdica (esportes, tabuleiros, cartas), mas preferem os jogos digitais acima de tudo, valorizando qualidade gráfica e controle.” (2019, p.12). Ainda conforme Condis “para esses jogadores em particular, os jogos hardcore não representam apenas o masculino, eles representam o ideal heteronormativo” (2018, p.58). Para Bulut

As justificações do conteúdo problemático dos jogos através de declarações como “isto é simplesmente divertido” não só excluem o pensamento crítico sobre os jogos, mas também marginalizam as desigualdades culturais baseadas na raça e no gênero, embora sejam essas mesmas desigualdades que definem os parâmetros de “diversão” no jogo. indústria mais ampla. Finalmente, sem considerar criticamente a materialidade econômica e cultural racializada e de gênero da produção de jogos, somos infelizmente obrigados a pensar nas desigualdades estruturais como problemas individuais de diversidade.” (BULUT, 2020, p.60)

Seligmann-Silva afirma, na introdução de ‘A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica’, que “quase a totalidade das obras de arte hoje explora esses novos espaços de jogo que a técnica nos abre. São incursões sobre o novo sentido da vida – e da biopolítica – na era da síntese técnica” (2014, p.27). Essas obras, que aqui vamos tomar como os jogos digitais, nos colocam diversas questões. Essas questões, segundo o autor, seriam definidoras de nossa humanidade. No caso das discussões de raça e gênero propostas pelos jogos digitais, em especial os jogos *indie* e independentes, essas questões parecem possuir uma tendência desviante da grande indústria, em especial pela natureza experimental desses jogos, ainda que atualize diversos elementos perversos do passado dos jogos.

Esses elementos coalescem em um sistema técnico, cultural e, especialmente político. Se tratamos de dimensões políticas desses jogos *indie*, é fundamental pensar nos mesmos em uma perspectiva tecnopolítica, afinal, as discussões propostas por eles

se inserem profundamente nessa esfera. Na próxima seção, em diálogo com essa, trataremos dessa perspectiva tecnopolítica e, também, do que Bulut (2020) vai chamar de ludopolítica que “permite compreender como diversas estratégias de controle são implementadas para maximizar os lucros e criar mundos de lazer ou de trabalho” (p.59). Deleuze alertava que “não há necessidade de ficção científica para se conceber um mecanismo de controle que dê, a cada instante, a posição de um elemento em espaço aberto, animal numa reserva, homem numa empresa {coleira eletrônica}” (DELEUZE, 2008, p. 222). É a esse tipo de controle que Bulut se refere e que iremos discutir a seguir.

4.3 A TECNOLUDOPOLÍTICA DOS JOGOS INDIE BRASILEIROS

Pensar as dimensões políticas em uma perspectiva tecnocultural dos jogos *indies* produzidos no Brasil passa, inevitavelmente, por discutir as implicações da técnica com a política. Nessa seção, iremos discutir os conceitos de tecnopolítica (PARRA, 2012; DA SILVEIRA, 2017) e ludopolítica (BULUT 2020) em relação ao desenvolvimento de jogos.

Parra vai definir a tecnopolítica como “uma política das tecnologias digitais” (2012, p.110). Apesar de parecer uma definição óbvia, existem uma série de complexidades associadas à sociedade da informação (CASTELLS, 2003), à sociedade de controle (DELEUZE, 2008), à vigilância tecnológica (BRUNO, 2013) e, em última instância, ao capitalismo de vigilância (ZUBOFF, 2018). Uma das implicações consiste na “possibilidade de estabelecer relações entre um perfil on-line (internauta e seus avatares) e um perfil off-line (indivíduo de carne e osso) pode servir tanto a interesses de controle social (Estado) como para objetivos de ganhos monetários (empresas privadas)” (PARRA, 2012, p. 115). Em seu livro sobre o caso Snowden ¹⁰⁸, Glenn Greenwald argumenta que “evocar o 1984 de George Orwell é um certo clichê, mas as semelhanças entre o mundo sobre o qual o autor alertou e o Estado de vigilância da NSA são inegáveis: ambos se

¹⁰⁸ Edward Snowden, ganhou destaque global em 2013 quando o jornalista Glenn Greenwald, em colaboração com outros veículos de mídia, expôs uma série de documentos classificados revelando os extensos e controversos programas de vigilância conduzidos pela Agência de Segurança Nacional (NSA). Snowden, que havia trabalhado na NSA, revelou a ampla coleta de registros telefônicos e comunicações pela internet, desencadeando um acalorado debate sobre privacidade, vigilância governamental e o equilíbrio entre segurança nacional e direitos individuais. Temendo perseguição, Snowden buscou asilo na Rússia após deixar os Estados Unidos, onde permanece como uma figura polarizadora, com apoiadores aplaudindo seus esforços como denunciante e críticos o considerando um traidor. As revelações desencadearam discussões significativas sobre transparência governamental, leis de vigilância e ética na coleta de informações em escala global.

apoiam na existência de um aparato tecnológico capaz de monitorar as ações e as palavras de cada cidadão” (2014, p.187). Sérgio Amadeu aponta que essas são

sociedades informacionais que se desenvolveram com tecnologias cibernéticas, ou seja, em processos sociotécnicos de comunicação e controle. Nelas, a comunicação é realizada pela ligação mediada e posicionada entre entes comunicantes. A base da interação é o estabelecimento do contato entre os aparelhos utilizados na comunicação. Tal processo tem gerado informações detalhadas sobre cada aparelho, computador, roteador e máquina que participou da comunicação. Essas informações, que extrapolam o conteúdo comunicado nas redes cibernéticas, são extremamente relevantes para o sistema econômico e também para o que Giorgio Agamben descreveu como politização crescente da “vida nua”, em que os Estados e as grandes corporações gerenciam cada vez mais todos os aspectos da vida. (DA SILVEIRA, 2017, p12)

Para Deleuze (2008), na sociedade de controle “os indivíduos tornaram-se ‘dividuais’, divisíveis, e as massas tornaram-se amostras, dados, mercados ou ‘bancos” (p.220), e a partir desses dados “entre outras sínteses, as empresas oferecem caminhos, soluções, definições, produtos e serviços para suas amostras, ou seja, para um conjunto potencial de consumidores que tiveram seus dados tratados e analisados” (DA SILEIRA, 2017, p59). A sociedade de controle, a partir dos aparatos técnicos, vai orientando condutas. Manovich (2000) vai comparar o *software*, no contexto da sociedade da informação, com o que a eletricidade e o motor a combustão significaram para a sociedade industrial. Essa comparação se dá no sentido de que “os ‘trabalhadores do conhecimento’, os ‘analistas de símbolos’, as ‘indústrias criativas’ e as ‘indústrias de serviços’ – nenhum desses setores econômicos centrais da sociedade da informação pode existir sem *software*.” (MANOVICH, 2000, p. 8). São exatamente desses profissionais, da chamada indústria criativa, e de suas obras que estamos tratando aqui.

A tecnopolítica está profundamente conectada com a tecnocultura. Esse exercício de controle vai desde nossas decisões políticas mais amplas (como as eleições presidenciais), quanto as nossas decisões estéticas e de consumo. Tudo atravessado pela técnica. Sérgio Amadeu aponta que “o *software*, hoje, não só organiza a internet, [...], mas também está na base das escolas, hospitais, sistemas sociais e tributários, bem como na gestão das cidades, aeroportos, hidroelétricas e usinas nucleares. [...], ele vai penetrando nas diversas dimensões do cotidiano. (DA SILVEIRA, 2017, p16). Nesse sentido, Fischer aponta que “a tecnocultura não ‘é’ sinônimo de cultura digital, mas sim uma visada que se estabelece na relação de pensar culturalmente as tecnologias e entender as propriedades tecnológicas em ação na cultura” (2013, p.52). Essas

propriedades tecnológicas são exatamente as que estão em ação também na tecnopolítica.

Se na seção anterior apontávamos como o jogo é racializado e generificado, agora vamos pensar essas posições como políticas e culturais atravessadas pela técnica. Talvez nessa relação possamos pensar a ludopolítica, conceito discutido por Bulut que nos “permite compreender como diversas estratégias de controle são implementadas para maximizar os lucros e criar mundos de lazer ou de trabalho” (2020, p.59).

Globalmente, o regime da ludopolítica permite que populações privilegiadas como as do Desire joguem, mas apenas porque o mesmo regime classifica as populações do Sul Global em termos raciais e de gênero, marcando-as como menos dignas do que outras. Localmente, apesar de estarem sobrecarregados e alienados, os trabalhadores da Desire só conseguem comemorar o sucesso porque outros cuidaram das suas famílias enquanto eles estavam no trabalho (BULUT, 2020, p.58)

“Nessa nova fase do capitalismo, fortemente baseada em uma biopolítica da modulação de comportamentos, há uma troca conflitiva entre a expansão da microeconomia da interceptação de dados, a intrusão de dispositivos de rastreamento e o direito à privacidade” (DA SILVEIRA, 2017, p.12). Essa proposição de Sérgio Amadeu, referindo-se a biopolítica, termo utilizado por Michel Foucault (1988) para designar uma mudança na sociedade que, grosso modo, passa a se interessar, para fins de controle, mais pelo controle da vida que pelo controle da morte (DELEUZE, 2008), também possui uma intrínseca relação com a ludopolítica. A ludopolítica é uma proposição de pensar as desigualdades na produção dos jogos, ela “politiza as desigualdades embutidas no jogo” (BULUT, 2020, p.66). Essa proposição é inspirada no termo necropolítica, utilizado por Achille Mbembe (2020) para demonstrar que a política é uma forma de guerra, e a soberania reside no poder e na capacidade de decidir quem pode viver e quem deve morrer. As discussões de Mbembe, apesar de utilizarem o conceito de biopoder e biopolítica, vão no sentido contrário de Foucault, onde quem exerce o poder tem as duas formas de controle, sobre quem vive e morre, além dos controles sobre vida.

Bulut afirma que “a relação dialética entre as condições do trabalho nos jogos na América do Norte e o trabalho altamente material na Ásia e na África é um convite a pensar criticamente sobre o terreno desigual em que o amor floresce” (2020, p.68). O amor, a que se refere, é a construção do ideário sobre a produção de jogos, afirmativa constante tanto nos trabalhadores da Desire, estúdio analisado pelo autor, como em diversas falas e entrevistas dadas por muitos desenvolvedores, inclusive os presentes no

corpus desse trabalho. Essa é uma construção feita a partir de uma ludopolítica, afinal, como aponta Woodcock “o videogame, assim como a xícara de chá, requer cadeias de abastecimento globais complexas e diferentes tipos de mão de obra para garantir que o objeto final possa ser consumido pelo jogador” (2019, p.14). Ao nível do estúdio, Bulut afirma que a ludopolítica se materializa nas práticas, afinal “assume o homem branco como o sujeito universal” (2020, p.97) e que “prefere imaginar-se como uma classe criativa em vez de trabalhadores” (2020, p.58).

o sucesso do Desire e da sua força de trabalho está intrinsecamente ligado a uma lógica de produção dominante, um sistema de crenças que chamo de religiosidade lúdica. Como um poderoso sistema de crenças, a religiosidade lúdica representa e justifica as desigualdades culturais dentro do regime da ludopolítica. Como pilar cultural do regime da ludopolítica, a religiosidade lúdica funciona através do “espetáculo do Outro” (Hall 1997) e racionaliza cada mecânica de jogo com base no facto de servir ou não uma função lúdica. Além de ser simplesmente um fenómeno tecnológico, a religiosidade lúdica é culturalmente poderosa entre os desenvolvedores, pois está estritamente ligada à masculinidade branca de Desire. Neste ambiente semelhante a uma câmara de eco racial e de género, a branquitude torna-se a infraestrutura sociocultural por detrás dos discursos de diversão, sucesso ou escapismo.” (BULUT, 2020, p.59)

Conforme Dyer-Whitford e De Peuter, os jogos sempre serviram aos impérios e não seria diferente na contemporaneidade. Os autores apontam que os esportes de arena eram fundamentais para a cultura marcial de Roma, assim como para pensar os movimentos estratégicos em palcos de guerra, mas “os jogos também se voltaram contra o império, de maneiras que vão desde o banho de sangue da revolta de Spartacus até as vinganças mais suaves dos jogadores de críquete das Índias Ocidentais derrotando seus governantes britânicos coloniais” (DYER-WITHEFORD, DE PEUTER, 2009, p.xxxiv). Nesse voltar-se contra o império, os jogos de videogame podem potencialmente, em termos benjaminianos, servir como uma redenção destas lutas do passado, já que, conforme Löwy (2005), ao debater sobre as teses sobre o conceito de história de Benjamin,

cada novo combate dos oprimidos coloca em questão não só a dominação presente, mas também as vitórias do passado [...] O passado é iluminado pela luz dos combates de hoje, pelo sol que se levanta no céu da história [...] As lutas atuais colocam em questão as vitórias históricas dos opressores, porque minam a legitimidade do poder das classes dominantes, antigas e atuais. [...] A relação entre hoje e ontem não é unilateral: em um processo eminentemente dialético, o presente ilumina o passado, e o passado iluminado torna-se uma força no presente (LÖWY, 2005, p.54)

Assim, entendemos os jogos não só como portadores desse potencial redentor, como também “um terreno de luta cultural, moldado pelo trabalho, capitalismo e ideias sobre a sociedade” (WOODCOCK, 2019, p.17), em sua concepção técnica e estética. Se por um lado, conforme afirma Benjamin, “o fascismo caminha diretamente em direção a uma estetização da vida política” (2014, p.83), por outro, a politização de técnica e da estética do jogo pode carregar consigo um potencial emancipatório. Svelch vai apontar que “no Reino Unido, vários jogos da primeira metade da década [1980] abordaram questões sociais e políticas atuais, também através da paródia e da sátira” (2018, p. 310) e que via “duas tendências: o ativismo político tornou-se uma preocupação quotidiana e os jogos tornaram-se uma forma de expressão pessoal” (SVELCH, 2018, p.310)

Svelch, ao falar desses jogos de protesto, ou de expressão pessoal, descreve uma série de práticas que nos parecem ocorrer também na produção de jogos *indie* no Brasil. Svelch afirma que “graças à sua natureza não regulamentada, os jogos caseiros podiam adaptar conteúdo que não estava oficialmente disponível nos canais convencionais” (2018, p.290). Da mesma forma, os jogos *indie* podem transgredir os poderes instituídos. Svelch ainda vai apontar que “os programadores caseiros criaram novas maneiras de ofuscar e criptografar seu código e ocultar mensagens para aqueles que conseguissem decifrar o quebra-cabeça e chegar ao fim [...] tal como o cracking, este foi um metajogo para os próprios jogos” (SVELCH, 2018, p 282). Se na antiga Tchecoslováquia comunista, da década de 1980 (Figura 43), eram modificados jogos de computador de 8bits, a desenvolvedora Mais Ódio, Menos Playstation, emula jogos de consoles de 16bits nos anos 2020 (Figura 44).

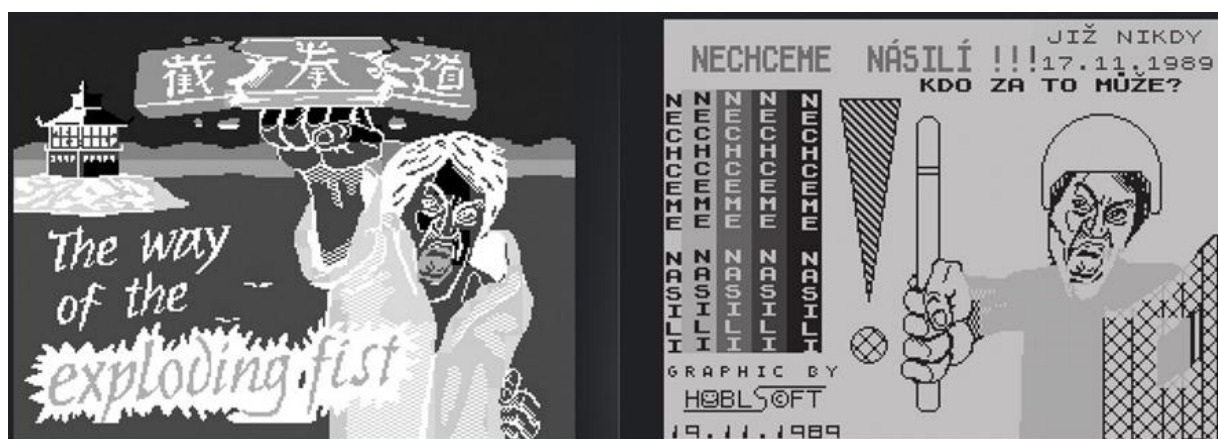


Figura 43 - The Way of the Exploding Fist (Beam Software, 1985) e 17.11.1989¹⁰⁹

¹⁰⁹ Jogo caseiro relativo aos protestos e a violência policial desse dia Fonte: SVELCH, 2018, p.308

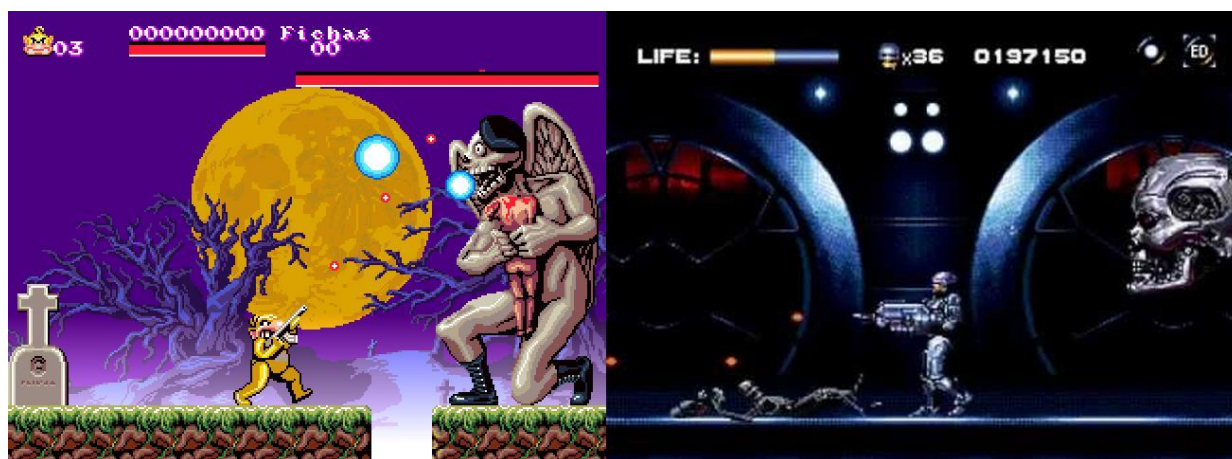


Figura 44 - Telethugs (2019) e Robocop x Terminator (1994) ¹¹⁰

No jogo de 1989 [17.11.1989], “o personagem principal anônimo é empurrado para frente junto com a multidão e precisa escapar do flanco para um prédio próximo, encontrar equipamentos de gravação de vídeo e registrar evidências de violência policial” (SVELCH, 2018, p.309), em um protesto contra o regime comunista. O mesmo tipo de premissa vemos em *1979: Revolution: Black Friday* de 2016 que citamos anteriormente. Já na modificação de 2019, encarnamos em personagens hiper midiáticos, os *Telethugs*, sátira dos personagens *Teletubbies* em que é modificado o fim do nome fazendo deles os ‘tele bandidos’, em uma luta antifascista.

Ainda conforme Benjamin “todos os esforços para estetizar a política culminam em um ponto. Esse ponto é a guerra” (2014, p.83) e talvez esta passagem tenham muito a dizer tanto sobre o tempo histórico em que foi produzida, durante a ascensão do nazifascismo, construída a partir de uma estetização da política, quando do retorno destes movimentos - se é que em algum momento estiveram afastados - no início deste século. Também se relaciona com uma retórica estetizada e estetizante do debate público. Isso está presente desde apropriações estéticas mais clássicas até uma ressignificação do passado recente, na estética *vaporwave* adotada pela *alt-right*, até a apropriação de linguagens nascidas e nativas do ambiente digital. Dessa forma, se na década de 1930 Benjamin afirmava que era urgente *desprivatizar* o capital cinematográfico, se torna urgente pensar em formas de fazer o mesmo a respeito dos jogos.

Os jogos virtuais são meios exemplares do Império. Cristalizam de forma paradigmática a sua constituição e os seus conflitos. Tal como o romance

¹¹⁰ Fonte: montagem elaborada pelo autor

do século XVIII foi um aparato textual gerador da personalidade burguesa exigida pelo colonialismo mercantil (mas também capaz de criticá-lo), e tal como o cinema e a televisão do século XX foram parte integrante do consumismo industrial (embora exibissem algumas das suas representações mais sombrias), portanto, os jogos virtuais são meios de comunicação constitutivos do hipercapitalismo global do século XXI e, talvez, também de linhas de êxodo dele (DYER-WITHEFORD; de PEUTER, 2009, p.118)

Ainda assim, mesmo os jogos sendo um meio exemplar do capitalismo, podem ser utilizados para criticar o mesmo. Svelch vai concluir que “seria tolice pensar que os jogos de computador derrubaram o regime comunista – mas foram certamente considerados um instrumento adequado para a subversão e o protesto, e utilizados como um meio de expressão versátil e completo.” (2018, p. 313), acreditamos que o mesmo pode ser feito pelos jogos independentes em relação ao capitalismo.

Nas seções anteriores discutimos os jogos enquanto expressão cultural. Apontamos como eles são desenvolvidos com uma forte marca de gênero e raça, problematizando como essas duas características se constituem como uma forma de expressão política atravessada pela técnica. Na seção seguinte pretendemos analisar os dois jogos que fazem parte do corpus desse trabalho. Para esse fim, pretendemos escrever sobre os jogos, escavar as histórias alternativas que essas mídias nos contam ao incorporar técnicas e estéticas de todos os tempos. Também procuramos por tendências e por construtos que parecem improváveis na constituição de jogos recentes e que serão importantes para a construção de nossos marcadores de *indiecidade*.

4.4 AS COLEÇÕES CULTURAIS E SOCIAIS DE *BEM FEITO* E *TELETHUGS*

Adentrar o objeto é sempre um movimento delicado. Fragoso (2018) afirma “o pesquisador de games deve ser, antes de tudo, um jogador” e nesse sentido, para fazer esse mergulho em *Bem Feito*, operacionalizando o passo metodológico de *escrever*, é preciso fazer isso de dentro do objeto, jogando várias vezes o mesmo, gravando nossos *insights* em áudio e tomando nossas notas, conforme descrevemos no capítulo 2.

Bem Feito é um jogo *indie* desenvolvido por um coletivo. A primeira versão do jogo foi disponibilizada em 2019 e, atualmente, foi remodelada para lançamento tanto na *Steam* quanto para consoles, caminho de muitos jogos independentes que conseguem alguma visibilidade. A descrição do jogo em seu Midia Kit é a seguinte

Trazendo uma combinação de narrativa envolvente e jogabilidade imersiva, "Bem Feito" leva os jogadores a uma aventura que brinca com as expectativas sobre experiências convencionais de videogame. Desenvolvido por uma equipe de 3 devs brasileiros, "Bem Feito" combina elementos do mundo dos jogos e do universo de *Creepypastas*, resultando em um encontro intrigante guiado pela narrativa que cativa os jogadores do início ao fim.

O próprio ato metodológico de escrever, nesse caso, acaba se confundindo com a narrativa proposta pelo jogo. Ao pensar nesse passo como um caminho para encontrar histórias alternativas para as mídias, buscando pioneiros e rupturas (TELLES,2017), o objeto *Bem Feito* parece brincar com essa perspectiva, afinal, uma parte da história trata de um console desenvolvido pela empresa fictícia *Megasoft*. Esse console é uma tecnologia esquecida com recursos tecnológicos improváveis. No manual que acompanha o jogo, uma dessas tecnologias é descrita como “exclusiva e precursora, mesmo no mercado de jogos internacional!” (Figura 45).

MEGASOFT

AmiGo

COMO CONECTAR

O MEGASOFT AmiGo™ é uma surpresinha maravilhosa que a MEGASOFT™ separou para você!
Adiquira já seu mais novo MELHOR AmiGo Reginaldo!

Caso você já possua o MEGASOFT AmiGo™ basta aproximá-lo do MEGASOFT JOGAROTO™ enquanto estiver jogando Bem Feito™. O MEGASOFT AmiGo™ opera através da inovadora tecnologia Comunicação por Campo de Proximidade (CCP), isto é, basta aproximar do Hardware e PIMBA!™ você terá novas vantagens e interações EXCLUSIVAS no seu jogo. Essa tecnologia é exclusiva e precursora, mesmo no mercado de jogos internacional!

INTERAÇÕES EXCLUSIVAS INCLUEM:

O Reginaldo te dará boa noite cada vez que você dorme.
O Reginaldo aprenderá seus hábitos e passará a observá-los, sendo MUITO PARTICIPATIVO!
Você sentirá como se estivesse realmente na companhia física de Reginaldo!
Reginaldo e você serão INSEPARÁVEIS.
E muito mais!!!
Teste agora mesmo e se surpreenda todos os dias!
Edições LIMITADAS!

Figura 45 - Print de tela do manual do Jogaroto¹¹¹

¹¹¹ Fonte: captura de tela feita pelo autor

O jogo se desenvolve em três camadas narrativas distintas: a) relativa à história de como se tem acesso ao jogo, com referências a *found footages*¹¹² e *creepypastas*¹¹³; b) ao sistema do próprio jogo, em que ele simula um emulador de videogame portátil e que em sua versão remasterizada cria um sistema operacional que além do emulador possui outros aplicativos; c) o jogo em si. Estas distintas camadas constituem e são constituídas por elementos de campos distintos articulados que se entrelaçam e passam pelo objeto jogo. Conforme Braga, ao discutir os processos de mediação, “encontramos uma circulação em fluxo contínuo, relacionada à geração de circuitos complexos – em dois sentidos: pela variedade de ambientes atravessados; e pela diversidade de processos, meios e produtos articuláveis ao circuito” (BRAGA, 2012, p.48).

Esse movimento de olhar para dentro do objeto, assim como para sua ambiência, se torna fundamental no sentido de descobrir e desvelar os processos que estão por trás dele, possibilitando compreender estes processos de forma a ultrapassar o próprio objeto. Nesse olhar, e nas constelações que criamos a partir de nossas coleções e nesse entrar e sair do objeto, que encontramos a sua dimensão política cultural e social. Ainda conforme Braga “tais processos tentativos e sua incorporação na experiência se fazem através da comunicação social; e se desenvolvem, por sua vez, como contexto relevante dos episódios comunicacionais que se inscrevem nesses processos” (2015, p.20).

Uma característica importante de se observar é que o jogo possui uma estética que faz referência a jogos de *8bits* (ou até *16bits*) produzidos na década de 1990, o que faz parte da própria proposição de ser um *found footage*, ou *found cartridge*, nesse caso (Figura 46). Os gráficos são produzidos em pixel art monocromático e com uma técnica bastante particular que iremos discutir mais adiante.

¹¹² Segundo Zyrid (2003) “O found footage é um subgênero específico do cinema experimental (ou de vanguarda) que integra material cinematográfico previamente rodado em novas produções. A etimologia da frase sugere sua devoção à descoberta de ‘significados ocultos’ no material cinematográfico”. ZRYD, Michael. Found Footage Film as Discursive Metahistory: Craig’s Baldwin’s Tribulation 99. The Moving Image. V. 3, n. 2, pp. 40-61 -University of Minnesota Press, USA. Fall 2003. Disponível em: <https://muse.jhu.edu/pub/23/article/48513/pdf> Acesso em 10 dez 2023

¹¹³ Creepypasta é, grosso modo, uma construção textual e imagética ficcional de terror, compartilhada pela internet e que tiveram início em fóruns 4chan (ROY, 2014). Essas histórias normalmente carregam elementos paranormais e assustadores. ROY, Jessica. Creepypasta, Copypasta and Slender Man. Time, 03 jun. 2014. Disponível em: <<https://time.com/2818192/creepypasta-copypasta-slender-man/>>. Acesso em: 10 dez 2023.



Figura 46 - Janela do emulador e cena do jogo em Pixel Art monocromático¹¹⁴

Nos parece que a utilização dessa estética não se trata de voltar ao passado, conforme aponta Löwy ao falar de Debord, mas de “transformar a nostalgia em uma força explosiva, em uma arma envenenada contra a ordem de coisas existente, em um rompimento revolucionário em direção ao futuro” (LÖWY, 2002, p.86). Assim, não é um retorno a um passado, mas uma forma de subverter a própria lógica do mundo.

O jogo digital *Bem Feito* carrega consigo algumas características que podem ser indícios de um cenário crítico construído dentro da própria produção de jogos. A começar pela aquisição, na plataforma *Itch.io*¹¹⁵, dedicada a jogos *indie*. O jogo pode ser comprado a partir de U\$3,00, ou seja, quem define o valor a ser pago é o comprador. O mesmo se repete na plataforma de financiamento coletivo *apoia.se*¹¹⁶, onde, a partir de R\$1,00/mês, é possível financiar a desenvolvedora Carla Gabriela (oiCabie) de forma recorrente, recebendo como recompensa o jogo e artes exclusivas. Essa forma de aquisição/distribuição é bem diferente da tradicional, uma característica de jogos independentes, já que quem define o valor é o comprador e, como os valores são acessíveis, se presume que há um interesse em que o trabalho possa ser comprado por pessoas dos mais diversos estratos sociais. Em sua versão remasterizada o jogo estará disponível nas mais diversas plataformas, e seu preço atual na *Steam*¹¹⁷ é de R\$ 20,00.

¹¹⁴ Fonte: captura de tela feita pelo autor

¹¹⁵ Disponível em < <https://oicabie.itch.io/bemfeito> > acesso em 20 jan 2024

¹¹⁶ Disponível em < <https://apoia.se/oicabie> > acesso em 20 jan 2024

¹¹⁷ Disponível em < https://store.steampowered.com/app/2368190/Bem_Feito/ > acesso em 20 jan 2024

Bem Feito nos coloca em uma situação típica de qualquer outro jogo: somos apresentados a uma lista de tarefas e nos dispomos a cumpri-la. Fechamos nossas ‘quests’¹¹⁸, tentamos ‘platinar’¹¹⁹ o jogo, cumprindo tarefas que são até externas a ele, estão em outra camada da relação que estabelecemos com a própria lógica dos jogos, mas nós cumprimos, como boas peças da engrenagem da grande indústria dos jogos. Indústria essa que, ligada a diversas lógicas de exploração, lucra com a aura da indústria criativa, enquanto subverte lógicas trabalhistas, ambientais e humanas da mesma (DYER-WITHEFORD; de PEUTER, 2009, BULUT, 2020). *Bem Feito* expõe isso dentro das próprias lógicas do jogo e aponta para a forma como as desenvolvedoras são exploradas e canibalizadas pelo capital externo. Bulut afirma que “à medida que o trabalho é cada vez mais gamificado e mediado através de algoritmos na nova economia, a ludopolítica oferece novas possibilidades para compreender formas emergentes de trabalho algorítmico e gamificado em todo o mundo.” (2020, p.59). Dessa forma, em uma visada tecnocultural, olhamos o jogo em sua “relação entre tecnologia e cultura e a expressão dessa relação em padrões de vida social, estruturas econômicas, política, arte, literatura e cultura popular” (SHAW, 2008, p.4)

O jogo foi feito por desenvolvedores independentes da cidade de Porto Alegre. Os mais diversos saberes são articulados para a elaboração de um jogo e, embora algumas vezes haja exceção, nunca é o trabalho de uma pessoa só. No caso de *Bem Feito*, a equipe de desenvolvimento era composta por um grupo de pessoas que se conheceu através do coletivo Peteca. O coletivo é voltado a uma construção colaborativa de jogos que estejam preocupados em subverter as lógicas da grande indústria, tanto em suas perspectivas narrativas, pensando em propostas voltadas para a autonomia, representatividade e diversidade; quanto materiais, pensando em produções que tenham um menor impacto ecológico, tanto na produção quanto no consumo.

Ao pensarmos a relação de *Bem Feito* com outros jogos, uma coleção que nos parece bastante óbvia são os *jogos de fazendinha* ou *farming simulators* (Figura 47). Nessa coleção estão presentes não só as principais referência do gênero, como a série *Harvest Moon* (1996) (Figura 48) até sua sucessora *Story of Seasons*, que possuem relançamentos e atualizações até hoje (Figura 49). Mas também existem outros elementos que trazem traços culturais. A série *Farming Simulator* (Figura 50), por exemplo, leva quem joga ao espaço das fazendas contemporâneas, com grande

¹¹⁸ Tarefas ou missões de jogo

¹¹⁹ Concluir todas as tarefas e missões com as melhores pontuações. Muitos jogos exigem que quem joga termine o jogo diversas vezes para conseguir todas as conquistas dele, quase como um jogo dentro do jogo.

maquinário para as operações da fazenda. Tradicionalmente os jogos de simulação de fazenda buscam uma visão mais idílica do trabalho no campo. Nesses jogos, o cultivo e a colheita são elementos fundamentais. Em *Bem Feito* o personagem rega a horta e colhe pimentões e maçãs para a preparação de uma receita (Figura 51).

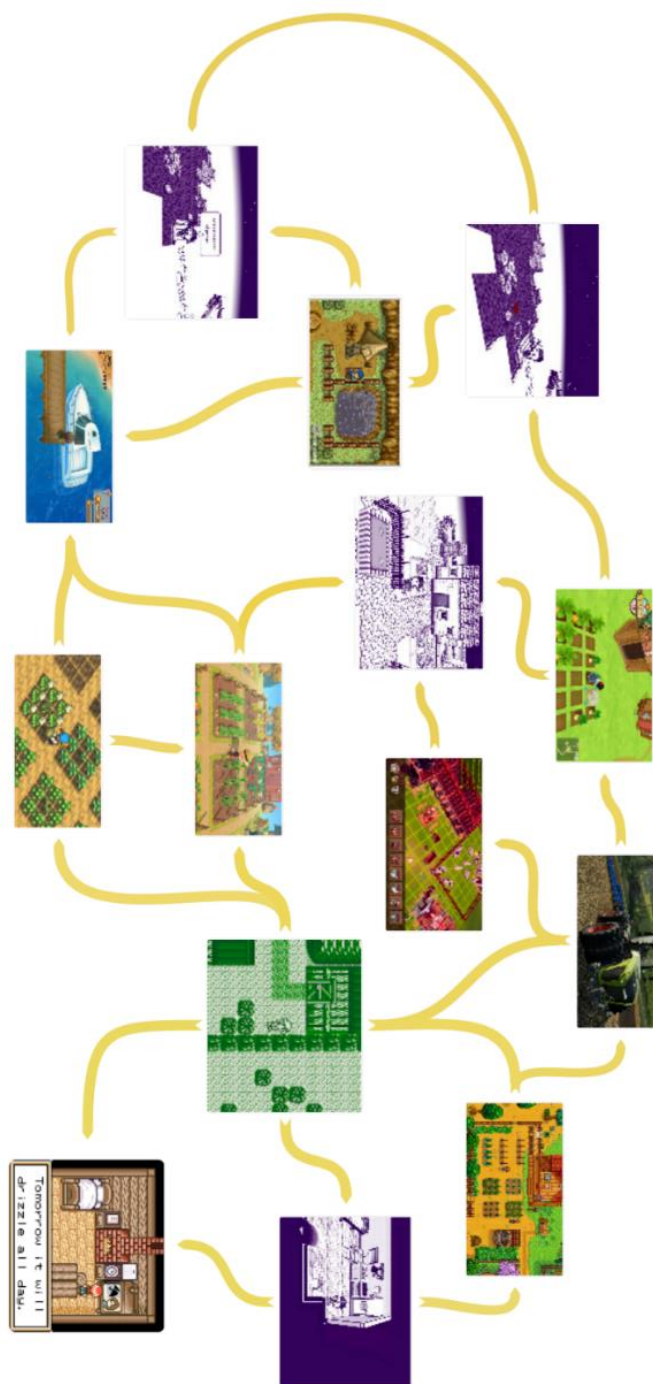


Figura 47 - Coleção Farming Games¹²⁰

¹²⁰ Fonte: elaborado pelo autor, disponível em < <https://coggle.it/diagram/ZWtnZrGKqtj1IXGj/t/harvest-moon-gbc-2-80-large>>

O próprio estilo suscita discussões sobre a representação do trabalho nos jogos e em como nos dedicamos a atividades lúdicas de forma semelhante a atividades profissionais. Se Huizinga (2014) vai afirmar que o jogo é uma atividade desinteressada, sem fins lucrativos ou vantagens, Woodcock (2019) vai afirmar que “é uma forma de se livrar do excesso de energia, de se preparar ou treinar para atividades mais sérias, de relaxar e se recuperar, ou alguma combinação de tudo isso? Nesse sentido, o jogar só faz sentido em relação ao trabalho e não é valorizado por si só” (WOODCOCK, 2019, p.22). Esse tensionamento entre a atividade desinteressada e a proposição de Woodcock, está no centro da dimensão social e cultural do jogo. Temos aqui a representação dos papéis sociais, da divisão da sociedade em raça e gênero, e diversas dimensões econômicas e políticas. Exploramos e extraímos todos os recursos desses mundos virtuais, sem levar em consideração a relação dos mesmos com o real. Nos dedicamos as atividades da fazenda da mesma forma que nos dedicamos aos assassinatos, e essa é a crítica que *Bem Feito* vai fazer ao se apropriar dos elementos desses jogos.

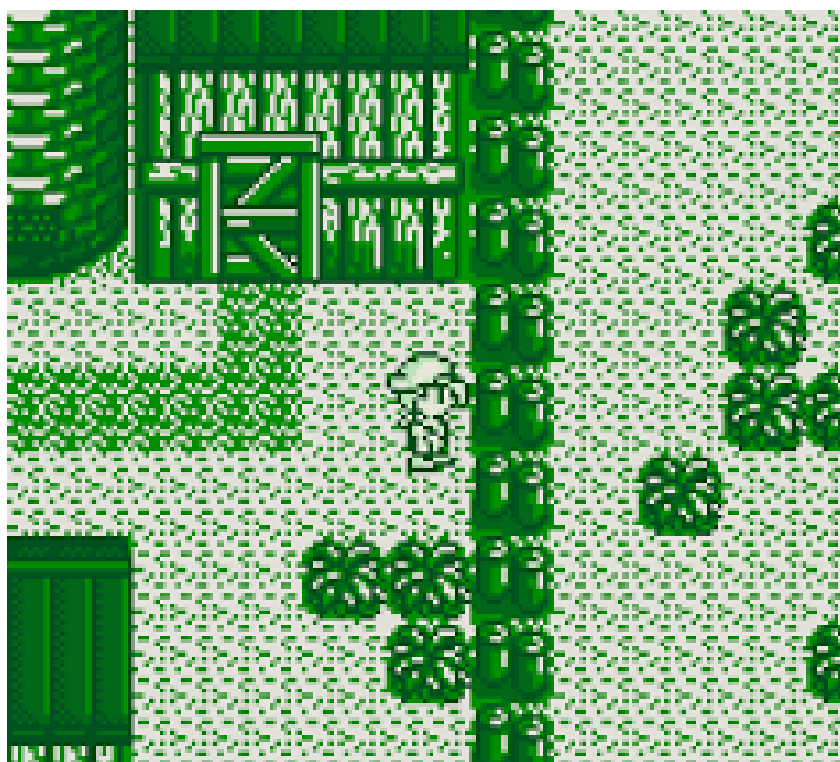


Figura 48 - Harvest Moon¹²¹

¹²¹ Fonte: Gamefabrique, disponível em < <https://gamefabrique.com/games/harvest-moon-gb/>> acesso em 20 jan 2024



Figura 49 - Story os Seasons¹²²



Figura 50 - Farming Simulator 2022¹²³

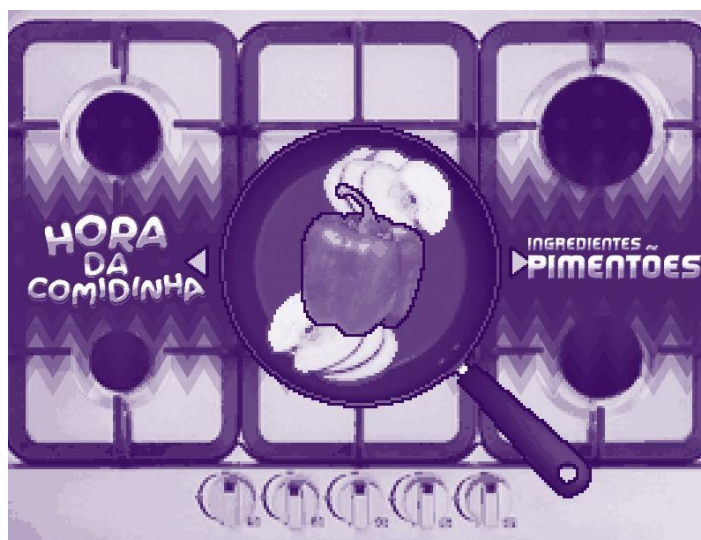


Figura 51 - Preparação da receita com maçãs e pimentões em Bem Feito¹²⁴

¹²² Fonte: Steam, disponível em <https://store.steampowered.com/app/978780/STORY_OF_SEASONS_Friends_of_Mineral_Town/> acesso em 20 jan 2024

¹²³ Fonte: Steam, disponível em < https://store.steampowered.com/app/1248130/Farming_Simulator_22/> acesso em 20 jan 2024

¹²⁴ Fonte: captura de tela feita pelo autor

Outro elemento cultural que é uma constante em jogos desse gênero, e em diversos outros, é a ação de pescar. Presente em toda a história da humanidade enquanto atividade relativa à alimentação, atividade de lazer ou esportiva, a pesca aparece em uma gama variada de jogos, como propomos nessa nossa próxima coleção. Apesar de colocarmos a pesca na coleção das atividades de *farming*, é possível estender nosso olhar para sua presença em outros estilos de jogos, que vão de RPGs como *World of Warcraft* (2004) (Figura 53), ação e aventura, como *Red Dead Redemption 2* (2018) (Figura 54), à *indies rougelike* como *Hades* (2018) (Figura 55). Essa coleção (Figura 52), foi montada a partir de aproximações temporais e narrativas, como *Far Cry 5* (2018), *Yakuza 6* (2016) e *Red Dead Redemption 2* (2018), que possuem gráficos foto-realistas e narrativas que buscam uma verossimilhança com o real-fático. Essa estética gráfica também se estende a jogos como *Monster Hunter: World* (2018), *Final Fantasy XV* (2019) e *Nier Automata* (2017), que são universos de fantasia. *Nier Automata*, que é o único desses jogos com protagonista feminina, vai inclusive trazer questões sobre afetividade e sentimentos das máquinas. Isso cria uma proximidade com as questões trazidas por *Bem Feito*, afinal nos importamos ou não com aqueles personagens que são mortos por nossas ações nos jogos?

Ainda pensando em jogos com gráficos foto-realistas, a atividade de pesca aparece em muito jogos de fantasia medieval, como *Black Desert* (2015), *New World* (2021) e *Skyrim* (2011), todos RPGs, assim como *World of Warcraft* (2004). Juntamos a eles a série *Zelda* (1986-2022), *Dark Cloud* (2000) e *Sea of Stars* (2023), jogos que não buscam uma representação realista nem em seus gráficos, nem em suas narrativas. Por fim, compõe essa coleção *Hades* (2018), o único jogo *indie* dessa coleção, além de *Bem Feito*, e que vai colocar questões interessantes sobre os relacionamentos familiares.



Figura 52 - Coleção Fishing games¹²⁵

¹²⁵ Fonte: elaborado pelo autor, disponível em <
https://coggle.it/diagram/ZWuCgyz_uBXFVpfj/t/ss_f01505bfb9fd87ad42e1eb01f656baa711332dfe-1920x1080>



Figura 53 - Pesca em World of Warcraft¹²⁶



Figura 54 - Pesca em Red Dead Redemption 2¹²⁷

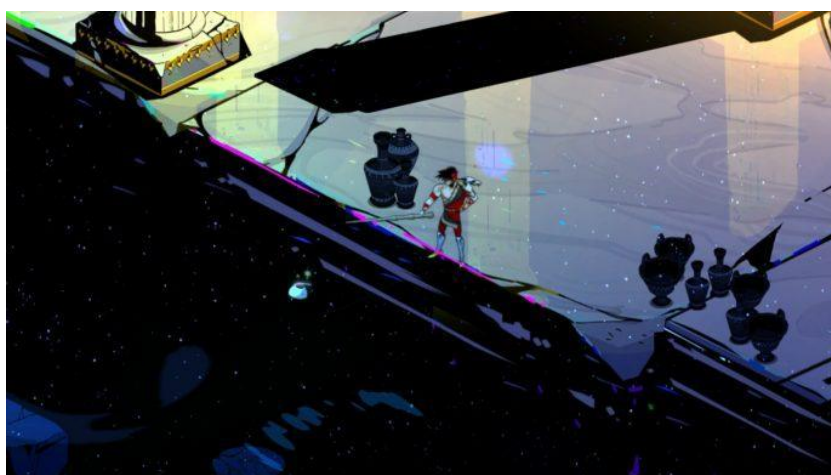


Figura 55 - Pesca em Hades¹²⁸

¹²⁶ Fonte: RPGtutor, disponível em <https://rpgtutorwowgoldguide.com/crafting-guides/legion-fishing-cooking-gold-farming-method/> acesso em 20 jna 2024

¹²⁷ Fonte Respawnfirst, disponível em: <https://respawnfirst.com/red-dead-redemption-2-fishing-guide-how-to-fish-get-bait/> acesso em 20 jna 2024

¹²⁸ Fonte: Rock Papper and Shotgun, disponível em <https://www.rockpapershotgun.com/hades-fishing> acesso em 20 jan 2024

Já pensando em outra camada narrativa do jogo, e em outra coleção, as *creepypastas* são fundamentais para pensarmos a crítica social concretizada em *Bem Feito*. Apesar dessa forma narrativa tratar de uma grande variedade de temáticas, jogos de videogame são presença frequente nos fóruns de *creepypastas*¹²⁹, seja por seus *glitches* ‘naturais’ dos jogos, ou por modificações feitas por usuários.

Possivelmente a maior referência de *Bem Feito* seja o ‘cartucho amaldiçoado’ de *The Legend of Zelda: Majora’s Mask* (2000). A *creepypasta* fala de um cartucho comprado em uma venda de garagem que atormentava e se comunicava com o jogador¹³⁰. As semelhanças com *Bem Feito* são muitas, das memórias perdidas, à comunicação feita através da interface da máquina. Aliás, esse é o grande ‘inimigo’ a ser enfrentado em *Bem Feito*, a própria interface. Se na *creepypasta* feita com o cartucho modificado e com *glitches* de *Zelda*, a ideia é contar uma história de terror, em *Bem Feito* somos coparticipes dessa história, quem joga é atormentado pela máquina. Ao terminar o jogo cometendo todas as atrocidades que aparecem na lista, um arquivo de texto é criado na pasta do jogo (Figura 56).

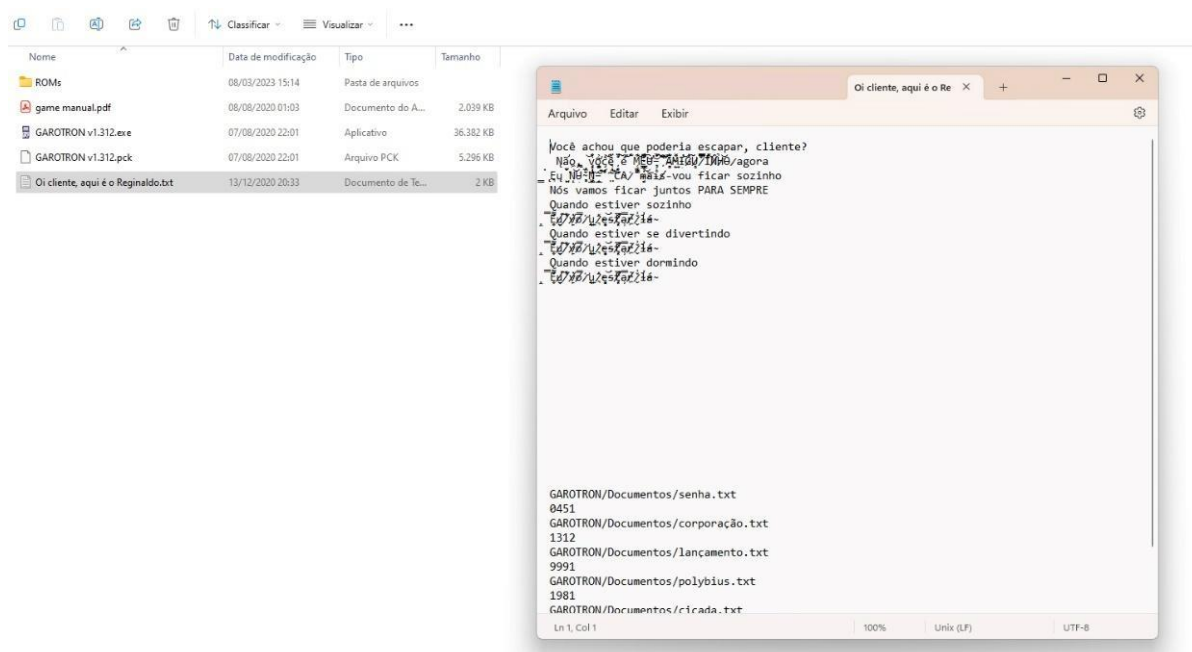


Figura 56 - Arquivo de texto criado na pasta do jogo¹³¹

¹²⁹ No site creepypastas.com é possível encontrar mais de 50 histórias do tipo Disponível em <https://www.creepypasta.com/archive/sorted-by-category/?tx_category=video-games-and-gaming> Acesso em 10 dez 2023

¹³⁰ No site desativado www.creepypastabrasil.com.br é possível ler a história completa Disponível em <http://www.creepypastabrasil.com.br/2011/07/zelda-majoras-mask-ben.html> Acesso em 10 dez 2023

¹³¹ Fonte: captura de tela feita pelo autor

A *creepypasta* de *Zelda* vai emprestar vários elementos que são apropriados por *Bem Feito*, como o uso de rostos assustadores em *close-up*, o que também ocorre em uma *creepypasta* de Super Mario 64. Também teremos alguns elementos constantes na própria jogabilidade desses jogos, como os corredores sangrentos de *Bem Feito* e a ausência de chão em *Zelda* e *Mario*. É interessante ressaltar que os jogos utilizados para a produção dessas *creepypastas* são em sua maioria modificados, mas quem consome a pasta só lê o texto, vê capturas de tela ou vídeo dos *glitches*. O mesmo acontece em uma *creepypasta* baseada em *Harvest Moon*, onde vemos as imagens do personagem principal decapitado em uma poça de sangue (Figura 58) e com *Godzilla* (1988) onde o jogo vai se modificando e se comunicando com quem joga (Figura 59). Quem consome a *creepypasta* só tem acesso a isso pelas imagens de quem conta essa história. Em *Bem Feito* somos convidados a vivenciar esses *glitches*, com o jogo ficando distorcido (Figura 60), dando ‘tela azul’ (Figura 61), ou se modificando enquanto jogamos. A própria tela azul já é uma referência ao travamento do sistema operacional *Windows*, predominante no Brasil final dos anos 1990, início dos 2000, época em que se passa a história do desaparecimento da empresa fictícia *Megasoft*.

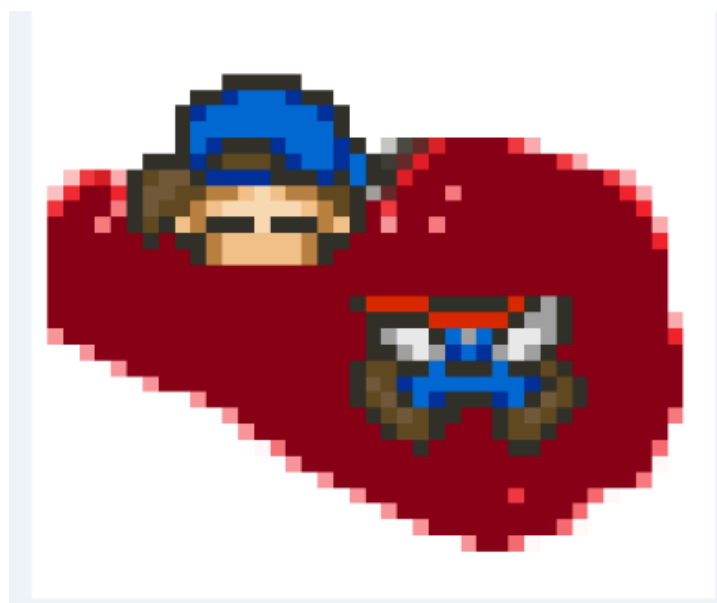


Figura 57 - Imagem da creepypasta de Harvest Moon¹³²

¹³² Fonte: Wiki Creepypasta Brasil, disponível em https://creepypastabrasil.fandom.com/pt-br/wiki/Harvest_Moon_-_Tom_Farm acesso em 20 jan 2024



Figura 58 - Tela de Godzila "conversando" com quem joga¹³³



Figura 59 - Glitches quando temos acesso aos arquivos secretos em Bem Feito¹³⁴

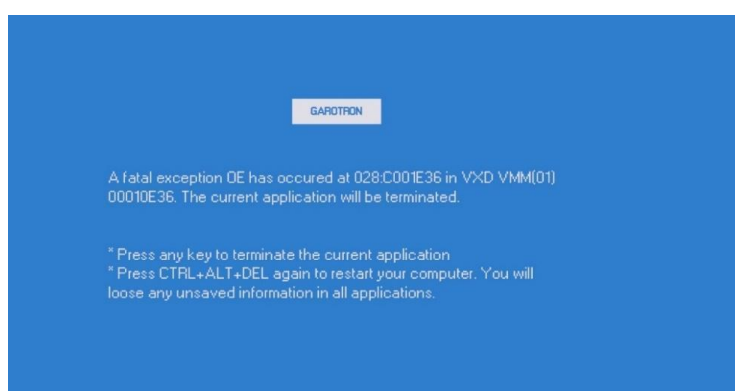


Figura 60 - Tela Azul em travamento do sistema de emulação de Bem Feito¹³⁵

¹³³ Fonte: Creepypasta Brasil, disponível em <http://www.creepypastabrasil.com.br/search/label/NES%20Godzilla> acesso em 20 jan 2024

¹³⁴ Fonte: captura de tela feita pelo autor

¹³⁵ Fonte: captura de tela feita pelo autor

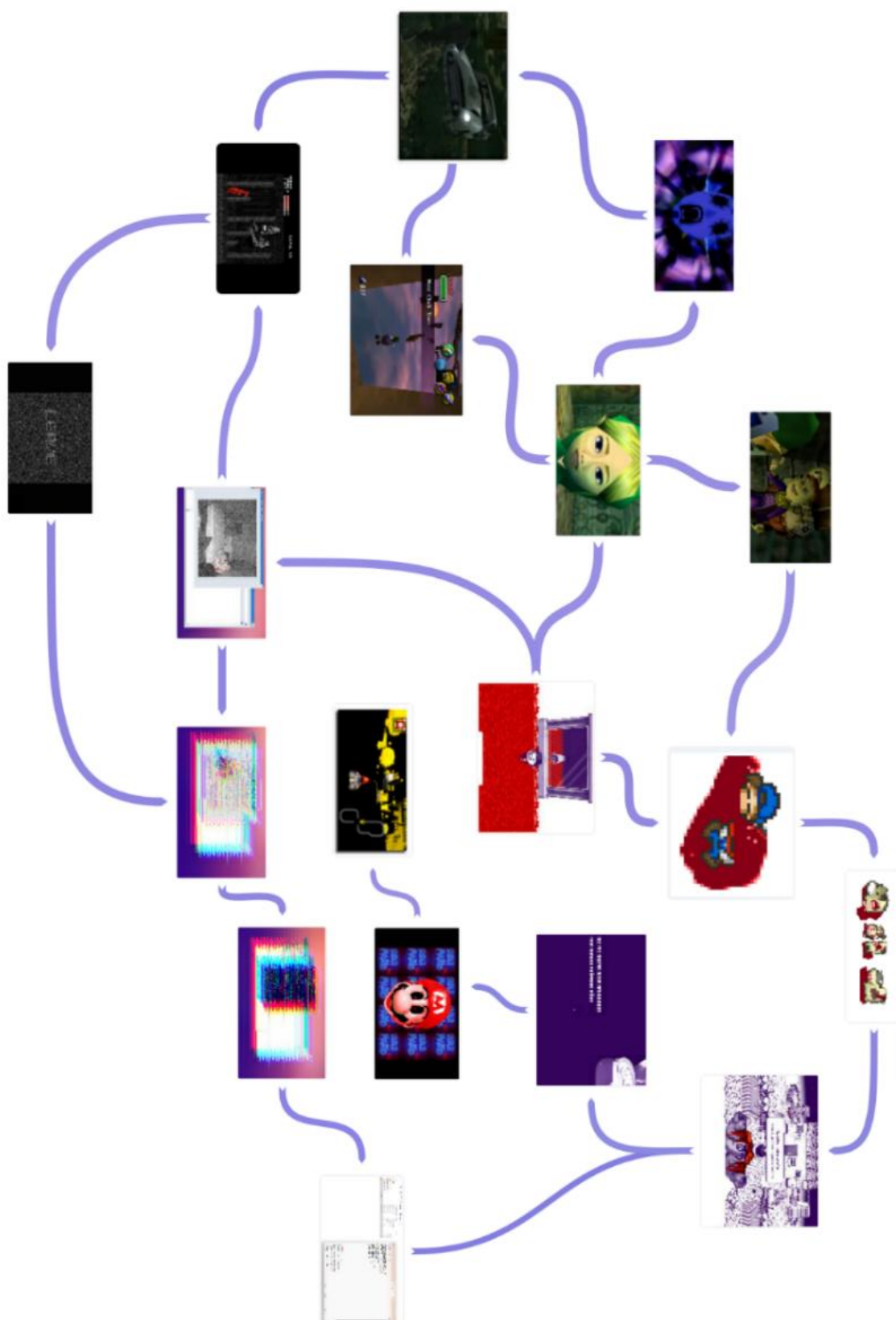


Figura 61 - Coleção Creepypastas¹³⁶

¹³⁶ Fonte: elaborado pelo autor, disponível em <
https://coggle.it/diagram/ZWui2LGKqtj1sEdl/t/screenshot_20160606-195559>

Ainda compondo essa coleção (Figura 61) temos alguns *glitches* que fazem referência à outras histórias da cultura pop, como no caso de *GTA San Andreas* (2004), onde aparecem carros estranhos, sem motorista, que perseguem quem joga. Aqui tem uma grande referência a filmes como *O Carro: A Máquina do Diabo* (Elliot Silverstein, 1977) e *Christine, O Carro Assassino* (John Carpenter, 1983). Assim como em *Bem Feito*, o *glitch* influencia na jogabilidade.

Nosso segundo objeto para essa análise é *Telethugs*. A versão que jogamos do jogo é uma *port* feita para *Sega Genesis*. A descrição do jogo que encontramos na plataforma *Itch.io* diz: “Enfrente desafios incríveis com seus amigos nos cenários mais alucinantes e mortais! Cuidado com os chefes que o aguardam no final de cada fase! Observe com atenção seus movimentos e crie estratégias para derrotá-los! Mate o maligno Luciano Huck e liberte todos os oprimidos de suas garras!”¹³⁷. É um jogo *sidescrolling* de ação e plataforma. Para jogar baixamos o emulador *Kega Fusion*¹³⁸. Após descompactar o arquivo que contém as *roms*, abrimos ele no emulador. Na tela de abertura é possível escolher entre um e dois jogadores, a quantidade de energia e vidas iniciais.

O jogo é curto, levamos cerca de 10 minutos para percorrer suas quatro fases. A primeira se passa nas ruas de uma cidade e o primeiro elemento que chama a atenção são os adversários, que irão compor nossa coleção (Figura 62). Logo no início surge o casal *Amar é...* (Figura 63), criados pela cartunista neozelandesa Kim Casali. Representativos do amor romântico e da sociedade patriarcal, estão acompanhados por coelhos, símbolo da fertilidade. Também estão acompanhados pelos *Minions* (Figura 64), personagens pouco inteligentes explorados pelo vilão *Gru* no filme *Meu Malvado Favorito*, possuem uma relação com o trabalho precarizado e são associados ao bolsonarismo no Brasil. Também o *Bebê Sol* (Figura 65), personagem da série inglesa *Teletubbies*, que inspira os personagens do jogo. O grande vilão do primeiro ato é o personagem de quadrinhos cristão *Smilingüido* (Figura 66).

¹³⁷ Disponível em <<https://menosplaystation.itch.io/telethugs>> acesso em 20 jan 2024

¹³⁸ Disponível em <https://segaretro.org/Kega_Fusion> acesso em 20 jan 2024

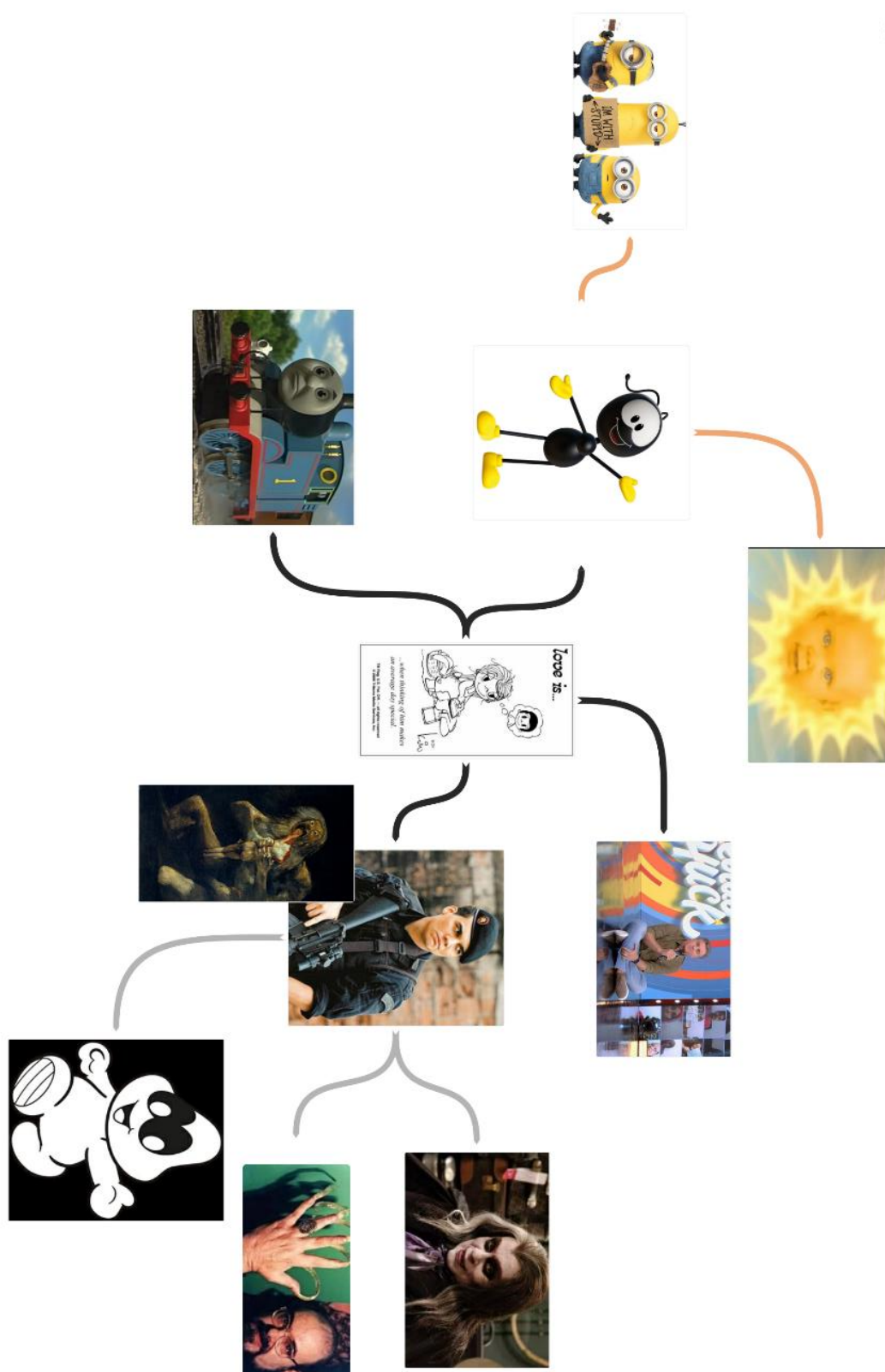


Figura 62 - Coleção Os vilões de Telethugs¹³⁹

¹³⁹ Fonte: elaborado pelo autor, disponível em < https://coggle.it/diagram/Zdzblnl8r92S2m_y/t/zedocaixao >



Figura 63 - Figurinha Amar é...¹⁴⁰



Figura 64 - Minions¹⁴¹



Figura 65 - Bebê Sol da série Teletubbies¹⁴²

¹⁴⁰ Fonte: Tribune Midia Service, disponível em <<https://web.archive.org/web/20090210080036/http://www.tmsfeatures.com/bio/kim-casali/>> acesso em 20 jan 2024

¹⁴¹ Fonte: Omelete, disponível em <https://cdn.ome.lt/pZEL9qqkXOKj3jxHdfX5m6QKXpY=/1200x630/smart/extras/conteudos/minions_2015-wide.jpg> acesso em 20 jan 2024

¹⁴² Fonte: O Tempo, disponível em <<https://www.otempo.com.br/entretenimento/sol-de-teletubbies-tem-27-anos-e-nao-seguiu-carreira-veja-como-ela-esta-1.2774670>> acesso em 20 jan 2024



Figura 66 – Smilingüido, o vilão do primeiro ato¹⁴³

Uma característica de todos esses vilões presentes no primeiro ato, e que está conectada com as discussões propostas nesse capítulo, é que todos tem uma função normativa. Se pensamos o jogo como generificado, a crítica através da destruição do casal *Amar é...* e do personagem cristão *Smilingüido* são parte da crítica a essa generificação, e ao nos colocar no papel de quem é responsável por essa destruição nos faz “o ator que mimetiza, joga/atua seu papel” (SELIGMANN-SILVA, 2014, p.35). Bulut compreende que “a linguagem é importante. Palavras como paixão e amor são, na verdade, eufemismos que funcionam como infraestrutura para a ideologia e as práticas tecnomasculinistas.” (BULUT, 2020, p.98). Ao inverter as lógicas dessas palavras trazendo esses personagens como inimigos, o jogo possibilita leituras distintas dessas personagens midiáticas.

Nos atos seguintes do jogo somos deslocados para uma fase sobre um trem, depois para um cemitério, após, para uma esteira de fábrica e, por fim, para a cena do vilão final. O casal *Amar é...* é recorrente em todas as fases. No cemitério encontramos vários personagens de sátira ao terror brasileiros: o fantasma *Penadinho* (Figura 67), de Maurício de Souza, o vampiro *Bento Carneiro* (Figura 68), personagem de Chico Anysio e a mão do *Zé do Caixão* (Figura 69), personagem de José Mojica Marins. Os vilões finais de cada ato são o trem *Thomas* (Figura 70), da série britânica *Thomas & Friends* (1984); o *Anjo da Morte* (um *mashup*¹⁴⁴ da pintura Saturno devorando um filho, de Francisco

¹⁴³ Fonte: Site Smilingüido, disponível em <<https://smilinguido.com.br/nossa-turminha/>> acesso em 20 jan 2024

¹⁴⁴ Segundo Navas (2010) “Os *mashups* têm suas raízes nos princípios de *sampling* que se tornaram evidentes e populares na música por volta dos anos setenta, com a crescente popularidade de remixes musicais na cultura disco e hip-hop. E embora os *mashups* se baseiem em princípios inicialmente explorados na música, não são remixes diretos se pensarmos nos remixes como alegorias” (2010, p.157)

Goya e *Capitão Nascimento*, personagem vivido por Wagner Moura no filme *Tropa de Elite* (Figura 71) e o grande chefão final, Luciano Huck em seu caldeirão (Figura 72).



Figura 67 - Penadinho¹⁴⁵



Figura 68 - Bento Carneiro¹⁴⁶



Figura 69 - Zé do Caixão¹⁴⁷

¹⁴⁵ Fonte: Mônica Fandom, disponível em <<https://monica.fandom.com/pt-br/wiki/Penadinho>> acesso em 20 jan 2024

¹⁴⁶ Fonte: O Tempo, disponível em <<https://www.otempo.com.br/brasil/de-bento-carneiro-o-vampiro-brasileiro-a-professor-raimundo-relembra-a-historia-de-chico-anysio-1.414213>> acesso em 20 jan 2024

¹⁴⁷ Fonte: Correio do Povo, disponível em <<https://www.correiodopovo.com.br/artefenda/z%C3%A9-do-caix%C3%A3o-lan%C3%A7a-livro-voltado-para-p%C3%ABlico-infantil-1.45294>> acesso em 20 jan 2024



Figura 70 - Thomas, o vilão do segundo ato¹⁴⁸



Figura 71 - Vilão do terceiro ato e suas referências¹⁴⁹



Figura 72 - Luciano Huck e o caldeirão, o chefe final¹⁵⁰

¹⁴⁸ Fonte: IMDB, disponível em <https://www.imdb.com/title/tt0086815/?ref_=tt_mv_close>, acesso em 20 jan 2024

¹⁴⁹ Fonte: montagem elaborada pelo autor

¹⁵⁰ Fonte: montagem elaborada pelo autor

Mais uma vez nos deparamos com algumas figuras voltadas para o público infantil, como o *Penadinho* e *Tommy*, mas são personagens que dialogam com o imaginário de um público adulto. O primeiro foi criado na década de 1960 por Maurício de Souza e *Tommy*, baseado em livros infantis e que já apareceu em filmes como *Homem-Formiga*. No caso da produção da Marvel, foram exigidos cuidados com a imagem, segundo Peyton Reed, diretor do filme, "Ninguém podia ser amarrado aos trilhos ou ser atropelado por Thomas, por exemplo. Thomas não podia fazer nada que pudesse ser interpretado pelas crianças como um Thomas do mal"¹⁵¹. Essa utilização de personagens fora de seus contextos, colocados a serviço de uma crítica midiática e social, modificam a nossa percepção das potencialidades da mídia videogames. No contexto da antiga Tchecoslováquia, Svelch percebia os jogos como uma apropriação de mídias e práticas ocidentais como forma de contestação do regime, o mesmo é feito nesses jogos nacionais que se apropriam da linguagem videogame para criticar o próprio sistema e indústria em torno da mídia. Svelch elabora

vejo os jogos políticos subversivos como um ponto culminante; um ponto em que uma forma originalmente ocidental, executada principalmente em máquinas ocidentais, tornou-se verdadeiramente integrado no contexto sociopolítico da Tchecoslováquia; um ponto em que as crianças e amadores tchecoslovacos descobriram o potencial expressivo do meio de jogos de computador." (SVELCH, 2018, p.315)

4.5 BEM FEITO E TELETHUGS NA CONSTELAÇÃO CULTURAL E SOCIAL

Essas coleções nos permitem compreender em que universo *Bem Feito* e *Telethugs* estão inseridos. Em sua dimensão cultural, está em diálogo com diversos elementos da cultura contemporânea, mas não só como um elemento dela, mas também propondo ativamente uma discussão sobre a mesma. No caso de *Bem Feito*, apesar de seu personagem ser um homem, a ele são atribuídas várias atividades que são tradicionalmente associadas ao universo feminino, como a limpeza e o cuidado. Ainda assim, boa parte dos jogos de fazendinha mantém seus protagonistas como homens brancos.

¹⁵¹ Disponível em <https://www.adorocinema.com/noticias/filmes/noticia-114867/> acesso em 20 jan 2024

Em alguns jogos que compõem a nossa constelação da dimensão cultural e social é possível escolher o gênero da personagem, e em alguns também é possível customizar outras características físicas. Entretanto, em sua grande maioria, quando não temos essa opção, os protagonistas são homens brancos. As exceções são *Nier Automata*, com uma protagonista robô, mas do sexo feminino, e *GTA San Andreas*, com um protagonista negro. Nesse último caso, um personagem suburbano ligado ao mundo do crime, uma representação constante de personagens negros em jogos.

Acreditamos que essas representações, apresentadas em nossas coleções, estão profundamente vinculadas ao regime de ludopolítica descrito por Bulut (2020), onde estúdios criados por um perfil pouco plural, criam jogos que representam exatamente esse perfil. Nesse sentido, quando produções *indie* se propõem a se desvincular desse regime, criam possibilidades de crítica a partir da vinculação de quem joga com o agir no jogo. Se os afetos mobilizados a partir da nostalgia, criados a partir de referências visuais, sonoras e mecânicas de jogos como *Bem Feito*, remetem a um passado em que esses grupos eram ainda mais hegemônicos, também possibilitam novas leituras e aproximações com esse passado. Assim, como Benjamin, combatemos uma ideia de progresso enquanto possibilidade de combater o fascismo. Como afirma Michel Löwi

Somente uma concepção sem ilusões progressistas pode dar conta de um fenômeno como o fascismo, profundamente enraizado no "progresso" industrial e técnico moderno que, em última análise, não era possível senão no século XX. A compreensão de que o fascismo pode triunfar nos países mais "civilizados" e de que o "progresso" não o fará desaparecer automaticamente permitirá, pensa Benjamin, melhorar nossa posição na luta antifascista. (LÖWY, 2015, p.77)

coggle

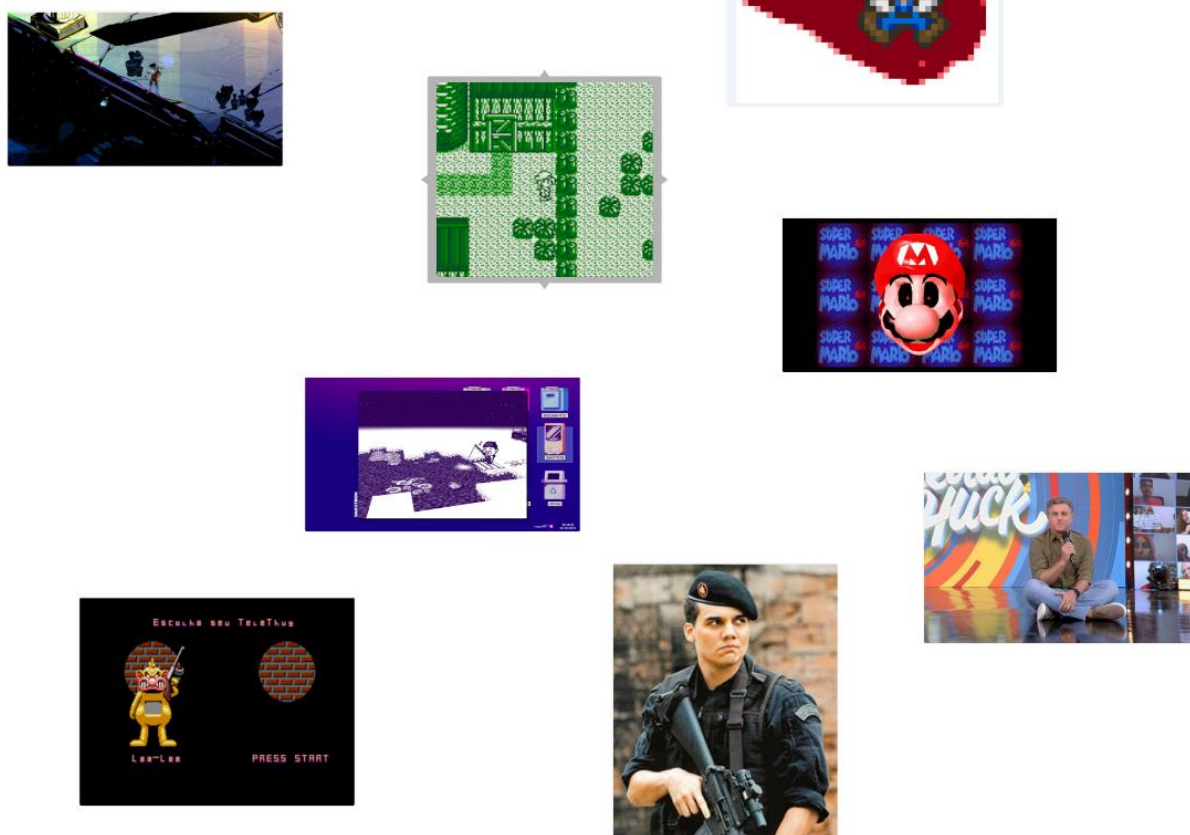


Figura 73 - Constelação Dimensão Social e Cultural¹⁵²

Nessa constelação (Figura 73), composta somente por personagens homens brancos, temos a imagem síntese do que discutimos acerca da dimensão cultural e social. Figuras midiáticas desnudadas pelas possibilidades da máquina e colocadas em contextos diferentes e críticos. A imagem distópica de um *Teletubbie* segurando uma metralhadora ao lado do *Capitão Nascimento*, que performa midiaticamente como uma referência da extrema direita fascista, travestida de apresentador de televisão. Nessa proposição, personagens de *Harvest Moon*, que tradicionalmente são vistos em sua fazenda, estão decapitados próximos a um Mario psicopata, enquanto o filho de Hades, que não foi devorado, pesca tranquilamente no inferno, local para onde levamos o personagem de *Bem Feito* quando cumprimos, sem questionar, todas as tarefas propostas pela grande indústria de jogos.

¹⁵² Fonte: elaborado pelo autor

5 DEFININDO O *INDIE* GAME BRASILEIRO NA TECNOCULTURA AUDIOVISUAL A PARTIR DE SUAS DIMENSÕES POLÍTICAS

Nesse capítulo, ao fazermos nossa leitura crítica destas produções midiáticas, buscamos compreender que ideologias estão presentes nas produções tanto da indústria de jogos *mainstream*, quanto nas produções *indie* e independentes, evitando que se despolitize o *software* (CHUN, 2005). Estes jogos, produzidos de forma independente podem olhar para o passado dos jogos, para construir algo que não é inteiramente novo, pois se sustenta em uma história construída de diversas formas, em especial nas relações das pessoas que jogam com suas estéticas. Mas também não é de forma alguma uma reprodução, pois estabelece suas dinâmicas a partir da experiência contemporânea de suas instâncias de produção para se atualizar. Dessa forma, é possível olhar para os jogos com uma memória anacrônica, em que passado e presente são coalescentes. Nos parece promissor adotar a perspectiva sobre cinema de Benjamin (2014) adaptada ao jogo

Nos botequins e avenidas, nossos escritórios e quartos mobiliados, nossas estações de trem e fábricas pareciam fechar-se em torno de nós de maneira desesperadora. Então veio o filme e mandou esse calabouço pelos ares com a dinamite do décimo de segundo, de modo que agora nos aventuramos em viagens por entre os seus escombros amplamente espalhados. Sob o close-up dilata-se o espaço, sob a câmera lenta, o movimento (BENJAMIN, 2014, p.76)

Acreditamos que os jogos possuem esse potencial de libertação a partir de suas formas de manipulação do tempo e da montagem feita por quem joga. Assim como o cinema do início do século XX transportava suas audiências para lugares que pareciam muito distantes a elas, o mesmo se deu com o jogo digital dos anos 1970. Os jogos independentes parecem atualizar essa memória, ao propor algo que foge aos estúdios guiados pelo lucro. Entretanto, conforme discutimos anteriormente, ao olharmos as dimensões políticas do jogo, em seus aspectos culturais e sociais, assim como acontece com o cinema, essa explosão libertadora do calabouço do dia a dia que se fecha sobre nós também pode ser apropriada pelo capital e usada para cercear esses mesmos estúdios independentes.

Segundo Ruffino (2013) a organização dos processos de produção dos jogos independentes, mesmo eventualmente se opondo a métodos tradicionais, também pode ser encarada como um modelo de negócio. Da mesma forma como o *modding* e o

conteúdo gerado por usuários também foi apropriado pela indústria, como no caso de *DotA* citado anteriormente, os pequenos estúdios são predados de uma forma completamente diferente de como acontece em outras indústrias. O *modding* é um elemento fundamental na formação de cenários locais de desenvolvimento, seja em casos como o *Bomba Patch* (MESSIAS, 2019) (Figura 74) ou nos casos descritos por Svelch na antiga Tchecoslováquia

Transformações criativas e imitações. Livres dos direitos autorais, os amadores sentiram-se livres para converter, clonar e imitar jogos estrangeiros. No processo, criaram um corpo de trabalho e um inventário de modelos inspirados em inspirações estrangeiras, mas que os adaptaram às competências e necessidades do cenário nacional. O jogo de texto e *hacking* da Tchecoslováquia emergiu como variações distintamente locais de gêneros ocidentais (SVELCH, 2018, p.315)



Figura 74 - Bomba Patch 2023¹⁵³

¹⁵³ Fonte: Loja JP Games, disponível em <https://jpgamess.com.br/super-bomba-patch-2023-android/p> acesso em 20 fev 2024

Apesar disso, o modding pode acabar virando força de trabalho para a grande indústria. Um elemento que explica isso são as “motivações não monetárias como paixão e amor que caracterizam a ética de trabalho na indústria de jogos” (BULUT, 2020, p.53) o que o autor aponta como uma forma de autoexploração.

Segundo Bulut, “os desenvolvedores de jogos, que gostam de liberdade criativa no trabalho, acabam trabalhando como se fossem partes de uma máquina. Isto é o que as abordagens liberais da criatividade e do trabalho criativo não percebem.” (BULUT, 2020, p.64). Nessa perspectiva, todo o ideário acerca desses estúdios acaba sendo capturado pela perspectiva da indústria.

Já os motores de jogo, que discutimos no capítulo 3 e que para alguns autores podem ser considerados uma das características fundamentais para o desenvolvimento da cultura *indie* (RUFFINO, 2013; FERREIRA, 2014; GARDA; GRABARCZYK, 2016), principalmente a partir dos anos 2000, não necessariamente democratizam algo. Esses podem ser uma ferramenta para as grandes corporações desenvolverem formas de controle de sobre iniciativas subversivas (DYER-WITHEFORD; DE PEUTER, 2009). Garda e Grabarczyk apontam que

O motor de jogo pode representar um custo de produção significativo e é por isso que a introdução de middleware multiplataforma como o Unity 3D (lançado em 2005) foi uma mudança significativa no desenvolvimento independente de jogos. Embora certamente úteis em termos de independência financeira e editorial, ferramentas deste tipo prontas para uso podem, às vezes, limitar a independência criativa (GARDA; GRABARCZYK, 2016)

A afirmação de que esses *softwares* podem influenciar na independência criativa parte do princípio de que esta liberdade acaba ficando confinada às possibilidades do *software*, de forma semelhante ao que é descrito por Lessig (2004, p.59) em relação a outros tipos de *software*. Mas para além da dependência no uso de ferramentas, pode limitar as possibilidades criativas, pois quem desenvolve o jogo precisa se moldar ao motor de jogo.

Ruffino (2013) vai apontar que no contexto dos jogos independentes, quem trabalha no desenvolvimento de jogos pode rapidamente ser capturado pelas lógicas da indústria, seja por conta das ferramentas disponíveis ou pela própria lógica comercial de distribuição, assim como por regras impostas pelas publicadoras. O autor ainda problematiza os relatos de desenvolvedores que tiveram sucesso a partir de sistemas de autoexploração, que acabam sendo cultuados pelo próprio movimento em torno dos

indies. Isso levaria a uma diminuição dos espaços de experimentação, inclusive nos espaços acadêmicos, que cada vez mais se voltam para as ferramentas e para o mercado. Para Ruffino “a independência ainda pode ser uma escolha deliberada para muitos, mas isto também pode ser o início de mudanças mais permanentes na forma como a prática da produção é compreendida e definida na cultura dos videogames” (2013, p.117).

Para compreendermos os jogos independentes ou o conceito de *Indie* na tecnocultura audiovisual, o que estamos propondo neste capítulo, precisamos responder a uma pergunta, *o jogo independente é independente de quê? O que constitui essa independência?* Pensar um cenário de independência é pensar também o que constitui o cenário de jogos convencionais, formado pelas maiores empresas e publicadoras, uma indústria que “tem, de fato, também o poder de constituir um vector de independência, que se move para fora dela, mas, sendo ‘independente’, carrega dentro da sua própria definição e constituição uma oposição constante e necessária contra a primeira (RUFFINO, 2013, p.111). Dovey e Kennedy (2006) vão apontar que

A noção de independência precisa ser questionada de certa forma para ter algum peso. Como vimos nas indústrias de cinema e música, a etiqueta “indy” pode não significar muito mais do que “aspirante a”. Em outras palavras, o poder das editoras já estabelecidas pode, na verdade, ser fortalecido pela criação de uma diáspora industrial de independentes esperançosos em busca de sustentabilidade comercial ao copiar formatos de jogos que já existem. Se o conceito de independência realmente pretende mudar a natureza das culturas de jogos existentes, talvez seja necessário incorporar algumas compreensões das forças culturais que moldaram o que já temos (DOVEY; KENNEDY, 2006, p.141)

O termo independente e *indie* irão ter significados bastante distintos. Ruffino vai afirmar que o rótulo *indie*, usado para distinguir desenvolvedores de *software* e *hardware* nos primórdios do desenvolvimento de jogos não possui o mesmo significado para desenvolvedores do início do século XXI. Que “uma análise histórica não pode ignorar a fascinação contemporânea por ser ‘*indie*’, que reúne desenvolvedores de jogos em festivais e workshops, que cria formas de agregação e compartilhamento de conhecimento por meio das redes sociais (RUFFINO, 2021, p.4), mas que para além desses aspectos, que podem parecer positivos, também se criam promessas, ansiedades e diversas formas de exclusão social. A independência dos desenvolvedores caseiros da Tchecoslováquia é bastante distinta da maioria dos jogos que jogamos para a produção dessa tese, entretanto, algo desse ser independente dura em jogos como *Bem Feito* e *Telethugs*.

5.1 SER *INDIE* É SER INDEPENDENTE?

Como apontado na introdução deste trabalho, essa pergunta nos perseguiu desde o início dessa pesquisa. Muitos textos apontam para essa dicotomia e discutem esse tema (SIMON, 2013; RUFFINO, 2013; 2021; FERREIRA, 2014; GARDA; GRABARCZYK, 2016; BITTENCOURT, 2017), mas alguma coisa não parecia se encaixar com os jogos analisados nesta tese. Bart Simon (2013) coloca isso como uma pergunta desconcertante no início da edição da revista canadense *Loading* que é dedicada ao estudo de jogos *indie*: “O que é essa coisa de *Indie*?” (p.1). O autor se questiona e questiona o leitor se estamos falando de algum tipo de movimento, como social, artístico ou cultural, ou se é algum tipo de moda ou ética ou “uma orientação de valores, uma identidade social, uma afirmação de autoridade, uma política cultural, um acidente, uma nova forma de capitalismo...?” (SIMON, 2013, p.1)

A provocação é instigante. Garda e Grabarczyk vão apontar que as noções de *Indie* e Independente são diferentes, indicando que o jogo *indie* está profundamente relacionado a uma forma de fazer jogo que emerge no início dos anos 2000. Para os autores “o termo ‘*indie*’ não deve ser tratado como uma simples abreviatura da noção ampla de ‘jogo independente’, uma vez que podem ser usados indistintamente apenas num período de tempo muito específico” (GARDA; GRABARCZYK, 2016). Esses jogos estariam vinculados, dentre outras coisas, à uma estética *indie*, mas não necessariamente eram independentes, pois suas demais características são comerciais. Dessa forma, todas as hipóteses de Simon estão corretas e erradas ao mesmo tempo. Para Ruffino (2021) “a noção de independência está relacionada à luta para encontrar modalidades alternativas de criar, jogar e distribuir videogames, e que essas modalidades agora fazem parte integrante da indústria global de jogos (RUFFINO, 2021, p.1). Ora, se essas modalidades são parte integrante da indústria global de jogos, esses jogos são independentes de que?

Em um trabalho anterior, o autor aponta que os jogos devem ser observados em sua relação de poder entre desenvolvedoras e designers com as grandes editoras, mas também na relação produtor-produto. Como estamos discutindo no decorrer desse capítulo, quanto mais a desenvolvedora se aproxima da indústria, maior a relação de autoexploração. Segundo Ruffino, “isto é particularmente relevante para os produtores

independentes que estão autorizados a vender os seus jogos em portais online de propriedade de algumas empresas de maior dimensão” (2013, p.109). O autor aqui se refere a espaços de venda como *Steam*, *PSStore*, *Microsoft Store*; *Nintendo Store*, que abordamos anteriormente em nossa coleção de formas de distribuição. Esses espaços possuem determinadas regras para a comercialização de jogos, o que modifica a forma como as desenvolvedoras irão trabalhar com seus conteúdos.

As versões de *Bem Feito* traduzem bem essa forma de modificação da forma de criação de quem desenvolve o jogo. Apesar de uma das camadas do jogo permanecer quase inalterada, a do jogo em si, outras partes parecem sofrer uma espécie de *indienização*, ou seja, a adoção de várias características comuns aos jogos *indie*, mas não necessariamente vinculados aos jogos independentes. O jogo, que havia sido feito em *RPG Maker* e *Godot*, foi remasterizado em *Unity*. As diferenças no próprio sistema de acesso ao jogo são sintomas desse tipo de processo (Figura 75).

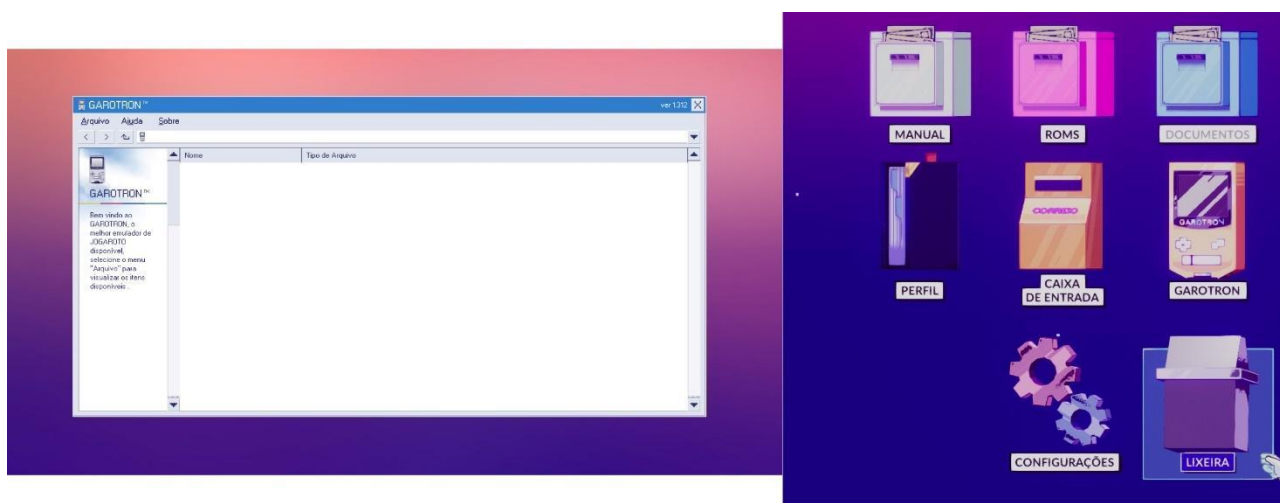


Figura 75 - A esquerda primeira versão do Garotron, a direita a versão remasterizada¹⁵⁴

Antoniades (2014) e Bittencourt (2017) irão trabalhar com o conceito de *indie AAA* (*indie* triplo A), jogos que são produzidos por grandes estúdios e com grandes orçamentos, mas que possuem uma estética ou ‘espírito’ *indie*. Esse não é necessariamente o caso de *Bem Feito*, pois ele ainda continua carregando vários marcadores de *indiecidade*. Ainda assim, em muitos jogos isso se apresenta como uma característica implícita, Mark Fisher (2020) afirma que “‘Alternativo’ e ‘Independente’ não designam nada fora do mainstream; pelo contrário, são, na verdade, os estilos dominantes no interior do mainstream” (posição 155). Nesse sentido, a crítica implicada

¹⁵⁴ Fonte: montagem

nesses jogos estaria a serviço do capitalismo. Entretanto, Ruffino vai apontar que a noção de independência carrega consigo conotações políticas e morais, que são distintas de qualquer outro momento na história e cultura dos videogames (2013, p.107).

Garda e Grabarczyk (2016) propõem examinar características intrínsecas e extrínsecas para compreender a independência nos jogos de videogame, mas que o significado de cada uma dessas características pode variar de acordo com o tempo histórico em que esse jogo foi lançado. As características intrínsecas estão relacionadas ao próprio objeto jogo, como o tema, o estilo visual e suas mecânicas. Já as extrínsecas, relacionadas aos fatores externos e circundantes, dizem respeito às formas de financiamento, a estrutura do estúdio ou desenvolvedora e as formas de distribuição.

A partir da proposição dos autores, observamos uma série de jogos e/ou demonstração de jogos brasileiros para tentar compreender como os mesmos se inscrevem nessas características. Esses jogos ajudam a compor um panorama do cenário brasileiro, reforçando a análise mais aprofundada que fizemos de *Bem Feito* e *Telethugs*. Aqui temos mais uma coleção, a dos jogos jogados para escrita da tese, onde buscamos, nas informações disponibilizadas pelas próprias desenvolvedoras, por indícios dessas características. Os jogos são: *Monotonia*; *Matar Gente Rica de Skate*; *Heavy Metal Machines*; *Banzo - Marks of Slavery*; *Caapora Adventure*; *Tcheco in the Castle of Lúcio*; *Star Valor*; *A Nova Califórnia*; *Punhos de Repúdio*; *Sleeping Dragon*; *Celeste*; *Árida*; *Aurora*; *Gaucha and The Grassland*; *Wolfstride*; *Dandara*; *99 Vidas*; *Chroma Squad*; *Distortions*; *Bem Feito Steam*; *Galaxy of Pen & Paper*; *Top Racer Collection*; *Toren*; *Irmão do Jorel* e o Jogo mais importante da Galáxia; *Horizon Chase Turbo*; *Nanocells*.

Em um primeiro momento organizamos os jogos em quadrantes relacionados a suas temáticas e proposições visuais (Figura 76). Procuramos dessa forma compreender a correlação entre uma estética *indie* e as proposições temáticas de cada jogo. Posteriormente olhamos para os indícios relacionados à independência desses jogos e buscamos estabelecer nossos marcadores de *indieidade*. Dessa forma buscamos formas de compreender como esses jogos atualizam o conceito de *indie* e independente.



Figura 76- Coleção dos jogos jogados para o trabalho¹⁵⁵

¹⁵⁵ Fonte: elaborado pelo autor, disponível em < <https://coggle.it/diagram/Za7G0PYDcKBnr5YM/t/jogos-jogados> >

A seguir, procuramos por indícios das qualidades de independência propostos pelos autores e adaptados para esse trabalho, acrescidos de algumas qualidades de proposição própria. Essas qualidades são: Independência Financeira (de onde vem os recursos para produção); Independência Criativa (autonomia da desenvolvedora); Independência Editorial (influência de publicadoras); Forma de Distribuição; Natureza Experimental; Baixo Custo; Estilo Retrô; Tamanho da Equipe; Tamanho do Jogo; Mentalidade *Indie*; e Proteção de direitos Autorais/propriedade intelectual.

A independência financeira parece ser um fator determinante para compreender a diferença entre *indie* e independente. Ela está relacionada a forma como um jogo é financiado. Se um jogo é financiado por recursos próprios da desenvolvedora ou equipe de desenvolvimento, ele possui marcadores de *indieidade* distintos de um jogo que recebe financiamento coletivo, recursos públicos ou investidores privados que visam o lucro. A independência financeira pode ser determinante para a maioria dos outros marcadores. Existem outras formas de um jogo ser financiado, como os modos *free-to-play*, *loot boxes*, e outros modelos que aproximam bastante da estética dos jogos digitais dos jogos de azar, que não iremos abordar nesse trabalho.

A independência criativa está relacionada aos processos de criação. Garda e Grabarczyk (2016) irão afirmar que “a única coisa que deve ser examinada quando perguntamos sobre independência criativa são as citações diretas do desenvolvedor que descrevem o jogo em materiais promocionais, entrevistas, descrição do produto e outros paratextos”. Está ligada à independência financeira já que mesmo as formas coletivas de financiamento interferem nas opções técnicas e estéticas da composição do jogo.

A independência criativa também está relacionada à forma como se dá a relação de quem desenvolve o jogo com o próprio produto. Bulut (2020) aponta que, em todas as áreas de desenvolvimento de jogos, “aconselharam os alunos a serem principalmente jogadores de equipe apaixonados, motivados e autogeridos e a fazerem o que amam. Se alguém quisesse um emprego na indústria de videogames, era obrigatório tomar os comprimidos prescritos na prescrição de trabalho neoliberal.” (BULUT, 2020, p.51). Para Mark Fisher (2020) “na fantasia da sociedade empreendedora, fomenta-se a ilusão de que qualquer um pode ser Alan Sugar ou Bill Gates, independente do fato de que a probabilidade real de algo assim ocorrer tem diminuído desde a década de 1970” (2020, posição 665). Ruffino (2013) aponta que

O conceito de independência traduz-se numa forma peculiar de intimidade entre o produtor e o produto final. Esta proximidade emocional também se encontra nas formas de trabalho imaterial que surgiram nas últimas

décadas, onde toda a dimensão “criativa” do indivíduo é gasta no processo de produção, confundindo assim a distinção entre vida e trabalho. (RUFFINO, 2013, p.116)

A independência editorial está relacionada tanto com a independência financeira quanto com as formas de distribuição. A possibilidade de publicar seus jogos de forma independente em sites de downloads ou em outros canais de auto publicação foi um dos elementos responsáveis pelo aumento de jogos *indie* (SIMON, 2013; RUFFINO, 2013; 2021; FERREIRA, 2014; GARDA; GRABARCZYK, 2016). *Bem Feito* se apresenta das duas formas, em sua versão original está disponível no site itch.io, mas sua versão remasterizada foi lançada na Steam (e posteriormente em outras plataformas) por uma publicadora. Ruffino afirma que “importa para quem, e com quem, os desenvolvedores fazem videogames, e como eles consideram suas inevitáveis relações de “dependência” como uma abertura para novos espaços de autonomia criativa e econômica. (2021, p.2), já Ferreira (2014) aponta que

é bastante comum que um desenvolvedor indie, ao apresentar um projeto de jogo a uma dessas majors [publicadora], caso o projeto seja aprovado, receba, antecipadamente, uma espécie de financiamento para o desenvolvimento do jogo, com um contrato de entrega do jogo completo em data acordada entre as partes. Este fator acaba por se tornar mais um elemento de pressão sobre os desenvolvedores, pois estes sabem que tem um dever a cumprir, ou seja, entregar o jogo, completo e conforme as expectativas, nas datas acordadas, além de terem de apresentar versões parciais dos jogos em desenvolvimento, o que é chamado, no meio, pelo termo milestones. (FERREIRA, 2014, p.10)

A forma de distribuição está relacionada aos meios digitais de publicação de jogos. Na produção tradicional de jogos, os custos de distribuição eram muito altos, passando pela gravação das mídias até as embalagens e distribuição em espaços de comercialização. Ferreira (2014) coloca a distribuição digital como um fator fundamental para o desenvolvimento do videogame independente, em especial em função do aumento da velocidade da internet. Entretanto, atualmente a maioria dos jogos, sejam eles independentes ou não, são distribuídos de forma digital. Além disso, o acesso aos grandes espaços de publicação está cada vez mais facilitado. Isso também pode ser considerado uma forma de cerceamento da Independência Criativa, já que esses espaços possuem determinadas regras, não só para a inclusão em seus catálogos, mas também, e principalmente, para a exposição e alcance desses jogos. Aqui temos uma questão semelhante com a exposta acerca dos motores de jogo, que tem potencial de limitar de muitas formas as possibilidades de subversão (DYER-WITHEFORD; DE PEUTER, 2009).

A Natureza Experimental talvez seja um dos aspectos mais interessante de observar, afinal “os jogos *indie* são frequentemente reconhecidos pelo seu potencial de experimentação que pode transformar a indústria. Esta expectativa parece ser inerente a todos os sectores independentes da criação midiática, do cinema à música” (GARDA; GRABARCZYK, 2016). Essa natureza pode estar relacionada a questões estéticas, como acontece em *Bem Feito*. Também pode ser de natureza temática, como em *Telethugs*, já que a natureza experimental trata “de temas ignorados ou impopulares, muitas vezes sob a forma de um comentário social” (GARDA; GRABARCZYK, 2016). Ou ainda da ordem mecânica, como em *Dandara*. É preciso tomar cuidado com algumas estratégias da indústria, como reviver gêneros e mecânicas esquecidas, Garda e Grabarczyk (2016) alertam que

um número significativo de jogos independentes contemporâneos são plataformas 2D – um gênero que se tornou bastante impopular depois que a indústria mudou para motores de jogos 3D. No entanto, essas escolhas específicas de design são apenas propriedades contingentes que dependem da popularidade atual dos gêneros (e mudam de acordo). Por exemplo, os jogos de plataforma 3D são atualmente tão sub-representados quanto os jogos de plataforma 2D já foram. Portanto, é bem possível que, num futuro próximo, os jogos de plataforma 3D se tornem fortemente associados a jogos independentes. Esta propriedade está especialmente correlacionada com a independência criativa porque a experimentação é muitas vezes simplesmente a expressão das necessidades criativas do desenvolvedor. (GARDA; GRABARCZYK, 2016)

Baixo custo de produção é outro marcador importante de independência. Também relacionado com a independência financeira, é um marcador que pode dar indícios falsos de independência. Com as formas de distribuição online se cria um nicho de jogos baratos, que acaba sendo preenchido por jogos que não tem necessariamente outros marcadores de independência. Outro elemento é o uso de espaços de financiamento coletivo, antes reservados a projetos independentes, por empresas de maior porte. Mais um fator que não pode ser deixado de lado ao falarmos de custos é o de desenvolvedoras independentes dedicarem muitas horas de suas vidas para a produção de seus jogos (SCHREIER, 2018), o que Ruffino aponta como “o sonho propício que oferece a oportunidade de ‘autoexploração’” (RUFFINO, 2013, p.116).

O Estilo Retrô parece fazer parte da essência do jogo *indie*. Em sua análise sobre os vencedores do *Independent Games Festival*, dos anos 2000 até 2013, Jesper Jull (2014) aponta que o estilo *2d pixel art* foi dominante de 2005 em diante, algo que se reflete até hoje na indústria. Claro que isto está também relacionado a independência

financeira, já que tanto *softwares* quanto *hardware* para o desenvolvimento de jogos em 2d são mais baratos. Esse foi um dos elementos que motivou essa pesquisa, já que parece andar na contramão da perspectiva desenvolvimentista da indústria da tecnologia. Apesar disso, esse estilo capitaliza uma nostalgia geracional das desenvolvedoras (GARDA, 2013). Garda (2013) ainda aponta para dois tipos de estilo retrô, um retrô clássico e um neo retrô¹⁵⁶, mas ambas, como em outras formas de mídia, têm relação com uma auto referencialidade. Contudo, “é importante lembrar que o estilo retrô pode ser facilmente copiado e utilizado por quem não preenche nenhum dos critérios da definição de jogo independente” (GARDA; GRABARCZYK, 2016)

O tamanho da equipe também está correlacionado com a independência financeira, afinal, é muito mais fácil manter uma equipe reduzida ou ser uma desenvolvedora individual. Também está ligado à independência criativa, já que é muito mais fácil manter o controle criativo quando em poucas pessoas. Esse trabalho por vezes individualizado é bastante romantizado nos discursos acerca do jogo independente (RUFFINO, 2013; GARDA; GRABARCZYK, 2016). Entretanto, a comunidade de desenvolvedoras realiza muitas trocas informacionais, a partir de recursos compartilhados e do número cada vez maior de usuários dos motores de jogo mais populares. Apesar de na grande indústria ser comum a formação de grandes equipes para o desenvolvimento de jogo triplo A, isso é um elemento relativamente novo na história dos jogos, já que as primeiras equipes que desenvolviam jogos também eram bastante reduzidas (RUFFINO, 2013; GARDA; GRABARCZYK, 2016; WOLF, 2012). Os primeiros jogos produzidos no Brasil também eram produto de um desenvolvedor individual. Os jogos descritos por Svelch (2018) no contexto da antiga república soviética da mesma forma eram produzidos em sua maioria por realizadores individuais. Apesar de muitos desses casos serem de produções independentes, como os da antiga Tchecoslováquia, a maior parte possuía um caráter comercial e de dependência com a grande indústria.

O tamanho do jogo é um marcador que tem relação com a independência financeira, criativa e com a forma de distribuição. Os arquivos de jogos independentes deveriam ser ‘baixáveis’ (FERREIRA, 2014), principalmente no início dos processos de distribuição online. Ruffino alerta que “embora a tecnologia desempenhe um papel importante, ela deve ser considerada junto com as mudanças políticas e socioculturais, bem como com as novas estratégias empresariais implementadas nestes contextos”

¹⁵⁶ O estilo retrô é aquele que lança mão de elementos estéticos que eram utilizados em jogos do passado exatmanete da mesma forma que os originais, enquanto o neo retrô é aquele que possui uma tendência de auto-referência onde as estéticas do último meio século agora são recriadas, reconfiguradas, redescobertas e recicladas no contexto moderno (GARDA, 2013)

(RUFFINO, 2013, p.118). Nos parece que atualmente o tamanho do jogo tem mais relação com a tecnologia escolhida e com a forma discursiva que essa tecnologia tem. Optar por fazer jogos que rodem em navegador ou que sejam facilmente baixáveis e que ocupem pouco espaço é uma estratégia de desenvolvedoras independentes para aumentar o alcance de seus jogos.

O marcador seguinte, a chamada *Mentalidade Indie* “não se baseia numa simples lógica de oposição e crítica ao *mainstream* estabelecido” (GARDA; GRABARCZYK, 2016) mas, como em outras formas de mídia, a partir de uma credibilidade aos olhos da comunidade. Segundo os autores, não se trata de criar jogos melhores, mas de desenvolver jogos *indie*, e que “este tipo de mentalidade ou atitude só ganhou popularidade recentemente e difere muito da atitude dos primeiros criadores independentes que muitas vezes tentavam criar a impressão de um produto corporativo ‘profissional’ (GARDA; GRABARCZYK, 2016), ou seja, não basta ser *indie* – e certamente não precisa ser independente -, tem que parecer *indie*.

O último marcador que utilizamos é a utilização de sistemas de proteção de direito autoral ou propriedade intelectual. Acreditamos que para um jogo se considerar independente, as formas como é protegida a propriedade intelectual são fundamentais. Uma característica da grande indústria sempre foi tentar obstruir a distribuição livre. Se, como define Ruffino (2013), os jogos independentes articulam uma série de discursos que muda a compreensão dos valores atribuídos a produção de jogos, esses valores devem se distanciar de práticas da grande indústria. Entretanto, o autor entende que “estes valores, em vez de indicarem uma separação radical das práticas da indústria, incorporam ainda mais a cultura dos videogames nos modos de produção capitalistas. (RUFFINO, 2013, p.115). Esse marcador está profundamente relacionado com as formas de distribuição. Ruffino aponta que

os jogos independentes deveriam ser discutidos em termos das relações de poder entre designers e grandes editoras, e também das formas como a relação entre produtor e produto leva a organizações específicas do processo de produção. Isto é particularmente relevante para os produtores independentes que estão autorizados a vender os seus jogos em portais online propriedade de algumas empresas de maior dimensão. Como são introduzidas e implementadas potenciais formas de exploração, no caso de jogos independentes? Como são ressignificados os conceitos de independência, liberdade e autoexpressão no processo de assimilação do produto final por empresas externas? (RUFFINO, 2013, p.109)

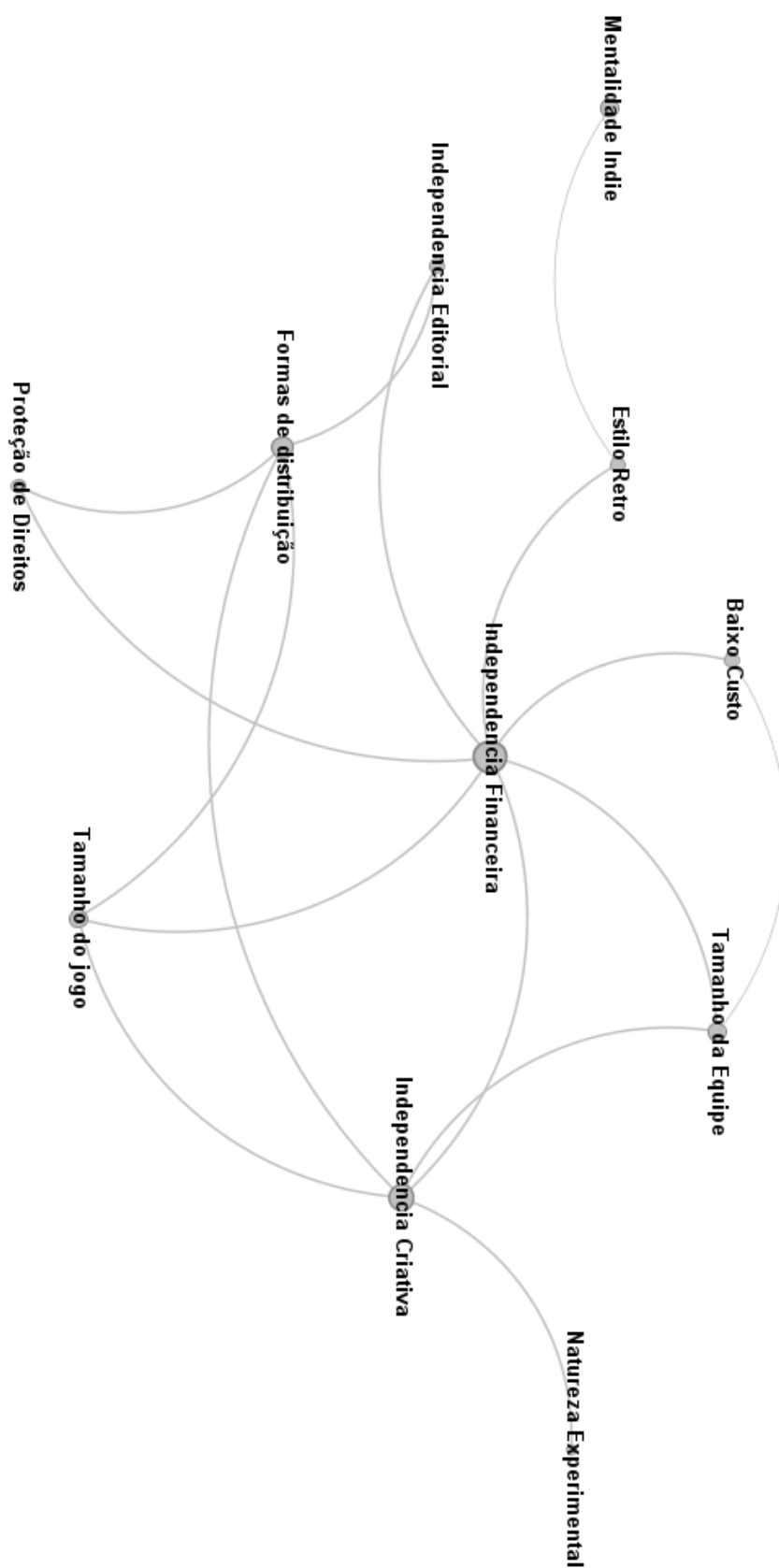


Figura 77 - Relações entre os graus de indicidade¹⁵⁷

¹⁵⁷ Fonte: elaborado pelo autor

Dessa forma, observando esses marcadores, procuramos em nossa coleção de jogos por indícios que nos possibilitassem organizar nossos jogos nessas categorias. A partir disso conseguimos determinar certos marcadores de *indiecidade* que se relacionam conforme mostrado na imagem 77. A *independência financeira* como um dos pontos fundamentais, estando relacionada com o *baixo custo*, *tamanho da equipe*, *tamanho do jogo*, *estilo retrô*, *independência editorial* e *independência criativa*. Depois a independência criativa, relacionada com o tamanho da equipe, com o tamanho do jogo, com a natureza experimental e com as formas de distribuição

No gráfico da página seguinte (Figura 78) é possível ver os jogos na coluna da esquerda, e a quantidade de marcadores de independência nas suas linhas. A cor indica a qual indicador o marcador se refere. De cima para baixo, temos *Nanocells* com nenhum marcador, e a seguir *Horizon Chase Turbo*, considerado um dos jogos mais importantes do cenário *indie* brasileiro.

Já na parte de baixo, temos os jogos com a maior quantidade de marcadores, *Matar Gente Rica de Skate*, *Monotonia* e *Telethugs*, com 11 marcadores. *Bem Feito* é um caso interessante, e analisamos as suas duas versões. Na versão original, identificamos 10 marcadores de *indiecidade*, mas quando analisamos a sua versão remasterizada lançada na Steam esse número cai pela metade.

Também organizamos um gráfico de superfície (Figura 79), para compreender, dentro do universo de nossa coleção, como se distribui essa independência no cenário de jogos nacional. No gráfico, as partes em verde são nossa superfície de independência, mostrando a forma como o cenário analisado possui em sua maioria marcadores de *indiecidade*, enquanto as partes em azul são os fossos de dependência. Nessa parte azul, podemos perceber as formas como as lógicas da indústria penetram na produção de jogos. Os dois maiores rasgos em nossa superfície, que são as formas de distribuição e a proteção de direitos estão profundamente relacionados. Os marcadores mais presente são o estilo retrô e a mentalidade *indie*, também dois marcadores muito relacionados. Na coluna esquerda temos nossos marcadores e na linha abaixo os jogos.

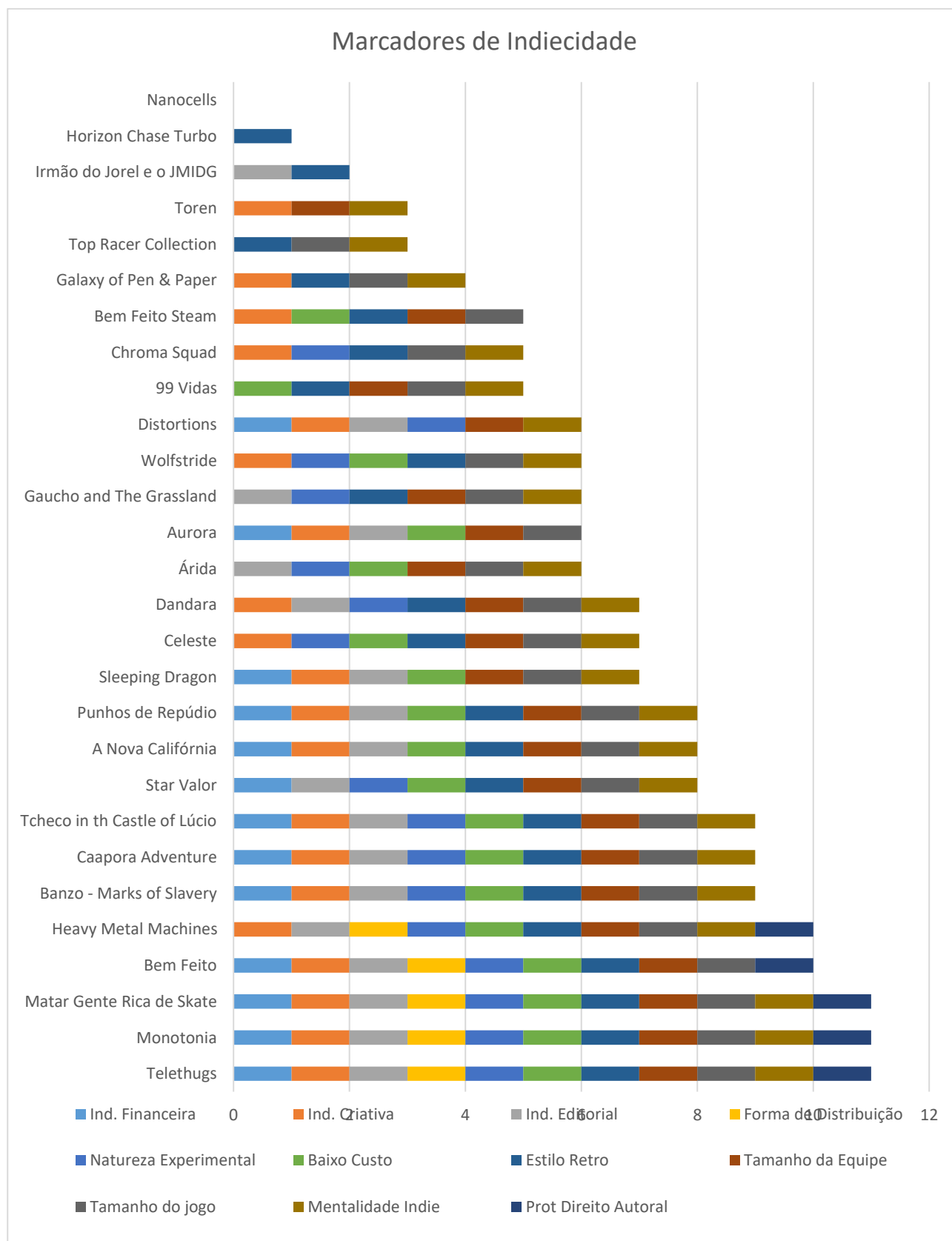


Figura 78 - Marcadores de Indiecidade¹⁵⁸

¹⁵⁸ Fonte: elaborado pelo autor

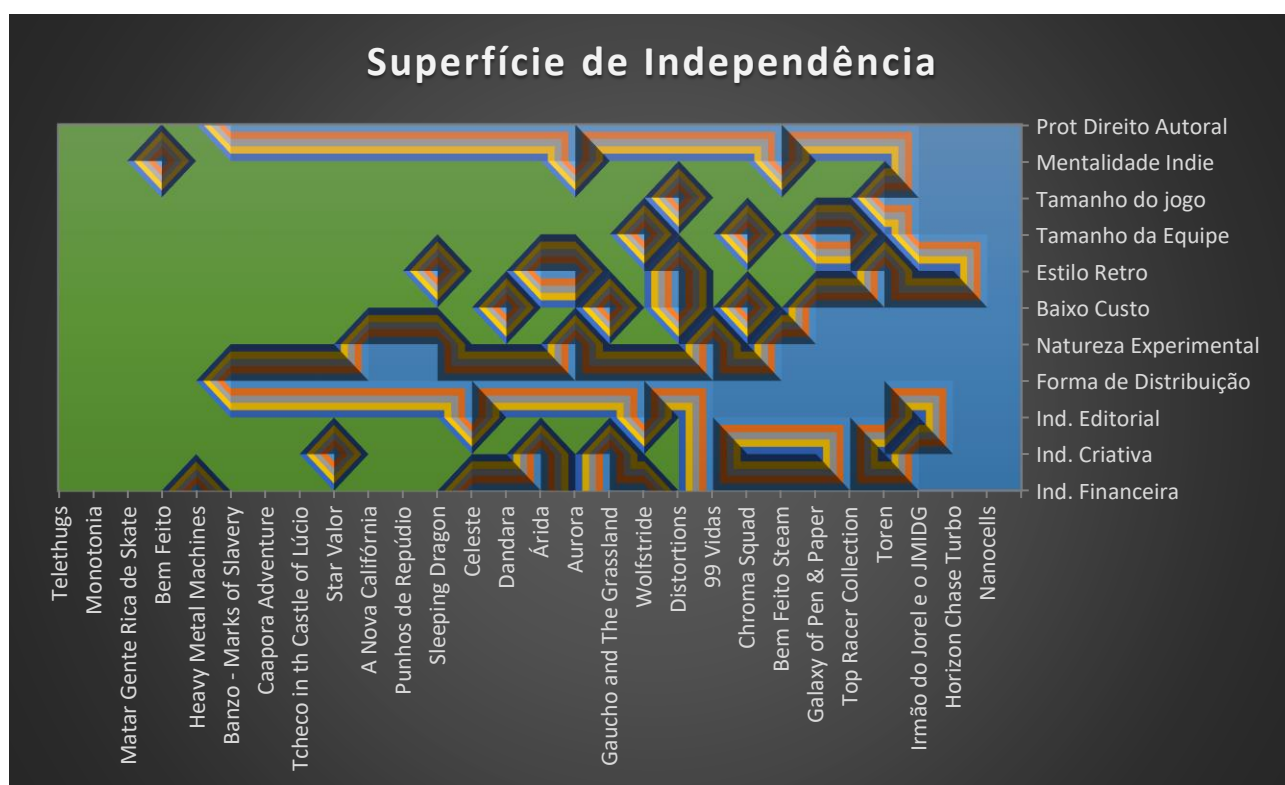


Figura 79 - Gráfico de superfície de independência¹⁵⁹

Os dois gráficos nos ajudam a visualizar como as distintas formas de produção e as diversas linguagens dos videogames que são apropriadas tanto pelas desenvolvedoras pequenas, quanto pela grande indústria. Ao falar das relações de trabalho, Mark Fisher (2020) afirma que as divergências não estão mais localizadas na disputa de classes “mas internamente, na psicologia do trabalhador, que, como trabalhador, está interessado no conflito de classes à moda antiga, mas que, sendo acionista de um fundo de pensão, está também interessado em maximizar os ganhos de seus investimentos (2020, posição 638). Acreditamos que o mesmo pode ser verdade quando falamos de grande parte das desenvolvedoras *indie*.

Iremos analisar alguns jogos relacionando-os com suas posições nos quadrantes e suas relações de dependência/independência utilizadas para a produção dos gráficos. *Telethugs*, como já apresentado anteriormente, é um jogo de ação em pixel art 16bits emulado em Sega Genesis. O jogo faz uma forte crítica social ao expor figuras midiáticas e associar as mesmas ao fascismo. Quanto a proposição visual, como emula jogos de 16bits, não possui uma estética *indie* que, apesar de se caracterizar por um estilo retrô (GARDA; GRABARCZYK, 2016), não podemos aplicar aqui em função da tecnologia utilizada. A produção é feita pelo desenvolvedor Mais Ódio Menos Playstation de forma

¹⁵⁹ Fonte: elaborado pelo autor

individual, o que proporciona independência financeira e criativa. Não está associado a nenhuma publicadora e é distribuído de forma gratuita no site itch.io. Se apropria de um estilo de jogo em que normalmente quem joga está do lado da lei, para subverter e tratar de temas que incomodam a sociedade. É uma produção de baixo custo em função de seu escopo reduzido e da tecnologia empregada. Possui um estilo retrô clássico (GARDA 2013). Equipe e jogo possuem tamanhos reduzidos, sendo um desenvolvedor individual e o jogo possuindo apenas alguns megabytes, como era de se esperar de um jogo de Sega Genesis. Apesar de ser um jogo manifesto, possui uma mentalidade *indie* pois está inserido dentro de uma comunidade de desenvolvedores que adotam uma linguagem reconhecida por seus pares.

Monotonia (Figura 80) é um jogo de plataforma que simula um arcade. A proposta do jogo é fazer uma crítica aos trabalhos repetitivos. Os gráficos polidos da parte externa do arcade assim como o interno do jogo possuem estilo neo retrô. De produção e distribuição pelo *GBH Studio*, possui independência financeira, criativa e editorial. Está disponível de forma gratuita na *Steam*. É importante ressaltar como se criam zonas cinzentas ao realizar esse tipo de análise, afinal não podemos afirmar que o fato de estar na *Steam* gerou algum constrangimento criativo, então optamos por manter esse marcador. Possui uma natureza experimental a partir da crítica que propõe, além de possuir uma mecânica simples onde só é preciso ir para cima e para baixo e clicar nos anúncios, mas que funciona de forma bastante desafiadora, exigindo bastante habilidade de quem joga, mesmo que para fazer movimentos simples. A produção é de baixo custo e possui, como apontamos anteriormente, um estilo neo retrô. O tamanho da equipe também fica em uma zona cinzenta, já que o estúdio possui oito pessoas, mas ainda assim consideramos pequeno. O jogo possui algumas centenas de *megabytes*, um tamanho reduzido para os padrões de dezenas de *gigabytes* da indústria triplo A. Possui uma mentalidade *indie*, expressa tanto no seu estilo quanto na página do estúdio e não possui restrição de direito autoral em sua atual versão.



Figura 80 - Monotonia¹⁶⁰

Matar gente Rica de Skate (Figura 81) é um jogo de ação com elementos de baixa definição e montagens fotográficas. É um *rougelike*, estilo que se consolidou com os jogos *indie*, ainda assim, seus gráficos não buscam pela estética *indie*. Quanto ao tema, o nome é praticamente autoexplicativo, o jogo faz uma crítica às profundas diferenças sociais experimentadas no momento histórico em que é produzido. Desenvolvido de forma individual por Daniel Dante, possui independência financeira, criativa e editorial. É distribuído de forma gratuita no site *Itch.io*, onde é possível pagar o quanto quiser pelo jogo, inclusive nada. Apesar de possuir uma mecânica simples, basta jogar bolinhas nos adversários até que eles sejam derrotados, sua crítica possui uma natureza experimental. A produção é de baixo custo. Possui um estilo retrô clássico, muito mais ligado a tecnologia de desenvolvimento. É uma produção individual e possui somente 10 megabytes. Possui uma mentalidade *indie* crítica, assim como *Telethugs*, e não possui nenhum sistema de proteção de direitos autorais.

¹⁶⁰ Fonte: Steam, disponível em <

https://store.steampowered.com/app/2547200/Monotonia_Primeiro_Contato/> acesso em 20 jan 2024



Figura 81 - Matar Gente Rica de Skate¹⁶¹

Bem Feito, também já apresentado, é um farming simulator de terror que simula/emula portáteis dos anos 1990. O jogo faz uma crítica a própria indústria de jogos. Apesar de emular tecnologias dos anos 1990, ainda assim busca várias formas de se desvincular da estética *indie*. O jogo foi viabilizado parcialmente via financiamento coletivo e por vendas no site *itch.io*, mas a maior parte com recursos próprios da desenvolvedora, o que indica uma independência financeira. Apesar de uma relação próxima com o público em suas redes sociais e no site de financiamento coletivo, a partir das entrevistas dadas pela desenvolvedora é possível afirmar que houve uma grande independência criativa. Como foi auto publicado, como descrevemos anteriormente, possui independência editorial e também é independente em sua forma de distribuição. Possui uma grande natureza experimental, utilizando uma série de tecnologias distintas e de forma inesperada, como a mistura de motores de jogo. A produção foi de baixo custo, e também possui um estilo retrô, fazendo referência a vários jogos do gênero, assim como emulando um videogame portátil dos anos 1990. A equipe é de três pessoas e o jogo possui apenas 300 *megabytes*. Em relação a mentalidade *indie*, esse jogo também fica em uma área cinzenta. Apesar de a desenvolvedora estar em contato com a comunidade, várias escolhas estéticas, como os gráficos 3D monocromáticos são destoantes da estética *2d pixel art* predominante. O jogo também não possui sistemas de proteção contra a distribuição.

¹⁶¹ Fonte: *Itch.io*, disponível em <https://danieldante.itch.io/matar-gente-rica-de-skate> acesso em 20 jan 2024

Banzo - Marks of Slavery (Figura 82) é um jogo de gestão de recursos onde quem joga administra um quilombo. A temática é crítica e importante, é um dos únicos jogos com personagens negros, refletindo essa característica perversa de indústria racializada, onde a maior parte das pessoas negras aparece como escravizada, conforme discutido por Mukherjee (2017a). O jogo foi produzido com recursos próprios possuindo independência financeira, assim como criativa e editorial, já que foi auto publicado. É vendido pelas plataformas *Steam* e *Nuvvem*, não sendo independente em sua forma de distribuição e, por conta dessa forma de distribuição, com sistema de proteção a direitos autorais. Possui natureza experimental ao tratar de um tema bastante silenciado, em especial no mundo dos jogos. A produção é de baixo custo, reflexo das tecnologias utilizadas, *RPG Maker*, e do tamanho reduzido da equipe. O estilo retrô é uma opção tecnológica, e não necessariamente imbuída de uma estética *indie*, mas é identificado como tal por seus desenvolvedores. O jogo possui 800 megabytes, um tamanho pequeno para os padrões atuais. Acreditamos que possui uma mentalidade *indie* em função da própria relação da desenvolvedora com eventos relacionados.



Figura 82 - *Banzo - Marks of Slavery*¹⁶²

Punhos de Repúdio (Figura 83) é um *beat'n up* em *pixel art* que se passa durante a pandemia de Covid-19. O objetivo do jogo é bater nos patriotas negacionistas e derrubar um presidente assassino. O jogo faz uma crítica social importante, mas já se aproxima

¹⁶² Fonte: Steam, disponível em < https://store.steampowered.com/app/872380/Banzo_Marks_of_Slavery/> acesso em 20 jan 2024

mais de vários elementos integrados à indústria, que iremos explorar mais adiante neste capítulo. Mark Fisher (2020) afirma que “um filme como *Wall-E* exemplifica o que Robert Pfaller chamou de ‘interpassividade’: o filme performa nosso anticapitalismo para nós, nos autorizando assim a continuar consumindo impunemente” (posição 234). Essa performance, de usar os punhos de repúdio no lugar das notas de repúdio, muito presentes midiaticamente no período da pandemia (ELY, 2021), reflete a proposição de Fisher. O jogo foi viabilizado por financiamento coletivo, mas sua demo foi disponibilizada no site *itch.io* e boa parte de seu desenvolvimento foi feito com recursos próprios, o que indica uma independência financeira. A opção de fazer um jogo que critica boa parte de seu público, mas que possivelmente aposte em um cenário político polarizado, indica uma liberdade criativa e, por ser auto publicado, possui independência editorial. Assim como *Banzo*, é vendido na plataforma *Steam*, o que representa sua dependência na forma de distribuição e na proteção de direito autoral. Apesar da temática, o estilo do jogo não apresenta nenhuma inovação que aponte para uma natureza experimental. É uma produção de custo intermediário, mesmo tendo arrecadado mais de R\$ 50.000 no financiamento, a meta estipulada para a produção era de R\$ 5.000¹⁶³. O estilo *neo retrô* em *pixel art* é bastante evidente, e o relacionamento com a comunidade também indica a mentalidade *indie*. O jogo fica em um tamanho limítrofe para o que consideramos pequeno, pois possui 4 *gigabytes*.



Figura 83 - Punhos de Repúdio¹⁶⁴

¹⁶³ Disponível em < <https://www.catarse.me/punhosderepudio> > Acesso em 05 jan 2024

¹⁶⁴ Fonte: Steam, disponível em < https://store.steampowered.com/app/1425760/Punhos_de_Repdio/ > acesso em 20 jan 2024

A Nova Califórnia (Figura 84) é um jogo de ação e aventura inspirado no conto de mesmo nome de Lima Barreto (2002). Assim como o conto, o jogo faz uma crítica social à ganância, mas não aprofunda outras questões presentes no conto, como o racismo. O jogo foi produzido por um pequeno estúdio com recursos próprios e possui independência financeira. Apesar de ser inspirado em um conto, a adaptação para as mecânicas de jogo denota uma independência criativa e possui independência editorial por ser auto publicado. O jogo é comercializado na plataforma *Steam*, portanto não possui independência na forma de distribuição, além de utilizar sistema de proteção à direitos autorais. Utiliza mecânicas consagradas do *RPG Maker*, não possuindo o aspecto de natureza experimental. Graças à tecnologia utilizada e a equipe de tamanho reduzido, é um jogo de baixo custo. Também em função da tecnologia possui estilo retrô clássico, com gráficos em *pixel art*, além de possuir tamanho reduzido, cerca de 1 *gigabyte*. A equipe, além de bastante envolvida em eventos da comunidade *indie*, também é promotora desses eventos, o que indica uma mentalidade *indie*.

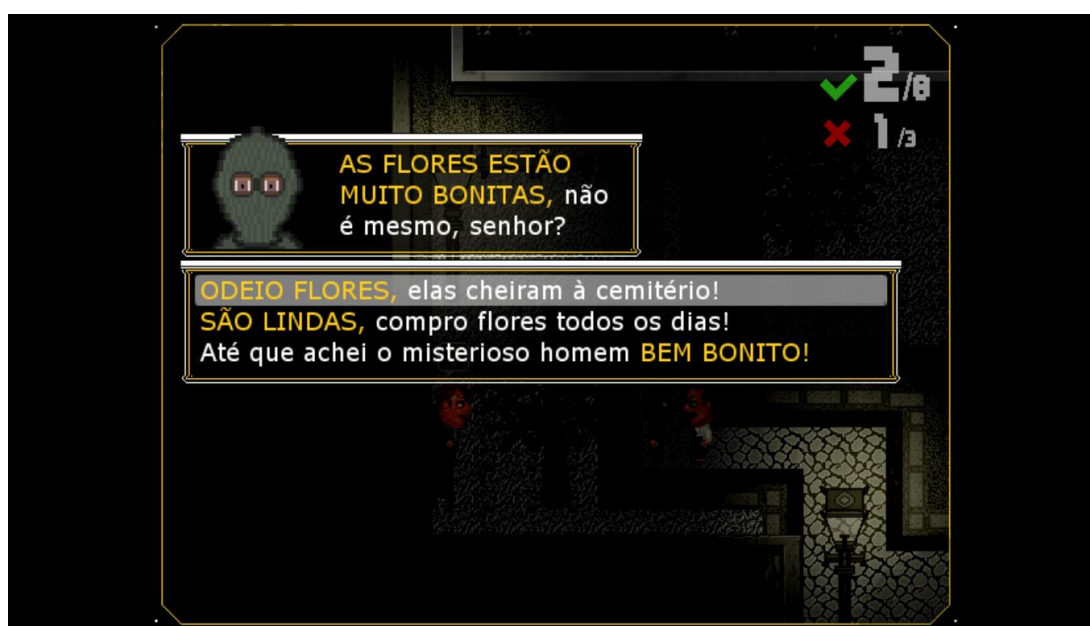


Figura 84 - A Nova Califórnia¹⁶⁵

Tcheco é um personagem de uma série de jogos plataforma com *puzzle* criado pelo desenvolvedor gaúcho Marcelo Barbosa. O jogo que escolhemos para essa análise foi *Tcheco in The Castle os Lúcio* (Figura 85), uma brincadeira com *Castle of Illusion*

¹⁶⁵ Fonte: Steam, disponível em < https://store.steampowered.com/app/699510/The_New_California/> acesso em 20 jan 2024

(1990), um famoso jogo multiplataforma estrelado por *Mickey Mouse*¹⁶⁶. O jogo possui independência financeira, sendo produzido com recursos próprios, independência criativa e editorial, já que é auto publicado. Apesar de utilizar diversas referências de clássicos de plataforma dos anos 1990, a utilização do sarcasmo e da crítica política e a mistura de *puzzle* com plataforma indicam uma natureza experimental. É um jogo de baixo custo desenvolvido em *Construct* por uma só pessoa. Possui um estilo retrô clássico em *pixel art 2d* e, como o desenvolvedor é uma personalidade presente na comunidade, indica uma mentalidade *indie*. É um jogo pequeno, com 160 *megabytes*. Ele é comercializado na plataforma Steam, o que indica dependência na forma de distribuição assim como na proteção a direitos autorais.

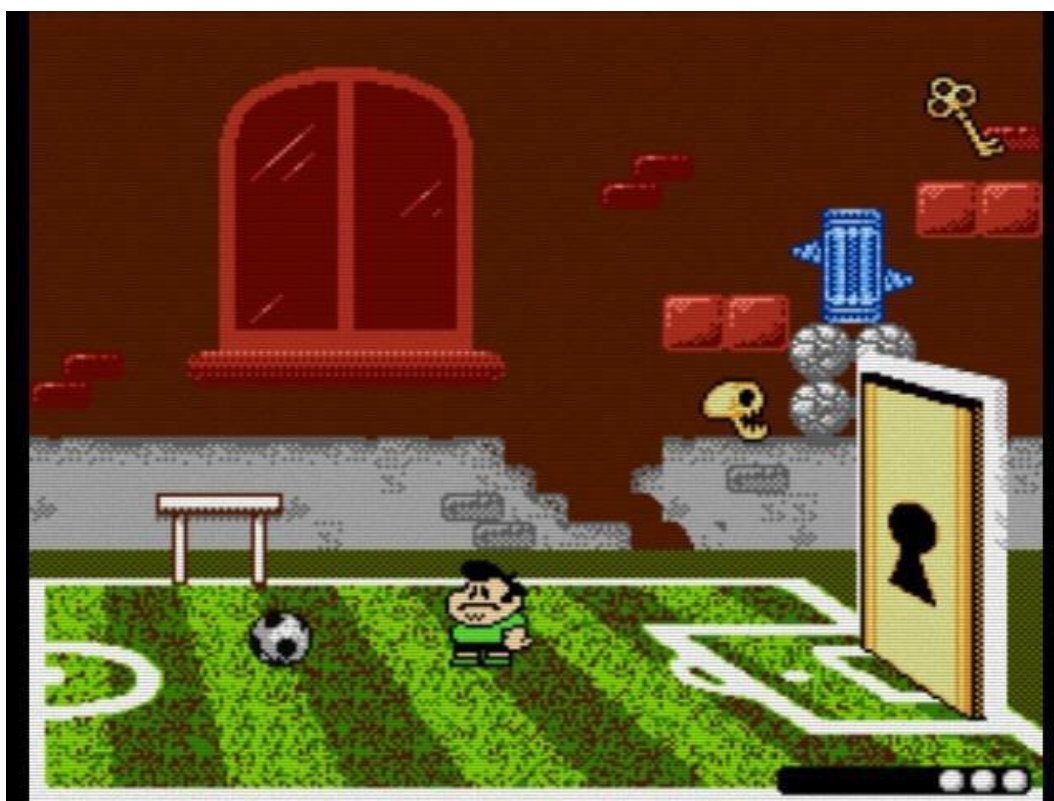


Figura 85 - Tcheco in the Castle of Lúcio¹⁶⁷

Aurora: A Child's Journey (Figura 86) é um jogo de aventura 3D. Desenvolvido por um pequeno estúdio com recursos próprios, possui independência financeira. Também não há indícios de dependência criativa. Quanto a independência editorial, o jogo é distribuído na *Steam* por uma publicadora chamada *Prothos*, mas o jogo anterior do

¹⁶⁶ Disponível em https://pt.wikipedia.org/wiki/Castle_of_Illusion_Starring_Mickey_Mouse acesso em 20 jan 2024

¹⁶⁷ Fonte: Steam, disponível em < https://store.steampowered.com/app/377600/Tcheco_in_the_Castle_of_Lucio/> acesso em 20 jan 2024

mesmo estúdio foi publicado para mobile pela *Magalu Games* e o jogo de trabalho atual do estúdio, *Foods*, é auto publicado, então acreditamos que o estúdio trabalha com alguma independência editorial. O jogo não apresenta nenhuma inovação mecânica ou temática que justifique pensar em uma natureza experimental. Não possui um estilo retrô e não parece imbuído de uma mentalidade *indie*. É uma realização de baixo custo, produzido por uma equipe pequena. Além disso é um jogo pequeno, tendo um pouco menos de 1 *gigabyte*. Não possui independência na forma de publicação e nem na proteção de direitos autorais.



Figura 86 - Aurora: A Child's Journey¹⁶⁸

Dandara, já descrito no capítulo 4, é um *metroidvania*. Não possui independência financeira nem editorial, já que os direitos de publicação são da sueca Raw Fury. Apesar disso, parece apresentar independência criativa e natureza experimental, em função tanto de suas escolhas temáticas quanto mecânicas. Se auto intitula *indie* e possui um estilo neo retrô em *pixel art*, o que indica uma mentalidade *indie*. A equipe é formada por dois desenvolvedores e o jogo tem cerca de 1 *gigabyte*, entretanto teve um processo de desenvolvimento longo e custoso. O jogo é comercializado em múltiplas plataformas (*Steam*, *Nintendo*, *Xbox*, *IOS* e *Google*) e tem proteção a direitos autorais.

Celeste (Figura 87) é um jogo canadense, mas com arte feita por um estúdio brasileiro. É um jogo de plataforma multipremiado¹⁶⁹, protagonizado por uma mulher

¹⁶⁸ Fonte: Steam, disponível em <

https://store.steampowered.com/app/1438440/Aurora_A_Childs_Journey/> acesso em 20 jan 2024

¹⁶⁹ Disponível em < [https://pt.wikipedia.org/wiki/Celeste_\(jogo_eletr%C3%B4nico\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Celeste_(jogo_eletr%C3%B4nico))> Acesso em 20 jan 2024

trans¹⁷⁰. Resolvemos trazer esse jogo por ser muito importante para a comunidade *indie* e também por representar um importante traço da indústria brasileira de jogos, a realização de *outsourcing*. Segundo Fortin (2022) 56% das empresas brasileiras prestam serviços terceirizados. O jogo não possui independência financeira nem editorial, mas apresenta uma natureza experimental e uma independência criativa. É uma produção de baixo custo e, apesar de haver contratado uma equipe terceirizada de três pessoas para a produção da arte, foi desenvolvido por duas pessoas, com uma equipe total pequena. O jogo tem menos de 1 *gigabyte* e possui um estilo neo retrô em *pixel art 2D*. Com participação em diversos festivais *indie* ao redor do mundo, o jogo está imbuído de uma mentalidade *indie*. É comercializado em múltiplas plataformas e possui sistema de proteção de direitos autorais.



Figura 87 – Celeste¹⁷¹

Caapora Adventures (Figura 88) é um *JRPG*¹⁷² com gráficos 3D inspirado no folclore brasileiro. O jogo foi produzido com recursos próprios possuindo independência financeira e é auto publicado, possuindo independência criativa e editorial. Ao abordar o folclore brasileiro enquadrando o mesmo em um *JRPG*, possui natureza experimental. É

¹⁷⁰ Disponível em < https://www.maddymakesgames.com/articles/is_maddy_trans/index.html > Acesso em 20 jan 2024

¹⁷¹ Fonte: Steam, disponível em < <https://store.steampowered.com/app/504230/Celeste/> > acesso em 20 jan 2024

¹⁷² Japanese Role-playing game

uma produção de baixo custo, desenvolvido por uma equipe pequena. Possui tamanho reduzido, de 500 *megabytes* e um estilo *neo retrô*, apesar dos gráficos em 3D. É comercializado na plataforma *Steam*, o que indica dependência na forma de distribuição e na proteção de direitos autorais.



Figura 88 - *Caapora Adventure*¹⁷³

Arida: Backland's Awakening, descrito no capítulo 3, é um jogo de sobrevivência. Como o jogo recebeu financiamento via Secretaria de Cultura do Estado da Bahia, através do Edital Culturas Digitais FCBA 2014¹⁷⁴, não possui independência financeira. Da mesma forma, como teve que respeitar as determinações do edital, podemos considerar que não possui independência criativa, mas possui independência editorial, já que é auto publicado. A adaptação das mecânicas de sobrevivência a temática regional (MELLO; FISCHER, 2020) indica uma natureza experimental. O jogo é de baixo custo e foi desenvolvido em Unity por uma equipe pequena, segundo Garda e Grabarczyk “pode-se até argumentar que o domínio do Unity entre os programadores amadores pode levar ao surgimento deste novo tipo de ‘visual *indie*’ (2016). Tem 1 gigabyte de tamanho, sendo considerado um jogo pequeno. Possui gráficos 3D complexos, ainda que não foto

¹⁷³ Fonte: Steam, disponível em < https://store.steampowered.com/app/1427620/Caapora_Adventure_Ojibes_Revenge/ > acesso em 20 jan 2024

¹⁷⁴ Disponível em < SECULT - Secretaria de Cultura do Estado da Bahia, através do Edital Culturas Digitais FCBA 2014 > acesso em 10 jan 2024

realistas, mas não possui um aspecto retrô. Tem uma mentalidade *indie* na relação da desenvolvedora com a comunidade e na participação da mesma em muitos eventos. O jogo é comercializado em diversas plataformas, não possuindo independência na forma de distribuição nem na proteção a direitos autorais.

Star Valor, que abre nosso segundo capítulo, é um *RPG* de exploração espacial. O jogo é desenvolvido de forma individual e possui independência financeira. Por ser auto publicado, possui independência editorial. O desenvolvedor de *Star Valor* vem modificando o jogo constantemente desde seu lançamento em 2022, sempre implementando atualizações de acordo com as preferências de seu público, o que indica uma dependência criativa. Essa constante mudança, apesar de interferir nas escolhas do desenvolvedor, faz com que o jogo busque constantemente por inovações, o que é indício de sua natureza experimental e também de sua mentalidade *indie*. O jogo tem um custo de desenvolvimento baixo e uma equipe de uma pessoa. Essa é uma característica muito comum em jogos *indie* e independentes (RUFFINO 2013), dos jogos que observamos para esse trabalho seis foram desenvolvidos por uma pessoa só: *Telethugs*; *Matar gente rica de skate*; *Techco*; *Star Valor*; *Punhos de Repúdio* e *Sleeping Dragon*. *Star Valor* tem gráficos 3D simples em um estilo neo retrô que evoca imagens dos primeiros jogos de nave em 3D. O jogo tem 1 *gigabyte*, sendo considerado pequeno. É comercializado na *Steam*, não possuindo independência na forma de distribuição e proteção de direitos autorais.

Os jogos 'homebrew' de designers amadores também têm uma forte atitude do tipo "faça você mesmo", enquanto muitos jogos independentes tendem a replicar as estruturas e a estética dos títulos convencionais. Portanto, até que ponto podemos realmente reivindicar alguma forma de singularidade e novidade para jogos independentes? (RUFFINO, 2013, p.107)

Irmão do Jorel e o Jogo Mais Importante da Galáxia (Figura 89) é um *point and click* inspirado na animação *Irmão do Jorel*, da *Cartoon Network*. O jogo é produzido por dois estúdios de grande porte no Brasil, um de desenvolvimento de jogos¹⁷⁵ e outro de animação¹⁷⁶. O jogo não possui independência financeira, pois está ligado ao financiamento da marca detentora dos direitos da animação. Também não possui independência criativa pois precisa estar de acordo com as diretrizes da *Cartoon Network*. Como foi auto publicado, consideramos que o jogo possui independência editorial. *Irmão*

¹⁷⁵ Disponível em < <https://www.doubledashstudios.com/pt> > Acesso em 15 jan 2024

¹⁷⁶ Disponível em < <https://copastudio.com/pt/copa-pt/> > Acesso em 15 jan 2024

do *Jorel* é devedor de vários clássicos do estilo *point and click*, como *Monkey Island* (1990), *Day of the Tentacle* (1993), *Sam & Max Hit the Road* (1993), *Full Throttle* (1995) e *Grim Fandango* (1998), não trazendo novidades para o estilo e nem para a narrativa, já que está atrelada a série animada. Dessa forma, não consideramos que possui uma natureza experimental. Ao falar sobre o filme *A Identidade Bourne* (2002)¹⁷⁷, Mark Fisher descreve essa relação como a nostalgia que acreditamos estar fundamentalmente ligada a forma como esses jogos se relacionam com os títulos do passado dos jogos

Privado de uma memória pessoal, Bourne carece de memória narrativa, mas conserva aquilo que se pode chamar de memória formal: uma memória (de técnicas, práticas, ações) literalmente encarnada em um conjunto de tiques físicos e reflexos condicionados. A memória danificada de Bourne ecoa a modalidade pós moderna de nostalgia descrita por Frederic Jameson, na qual referências contemporâneas ou mesmo futurísticas no nível do conteúdo obscurecem a dependência em relação aos modelos estabelecidos, ou antiquados, no nível da forma. Por um lado, é uma cultura que privilegia apenas o presente e o imediato – a extirpação do “longo prazo” se estende no tempo tanto para frente quanto para trás [...]; por outro, é uma cultura excessivamente nostálgica, propensa a retrospectiva, incapaz de gerar novidades autênticas (FISHER, 2020, posição 1062)

Nesse sentido, podemos considerar que o jogo se apropria dessa nostalgia em vários aspectos, inclusive em seu estilo retrô. Em função dos estúdios e marcas envolvidos, o jogo não possui indícios de ter tido baixo custo, além de envolver uma grande equipe. É um jogo grande, tendo mais de 20 *gigabytes*. É comercializado nas plataformas *Steam* e *Nuuvem* e nas lojas para dispositivos móveis *android* e *ios*, não possuindo independência na forma de distribuição e na proteção de direitos autorais. Apesar de usar a marcação *indie* na plataforma *Steam*, o jogo, ao referenciar grandes jogos do estilo e ter uma grande produção, parece se afastar da mentalidade *indie* ou, pelo menos, ser considerado um *Indie* triplo A (ANTONIADES, 2014; BITTENCOURT, 2017)

¹⁷⁷ Disponível em < https://pt.wikipedia.org/wiki/The_Bourne_Identity > Acesso em 15 jan 2024



Figura 89 - Irmão do Jorel e o Jogo Mais Importante da Galáxia¹⁷⁸

Horizon Chase Turbo (Figura 90) foi um dos jogos que nos provocou a começar essa pesquisa, pois evoca diversas memórias da história dos jogos, seja no seu estilo de corrida, seja em sua trilha sonora, conforme descrevemos na seção 4.1 deste trabalho. O jogo foi produzido pelo então maior estúdio de desenvolvimento de jogos do Brasil, *Aquiris*¹⁷⁹ que foi incorporada pela plataforma *Epic Games*¹⁸⁰. Talvez o único elemento que indique algum grau de *indie* do jogo de corrida seja seu estilo neo retrô. Em todos os outros critérios a produção Porto Alegre não se diferencia em nada das grandes produções. Certamente pode ser considerado um *indie triple A*.

¹⁷⁸ Fonte: Steam, disponível em <

https://store.steampowered.com/app/1398910/Irmo_do_Jorel_e_o_Jogo_Mais_Importante_da_Galxia/> acesso em 20 jan 2024

¹⁷⁹ Disponível em < <https://www.aquiris.com.br/>> Acesso em 20 jan 2024

¹⁸⁰ Disponível em <https://store.epicgames.com/en-US/> acesso em 20 jan 2024



Figura 90 - Horizon Chase Turbo¹⁸¹

Distortions (Figura 91) também pode ser considerado um *indie triple A*. O jogo foi financiado com recursos próprios, portanto, possuía independência financeira. Também possuía independência criativa, pois partia da visão individual dos desenvolvedores. Sendo auto publicado, possui independência editorial. Ao abordar a temática da perda e ao usar uma mecânica musical ao estilo *Guitar Hero* (2005), mas com um violino em um jogo de aventura, também podemos afirmar que possui natureza experimental. Apesar de várias pessoas terem passado pelo projeto, como afirmam os desenvolvedores¹⁸², a equipe é fundamentalmente formada por três pessoas.

As formas contemporâneas de capitalismo tendem a favorecer o envolvimento do trabalhador com o produto final, em vez da separação entre os dois, como poderia ter sido conseguido durante as formas anteriores de capitalismo. O capitalismo é visto como uma adaptação às críticas humanistas e uma reinvenção como um processo menos alienante, que incentiva a emancipação pessoal. O jogo independente pode ser entendido como um exemplo deste processo abrangente (RUFFINO, 2013, p.114)

Mesmo considerando que possuía independência financeira, o projeto foi desenvolvido ao longo de vários anos, o que indica um custo mais elevado. Não possui estilo retrô e é um jogo grande, com 11 *gigabytes*. É comercializado na plataforma *Steam*,

¹⁸¹ Fonte: Steam, disponível em < https://store.steampowered.com/app/389140/Horizon_Chase_Turbo/> acesso em 20 jan 2024

¹⁸² Disponível em < <https://youtu.be/Cwh6oQmd6jI?feature=shared>> Acesso em 25 jan 2024

portanto não possui independência na forma de distribuição nem na proteção de direitos autorais. *Distortions* carrega consigo uma forte identidade *indie*, de projeto desenvolvido as custas de sacrifícios pessoais nos mesmos moldes descritos por Bulut (2020) e Ruffino (2013), além de ter um grande engajamento com a comunidade.



Figura 91 - Distortions¹⁸³

Ao escrever sobre o realismo capitalista, Mark Fisher conta que muitos dos adolescentes com quem trabalhou sofriam de problemas de saúde mental ou dificuldade de aprendizado, afirmando que “a depressão é endêmica” (2020, posição 391). O jogo desenvolvido pela *Among Giants* com seus gráficos 3D foto realistas, trata de uma temática que foi um encontro recorrente em nossas entradas procedurais nos diversos espaços dos jogos *indie* e independentes brasileiros, a saúde mental. Nessa nossa coleção, 5 jogos tratavam da temática: *Monotonia*; *Bem Feito*; *Sleeping Dragon*; *Celeste* e *Distortions*. O tema é tratado de formas distintas, mas acreditamos que dentro do mundo dos jogos *indie* ou independentes brasileiros existe uma divergência em relação à forma como o autor inglês fala de seus alunos. Ao descrever o que chama de impotência reflexiva, Fisher diz que esses adolescentes “sabem que as coisas vão mal, mas mais que isso, ‘sabem’ que não podem fazer nada a respeito” (2020, posição 388), entretanto

¹⁸³ Fonte: Steam, disponível em < <https://store.steampowered.com/app/772500/Distortions/>> acesso em 20 jan 2024

nesses jogos que observamos, não existe essa imobilidade, o jogo é ação, e ação é fazer algo a respeito. Seligmann-Silva discute, a partir de Benjamin, que o cinema pode ter uma função de denúncia ou, talvez, terapêutica

A tecnicização criou a possibilidade de uma vacinação psíquica contra essas psicoses de massa por meio de certos filmes, nos quais um desenvolvimento forçado de fantasias sádicas ou de alucinações masoquistas pode impedir o seu amadurecimento, tanto natural quanto perigoso, nas massas (SELIGMANN-SILVA, 2014, p. 34)

Analisar esses jogos e colocá-los em relação, a partir do que estamos chamando de marcadores de *indiecidade*, nos permite ter um panorama de como é o espaço brasileiro de jogos *indie* e independentes. Não é uma questão de discutir o quão *indie* um jogo é, ou quão independente ele é, mas de compreender quais elementos constituem esses jogos. Garda e Grabarczyk afirmam que “é melhor entender o termo ‘*indie*’ não como uma abreviatura da noção ‘jogo independente’, mas sim como um rótulo para uma fase específica do fenômeno dos jogos independentes. (GARDA; GRABARCZYK, 2016). Já segundo Ruffino,

[o]s jogos independentes deveriam ser discutidos em termos das relações de poder entre designers e grandes editoras, e também das formas como a relação entre produtor e produto leva a organizações específicas do processo de produção. Isto é particularmente relevante para os produtores independentes que estão autorizados a vender os seus jogos em portais online propriedade de algumas empresas de maior dimensão. Como são introduzidas e implementadas potenciais formas de exploração, no caso de jogos independentes? Como são ressignificados os conceitos de independência, liberdade e autoexpressão no processo de assimilação do produto final por empresas externas? (RUFFINO, 2013, p.109)

Dessa forma, acreditamos que olhar para esses marcadores de *indiecidade* é olhar, para as formas de produção e, principalmente, reprodução de discursos acionados pela própria indústria, assim como para as formas que escapam. Mark Fisher questiona “Quanto tempo pode durar a cultura sem o novo? (2020, posição 55). Talvez compreender essa diferença do que faz um jogo ser independente e do que faz ele ser um *indie* nos ajude a igualmente compreender o que de novo essas produções trazem a essa cultura. Isso nos leva à nossa última constelação, a dos jogos *indie* na tecnocultura audiovisual.

5.2 A CONSTELAÇÃO FINAL DOS *INDIES* NA TECNOCULTURA AUDIOVISUAL

Ao falar sobre o cinema, Benjamin (2014) descreve como as pessoas que passavam os dias nos escritórios e nas fábricas se posicionavam diante de um aparato técnico para cumprir suas jornadas de trabalho e, ali, renunciar a sua humanidade. Mas que, após a jornada de trabalho, “as mesmas massas preenchem os cinemas para vivenciar como o ator de cinema tem a sua revanche por eles, não apenas ao afirmar a sua humanidade (ou o que aparece a eles como tal) diante do aparato, mas colocando o aparato mesmo a serviço de seu próprio triunfo” (BENJAMIN, 2014, p.64). Entendemos que da mesma forma os jogos independentes exercem esse papel, eventualmente sem a troca de aparato, somente com a troca do *software* sendo executado no mesmo.

Na mesma obra, o autor aponta que o fascismo coloca em movimento todo um aparato para corromper o “interesse original e justificado das massas pelo filme – um interesse do autoconhecimento, e, portanto, também do conhecimento de classe” (BENJAMIN, 2014, p.71). Assim, entendemos que esses jogos, como descritos na seção anterior, podem ao mesmo tempo subverter e colocar o aparato a seu serviço, como podem ser cooptados pela indústria. Se, conforme aponta Fisher (2020) “o capitalismo é o que sobra quando as crenças colapsam ao nível da elaboração ritual e simbólica, e tudo que resta é o consumidor-espectador, cambaleando trôpego entre ruínas e relíquias” (posição 77), a proposição benjaminiana se realiza conforme o capital vai adentrando esses espaços de independência e transformando tudo que era independente em *indie*.

A cena *indie* possui características próprias, características técnicas e estéticas, que podem definir o consumo em termos de público. Isso não quer dizer necessariamente que questões relativas à independência da indústria *mainstream* estejam sendo colocadas em discussão pela própria cena *indie*. Talvez aqui resida um dos pontos que tratamos na seção anterior e que nos permite pensar em como esses jogos atualizam a noção de independência na tecnocultura audiovisual. Rufino aponta que

A presença de um número crescente de desenvolvedores, festivais, artigos e eventos relacionados a este fenômeno, bem como *softwares* desenhados com o objetivo de facilitar produções independentes, constitui definitivamente um aspecto original no que diz respeito aos desenvolvimentos da indústria de videogames. Isto foi acompanhado pelo surgimento de plataformas online para a venda destes jogos, na sua maioria geridas por algumas das maiores empresas do setor, como Microsoft, Nintendo e Valve (RUFFINO, 2013, p.107)

Claro que a presença das grandes empresas é indício de uma força potente, talvez tão potente quanto Benjamin acreditava que o cinema fosse. Svelch (2018) descreve várias táticas dos desenvolvedores de jogos da antiga Tchecoslováquia, que iam desde mensagens de ativismo político não diegéticas em relação ao jogo, até textos sobre manifestações. “O uso de computadores para autoexpressão foi, nos termos de Certeau, uma tática que se desenvolveu no terreno dominado pelas estratégias de censura e propaganda do estado socialista” (SVELCH, 2018, p.277), entretanto Ruffino (2013) vai apontar que “*independência*, no contexto da cultura contemporânea dos videogames, surge como um conceito utilizado para justificar a emergência de um novo tipo de cadeia de abastecimento ou processo de produção” (RUFFINO, 2013, p.118, destaque do autor).

Nessa contradição é que situamos os jogos digitais brasileiros independentes e/ou *indies*. Mudar a forma como nos referimos a eles inclusive é proposital na redação desse texto, sua classificação é inexata, errante, procedural. Se por um lado parece não haver um processo emancipatório em práticas de produção empregadas por essas desenvolvedoras, por outro, é exatamente nessas práticas que residem os atos de subversão. Quando Löwi (2015) aponta que o trabalho de Benjamin estava longe de rejeitar as obras de alta cultura, e que ele considerava muitas delas como hostis à sociedade capitalista (2015, p.71), nos dá pistas de como procurar por essa mesma hostilidade nos jogos. Se esses jogos apostam em um estilo retrô e olham para o passado dos jogos, talvez seja possível “redescobrir os momentos utópicos ou subversivos escondidos na ‘herança’ cultural” (LÖWY, 2015, p.71).

Löwi (2015) também aponta que a alta cultura não poderia existir sem a força dos trabalhadores que são excluídos do consumo e do prazer dos bens culturais. Os trabalhadores, em especial os operários, então seriam “documentos da barbárie” (2015, p.71), pois proviam da injustiça de classes, da opressão e da desigualdade. Esses trabalhadores, quando pensamos na indústria dos videogames, cooptados pelo ideário do trabalho por amor, acabam por não se perceberem explorados, sendo os trabalhadores modelo de nosso tempo (BULUT, 2020). Ruffino (2013) acredita que

as formas como os argumentos em torno dos jogos independentes foram enquadrados até agora minaram o surgimento de uma narrativa de cooperação na cultura dos videogames. O foco na tecnologia como força determinante subestima a importância dos fatores humanos envolvidos nessas mudanças. A ênfase colocada no designer individual como único ator na produção de um jogo fortaleceu a imagem do designer independente como um gênio solitário. Isto foi ainda reforçado ao destacar os efeitos libertadores do processo de produção de jogos independentes (RUFFINO, 2013, p.118)

É nessa perspectiva que chegamos a nossa constelação final (Figura 92), procurando por uma nova forma de olhar para a produção desses jogos. Uma característica que aparece em várias falas em eventos em entrevistas de desenvolvedores independentes e *indies* do Brasil é como essa comunidade se relaciona e se respeita. É possível que isso seja uma característica fundamental desse novo cenário. Se na chegada dos jogos no Brasil as pessoas compartilhavam seus códigos através de revistas, fazendo com que a comunidade de desenvolvedores pudesse crescer, hoje as trocas se dão em eventos e comunidades do *Reddit* com códigos compartilhados via *Github*. É certo que esse princípio dos jogos se deu com um grupo privilegiado de pessoas que tinham acesso a esses equipamentos, mas não podemos negar que há um ato de subversão ao fazer isso na periferia do mundo.

Nesse sentido, *Bem Feito* e *Telethugs* estão conceitualmente próximos em nossa constelação. Mesmo que ambos tenham sido desenvolvidos em um dos grandes centros de produção de jogos, já que o Rio Grande do Sul é o terceiro estado em concentração de desenvolvedores (FORTIM, 2022, p.36), são desenvolvidos em um contexto de precariedade. Outra proximidade está em seu grau de *indiecidade*. Nesse sentido, em nossa perspectiva, ambos carregam algumas características *indie*, mas são fundamentalmente independentes. Esses jogos podem ser considerados o que Svelch chama, a partir de Certeau (2012), de mídia táctica

[...] é o que acontece quando a mídia barata do tipo 'faça você mesmo', tornada possível pela revolução nos eletrônicos de consumo e pelas formas expandidas de distribuição (do cabo de acesso público à Internet) são exploradas por grupos e indivíduos que se sentem prejudicados ou excluídos da cultura mais ampla. Os meios de comunicação tácticos não se limitam a reportar acontecimentos, pois nunca são imparciais, participam sempre e é isto que mais do que tudo os separa dos grandes meios de comunicação social. (SVELCH, 2018, p.277)

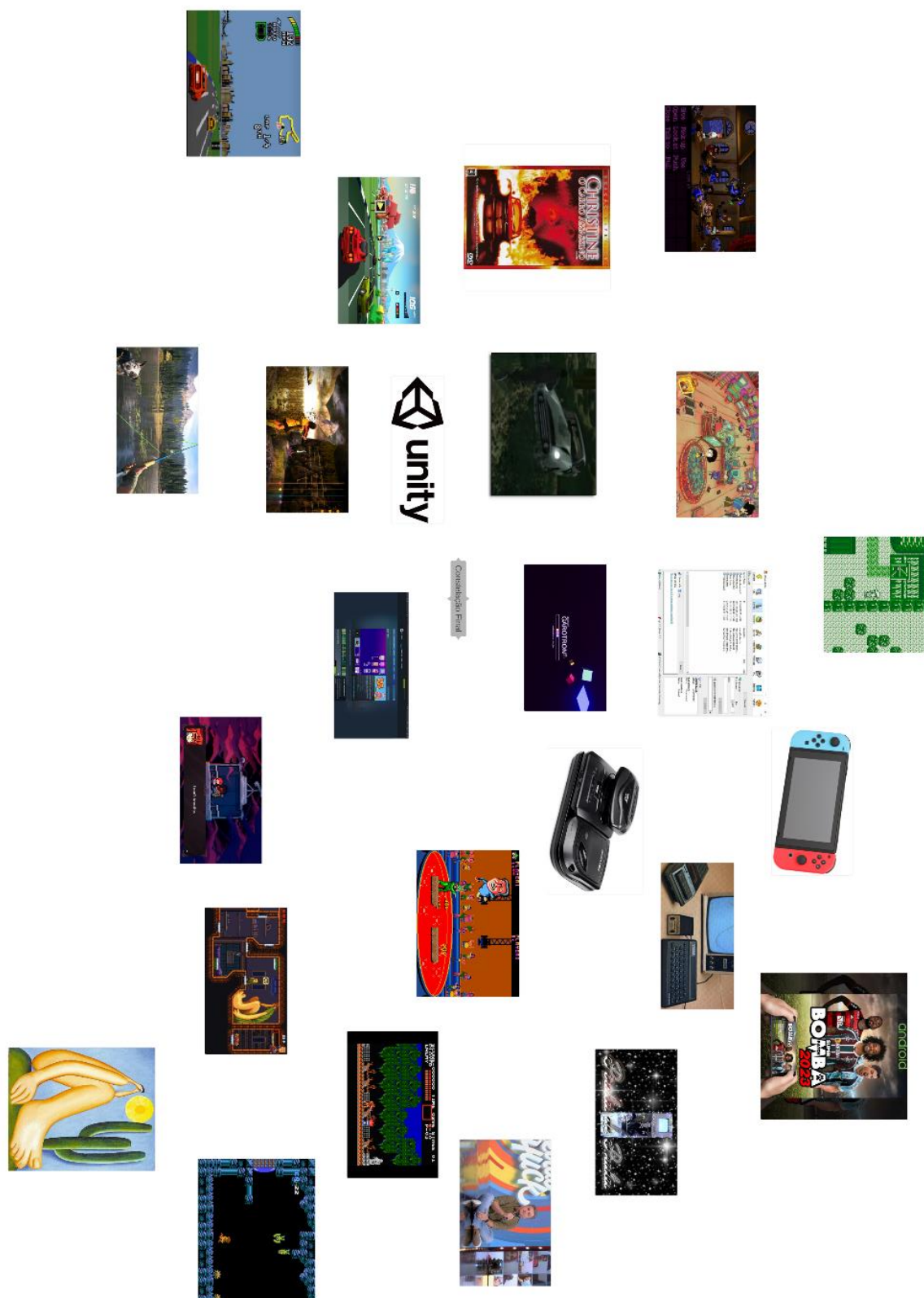


Figura 92 - Constelação final¹⁸⁴

¹⁸⁴ Fonte: elaborado pelo autor, disponível em <
<https://coggle.it/diagram/ZdJ735mwmC2zLq4g/t/constela%C3%A7%C3%A3o-final>>

Ao criticar elementos culturais de nosso tempo e de tempos passados, como no caso de *Telethugs*, ou até mesmo a indústria de jogos em toda sua história, como no caso de *Bem Feito*, esses jogos colocam em questão as vitórias históricas dos opressores, porque minam a legitimidade do poder das classes dominantes, antigas e atuais.” (LÖWY, 2015, p.54). Para Benjamin, a história da arte “só pode ser escrita a partir do ponto de vista do presente imediato, atual; pois cada tempo possui a sua própria nova, porém inerdável, possibilidade de interpretar as profecias que a arte de épocas passadas fizera justamente acerca dele” (BENJAMIN, 2014, p.131), acreditamos que a memória que esses jogos carregam atualizam exatamente essas críticas dos jogos passados, pois “o pior não é inevitável, a história continua aberta, ela comporta outras possibilidades, revolucionárias, emancipadoras e/ou utópicas” (LÖWY, 2015, p.138).

Outros elementos que fazem parte dessa imagem dialética são as formas de distribuição. Duas nos parecem fundamentais no sentido de compreendermos como consumimos jogos na contemporaneidade, a primeira talvez como um elemento de memória montamos como a rede *P2P*. Apesar de não ser mais tão utilizada em função de outras formas de distribuição, principalmente em função do aumento da velocidade da internet, ela nos é representativa das possibilidades de compartilhamento e colaboração, e talvez até tragam algum sentimento de nostalgia para esse autor. A segunda é um objeto sobre o qual nos debruçamos faz algum tempo (MELLO, 2018; MELLO; FALCÃO, 2019; MELLO, 2020; MELLO; SILVA, 2021), a plataforma *Steam*.

No contexto atual dos jogos *indie*, a *Steam* é um espaço de distribuição global. Apesar de questões sobre alcance e visibilidade possam ser levantadas, ainda assim possibilita que os jogos desenvolvidos no Brasil possam ser consumidos e reconhecidos em vários países, principalmente através de eventos temáticos como o *Made in Brazil*¹⁸⁵. E é a partir da *Steam* que temos contato com os outros jogos brasileiros presentes em nossa constelação, que são *Dandara*, *Distortions*, *Horizon Chase Turbo* e *Irmão do Jorel*.

Compreendemos que estes jogos são como obras que são fruto de seu tempo, mas também em um coalescer de temporalidades. Em sua perspectiva mais pessimista, Mark Fisher aponta que no realismo capitalista “o tempo para de ser linear, torna-se caótico, fragmentado em divisões puntiformes. Na medida em que a produção e a distribuição são reestruturadas, também é reestruturado o sistema nervoso” (2020, posição 626). Talvez o atual estado dos jogos digitais nos traga um pouco desse caos

¹⁸⁵ Disponível em < <https://store.steampowered.com/sale/madeinbrazilsale> > Acesso em 30 jan 2024

apontado pelo autor, mas apesar desse tempo fragmentário, reflexo das formas de produção e distribuição, encarnadas neste trabalho pela plataforma *Steam*, também existe uma rememoração como forma de luta contra a opressão, uma luta que, segundo Löwi “se inspira tanto em vítimas do passado quanto em esperanças para as gerações do futuro - e também, ou sobretudo, na solidariedade com as do presente” (LÖWY, 2015, p.99)

Nessa relação temporal, fazem parte da nossa constelação, muito próximos a *Dandara* e *Telethugs*, os jogos *Castlevania* e *Metroid*. Como explicamos anteriormente, são as referências para os *metroidvanias*, gênero que muito presente no universo *indie*. *Telethugs*, assim como *Castlevania*, é um jogo de ação em plataformas, gênero muito comum nos consoles *Sega Genesis* e *NES*. Já *Dandara* é um jogo do estilo *metroidvania*. Juntamente com *Dandara* colocamos *Celeste*, jogo que utiliza *outsourcing* de um estúdio brasileiro, representativo de nossa relação com a indústria estrangeira que, mesmo nos jogos *indie*, explora a mão de obra barata dos países da periferia global. Ainda nessa relação entre os jogos, que não só são referência, mas se atualizam nesses jogos independentes, compõem nossa constelação o jogo *Top Gear*, próximo à *Horizon Chase Turbo*, onde ambos compartilham inclusive o autor de suas trilhas sonoras, separadas por mais de 25 anos e repletas de memórias. Também *Monkey Island*, um clássico dos *point and click*, próximo à *Irmão do Jorel*, que atualiza o estilo enquanto dialoga com a mídia de animação.

Em sua relação com *Bem Feito*, compõem essa constelação *Harvest Moon*, jogo de fazendinha com seus gráficos monocromáticos. Além disso, temos *GTA San Andreas* e seus carros assombrados, que se relaciona tanto com *Bem Feito*, por conta de ser um *creepypasta*, quanto com um arquétipo típico dos filmes de terror, enfatizando a relação estabelecida entre jogos e outras mídias. Assim, compõe também nossa constelação *Christine: o carro Assassino*. Nessa relação também compõem nossa constelação o programa *Caldeirão do Huck* (2000 – 2021), programa de auditório que “faturou muitos milhões em cima da exposição da miséria na TV” (FILHO, 2019) e que é um dos chefes¹⁸⁶ a serem enfrentados em *Telethugs*.

Outro elemento constituinte de nossa constelação é o *Bomba Patch*, que assim como *Telethugs* é uma modificação de jogo e que faz parte da história dos jogos no Brasil. Em suas versões atuais, o jogo é comercializado para muitas plataformas, inclusive para plataformas de tecnologias consideradas ultrapassadas, como o *Playstation 2*, dos

¹⁸⁶ Chefes ou bosses, são os adversários finais e mais difíceis de um nível de jogo

anos 2000. Os consoles que compõem essa constelação são o *TK85*, clone do *Sinclair ZX81*, onde eram executados os primeiros jogos desenvolvidos no Brasil, o *Sega Genesis*, console escolhido para o *port* de *Telethugs*, o gabinete *Pirata de Prata*, onde são emulados os jogos produzidos pela desenvolvedora *Mais Ódio Menos Playstation*. Para Ruffino,

estas narrativas de produção independente, embora evitem oposições ingênuas ou formas de envolvimento com uma alegada indústria *mainstream*/dependente, poderiam oferecer-se como práticas paralelas. Em vez de avaliar estas práticas como mais ou menos independentes, democráticas ou libertadoras, poderíamos recebê-las como abordagens diferentes à produção e distribuição de um videogame. Já seria um desenvolvimento interessante na cultura dos videogames se começássemos a questionar como a produção e distribuição de um videogame poderiam ser diferentes, ao mesmo tempo que avaliássemos as implicações políticas, econômicas, culturais e sociais de métodos tão diferentes. (RUFFINO, 2013, p.119)

Ainda incluímos o *Nintendo Switch*, atualização dos consoles portáteis como o *Game Boy*, que foi referência para o *Jogaroto* de *Bem Feito*. Em sua versão remasterizada, *Bem Feito* recebeu uma versão para *Switch*, fazendo com que todos esses tempos se encontrassem em uma mídia. Esse encontro também se dá com *Abaporu*, obra que está presente em *Dandara* e que faz parte da construção tecnocultural do jogo *indie*.

Figura ainda em nossa constelação a logo do motor de jogo *Unity*. A distribuidora do motor de jogo mudou em 2023 a sua forma de cobrança, o que por si só acabou movimentando todo o mercado¹⁸⁷. A empresa cogitou cobrar por instalação, com taxas que afetariam desde grandes estúdios, até pequenos desenvolvedores¹⁸⁸. Além disso, na esteira de outras empresas do setor de tecnologia, realizou uma demissão em massa no início de 2024¹⁸⁹, após recuar parcialmente da mudança da forma de cobrança. Em nossa constelação ela representa a forma como a grande indústria explora o mercado, a despeito da possibilidade de acabar prejudicando o mesmo.

Encerramos essa constelação com outros dois jogos, *Distortions* e *Far Cry 5*. Os dois representam a estética foto realista da grande indústria de jogos, mesmo que o jogo brasileiro tenha características *indie*. *Far Cry* utiliza a mecânica de pesca, que compõe

¹⁸⁷ Disponível em < <https://dropsdejogos.uai.com.br/noticias/industria/suicida-unity/>> acesso em 20 mar 2024

¹⁸⁸ Disponível em < <https://meups.com.br/noticias/politica-unity-protestos-desenvolvedores/>> acesso em 20 mar 2024

¹⁸⁹ Disponível em < <https://meups.com.br/noticias/unity-demitira-1800-funcionarios/>> acesso em 20 mar 2024

uma de nossas coleções feitas para analisar *Bem Feito*. É um jogo de ação em primeira pessoa. Woodcock afirma que

podemos entender o FPS como uma das consequências decorrentes da mudança fundamental da atuação no palco para a atuação na tela, conforme observado pelo crítico cultural Walter Benjamin. A “atuação do ator de cinema é mediada pela câmera” e, portanto, “privada da possibilidade aberta ao ator de teatro de adaptar essa atuação ao público à medida que o espetáculo avança; pede-se ao público do cinema que examine e relate sem qualquer contato pessoal com o artista intrometido.” A perspectiva FPS é mais uma alteração desta mudança fundamental (WOODCOCK, 2019, p.125)

Encaramos esses jogos sob essa perspectiva, da mudança de atuação do palco para a tela, entretanto, parece que nos jogos brasileiros essa mudança também está a serviço de outras questões que vão além do se eximir. Benjamin afirmava que “não pode ser esquecido que a aplicação política desse controle [da massa sobre o ator de cinema] será postergada até que o filme tenha se libertado de sua exploração capitalista” (BENJAMIN, 2014, p.69), entretanto, no que se refere a esses jogos produzidos no Brasil, em uma perspectiva da tecnocultura audiovisual, o potencial revolucionário ainda é algo possível. Nesse sentido acreditamos que esses jogos ajudam a reescrever a própria história dos jogos, revelando alguns momentos históricos utópicos que ficaram escondidos, seja fazendo amigos, ao invés de realizar matanças, possibilidade de jogo em *Bem Feito*, ou destruindo figuras midiáticas normatizadoras, e não representações estereotipadas de terroristas.

Com essa constelação final apontamos para esse potencial a partir das apropriações do aparato tecnológico, feitas por estes jogos, para produzir discursos contra hegemônicos. Essas apropriações se dão em duas frentes, sendo uma refratária as lógicas da indústria, como em *Telethugs*, outra estando presente em espaços hegemônicos, como no caso da segunda versão de *Bem Feito*, e levando essas discussões para um público mais amplo. E o aspecto mais importante, tirando o foco da evolução tecnológica e colocando no caráter humano da colaboração, a partir da formação de coletivos de desenvolvimento.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

É preciso encerrar o texto. Talvez os momentos mais complexos de todo o trabalho monográfico sejam a primeira linha e chegar às considerações finais dele. Não é que não tenhamos chegado a lugar nenhum, muito pelo contrário, chegamos. Mas levamos um tempo considerável construindo uma relação com esses objetos de pesquisa que se encerra nesse momento. Também não quer dizer que a pesquisa tenha acabado, creio que não acabará nunca, nem que o objeto tenha se esgotado, também acredito que não se esgotará, torço por isso. Mas essa etapa se encerra neste capítulo.

Como dito no capítulo 4, citando Suely Fragoso (2018), para ser uma pessoa que pesquisa jogos, é preciso ser uma pessoa que joga. Entretanto, a relação que estabelecemos com esses objetos são muito diferentes do jogar desinteressado, talvez por isso um de nossos objetivos fosse propor uma metodologia para pensar essa produção de jogos. Voltaremos a isso mais adiante. Por hora, é preciso dizer que a ideia aqui não é concluir ou encerrar essa discussão, mas sim propor ideias para que ela possa continuar.

Assim, neste capítulo de encerramento, pretendemos refazer o nosso trajeto, em um processo tentativo e dialógico com o próprio trabalho. Nesse sentido, iremos rever nossas proposições e assim tentar cumprir o que um trabalho de pesquisa científica deve fazer, responder as perguntas que propõe, enquanto produz novas questões.

Pensando em nossos objetivos iniciais para essa pesquisa, desejávamos propor uma metodologia para pensar a produção de jogos, em especial de jogos *indie* e independentes, em sua relação de produção, consumo e subversão das lógicas que regem a grande indústria. Nesse sentido, começamos, como todo trabalho de pesquisa, com uma extensa revisão bibliográfica. Uma boa parte dela trouxemos aqui, com dúvidas se ficaria exaustivo para quem lê, mas os trabalhos citados em nosso estado da arte, muitos que inclusive foram referenciais teóricos para a produção desse texto, foram fundamentais para nossa proposição.

Como exposto em nossa *viagem espacial arqueológica procedural*, desde o início tivemos uma espécie de agir de colecionador, inclusive nos textos que compuseram nosso estado da arte. Fomos colecionando textos, artigos, livros, referências, sites e blogs que faziam sentido para a construção da pesquisa. Organizamos e catalogamos, colocamos em nossa biblioteca, seja ela de papel ou de *bits*, em estantes ou plataformas de jogos.

Consideramos esse o primeiro momento dessa proposição metodológica. Para estudarmos jogos é preciso ter um agir colecionador. Mas para fazermos essas coleções não bastava entrar em uma loja, livraria ou biblioteca. Aqui já não nos referimos mais somente aos textos, mas ao objeto jogo enquanto devir. Isso implica em um fazer mídia-arqueológico, que transita por essas diversas manifestações culturais relacionadas ao objeto jogo e que fazem parte dessa ambiência tecnocultural. Mais que escavar objetos, escavamos memórias. As memórias desses objetos que duram em suas atualizações e as memórias dos imaginários acerca deles.

Tentamos nos apropriar das proposições metodológicas de des-escrever, escrever, descrever e reescrever, inspiradas na arqueologia das mídias, em toda a extensão do trabalho. Foi assim que escavamos, percebemos e intuímos, proposição bergsoniana tão cara a nosso grupo de pesquisa. Encontramos alguns pontos de fissura na história hegemônica, tentando *escavar a história a contrapelo*, como proposto por Benjamin, a referência epistemológica que é transversal a esse texto desde sua introdução até seu encerramento. Descobrimos assim, nessas escavações, tendências que duram, como *uma persistente crítica das pessoas que desenvolvem esses jogos em relação às instâncias de poder*.

Seja nos primeiros jogos, criados em um contexto militar de guerra fria, seja na precariedade e inventividade explicitada tanto por pessoas quanto por empresas durante a reserva de mercado na ditadura militar do Brasil, essa característica se atualiza em emuladores, em jogos que dialogam com os mais diversos públicos, como *Bem Feito*, e em dispositivos maquínicos como o *Pirata de Prata*. Essas rupturas e desvios fazem com que esses objetos se mantenham críticos. Essas apropriações, feitas tanto nas instâncias de produção quanto de consumo, criam um imaginário sobre o jogo e o jogar, que também escavamos e registramos. É nessas subversões que o passado, presente e futuro dos jogos coalescem.

Também propomos um pensar procedural como fazer metodológico. Se, como descrevemos, o campo se comporta de forma procedural, característica de nosso tempo, assim também quem pesquisa esses objetos deve agir. Esses objetos são instáveis, contêm dentro deles toda a memória de seus antecessores e toda a potência de seus predecessores, mas em sua instabilidade seguem determinadas lógicas. Dessa forma, acreditamos que estabelecer lógicas de entrada procedural ao campo são profícuas para compreendê-lo. Também é fundamental o registro dessas entradas. A partir desses registros estabelecemos as regras de modificação do campo, mapeando suas lógicas e referências, reinventando nosso fazer como pesquisadores.

Dentro dessa proposição, não basta escavar esses objetos e memórias e colocá-los nas caixas de nossas coleções, é preciso pensar neles de forma relacional. Mais uma vez foi a partir do pensamento benjaminiano que encontramos uma solução. Para imobilizar um objeto em constante movimento, cristalizamos momentos desses objetos, formando imagens dialéticas que nos permitiam observá-los em seus contextos e tensões. Essas foram nossas constelações, que nos permitiram responder às questões propostas por essa pesquisa.

Imobilizamos três momentos, formando nossas constelações durante a pesquisa. A primeira versa sobre o tempo. Após escavarmos esses objetos e encontrar tanto tecnologias hegemônicas quanto esquecidas da história dos jogos, contando não só a história oficial, mas também a história dos vencidos, encontramos características que duram, indiferente ao *hardware* e ao *software*, mas que pertencem à natureza dos jogos.

Depois cristalizamos outro momento, formando uma constelação social e cultural. Aqui procuramos discutir a ambiência tecnocultural desses jogos, sua relação com outras mídias e suas críticas a ela. Essas críticas também estão na natureza política do objeto jogo. Por fim, em nossa última constelação, colocamos em relação as constelações anteriores pensando o *devir indie* e o imaginário *indie*, em diálogo com o conceito de independência. Nessa constelação final dialogamos com as dimensões políticas do jogo que, se na primeira constelação se relaciona fundamentalmente com a técnica, e na segunda com a ética, aqui estabelece um diálogo de ambas com a estética.

Para isso exploramos, em nosso último passo da proposição metodológica, indo ao encontro do que é a problematização dessa tese, essas qualidades que chamamos de *indieidade*. Observamos quais delas duram nesses objetos. Essas qualidades devem ser contextualizadas no seu tempo histórico e estão relacionadas tanto com o *devir indie*, quanto com o *devir independente*. São elas: Independência Financeira; Independência Criativa; Independência Editorial; Forma de Distribuição; Natureza Experimental; Baixo Custo; Estilo Retrô; Tamanho da Equipe; Tamanho do Jogo; Mentalidade *Indie*; e Proteção de direitos Autorais/propriedade intelectual. A análise que propomos a partir dessas qualidades não pretende determinar o quão *indie* ou independente esses jogos são, mas compreender quais destas qualidades duram no tempo em nossa ambiência tecnocultural.

Com isso acreditamos ter respondido ao nosso primeiro objetivo específico ao mesmo tempo em que pavimentamos o caminho para (tentar) responder a nosso objetivo principal. Nesse sentido, nossa proposição metodológica então é: *fazer entradas procedurais programadas ao campo, entendendo suas lógicas internas; escavar e*

coleccionar artefatos culturais que pertençam a essa ambiência tecnocultural e que duram tanto nas qualidades desses objetos, quanto nos imaginários sobre eles; criar imagens dialéticas que nos permitam compreender essa ambiência; procurar por essas qualidades que duram tanto no devir indie quanto no independente, estabelecendo marcadores de indiecidade; e, por fim, retornar esses objetos ao campo de forma dialógica.

Para realizar esse movimento, tanto de quem pesquisa quanto do próprio objeto, de ser retirado do fluxo e depois retornar ao fluxo, proposição metodológica de Killp (2009), inspirada em Bergson, são dois pontos que foram fundamentais. Primeiro tentar compreender o conceito *indie*. Como dito anteriormente, em vários momentos deste trabalho, utilizamos os termos *indie* e independente como semelhantes, mas não como sinônimos, assim, cada vez que eles aparecem, estão dessa forma intencionalmente, mesmo que por vezes se refiram ao mesmo objeto. Buscamos então em um primeiro momento da pesquisa estabilizar o conceito, para que ficasse claro para quem lê.

Antes de debatermos acerca das angústias de estabilizar esses conceitos, é preciso falar de mais um processo que foi precioso para discutirmos nosso objeto; pensar o jogo enquanto montagem. Essa proposição nos foi muito cara desde o princípio da pesquisa. Nossa ideia não era estabelecer comparativos, mesmo que em muitos momentos isso tenha sido inevitável. Não nos aprofundamos nos estudos de cinema ou de montagem, mas, assim como Benjamin, consideramos o cinema fundamental para compreender a tecnocultura, em especial em condições de luta política.

Estabelecemos paralelos sobre forma, sobre o uso da câmera, sobre o papel desempenhado por quem joga. Em nossa perspectiva, quem joga exerce um papel duplo; o de ator e o de montador. Nos dois papéis estamos presos às lógicas da técnica, entretanto, é exatamente nas fissuras dessa prisão que encontramos espaços para contar outras histórias, como desejamos em nosso fazer mídia-arqueológico. Algumas mudanças tecnológicas foram significativas para realizadores de ambas as mídias e, talvez extrapolando o que discutimos durante esse trabalho, os novos motores de jogo tenham transformado a forma de fazer jogo, como o vídeo mudou a forma de realizar produções audiovisuais.

O ponto que consideramos mais importante dessa relação que estabelecemos é o de entender quem joga como agente da montagem, em diversas temporalidades diferentes dessa mídia audiovisual. Para além do *pause*, do *fast-forward* e do *rewind*, em que controlamos a temporalidade do vídeo, quem joga retorna no tempo, retoma a ação, refaz aquela sequência de uma forma distinta, atuando e montando de formas diferentes o mesmo audiovisual. É nesse espaço de montagem que quem joga encontra seus

tempos de reflexão e de confronto com o que é proposto nos discursos do jogo e, que em casos como o de *Bem Feito*, pode optar por outras formas de montagem que não seja a partir dos discursos hegemônicos.

Destacamos também que a montagem do jogo, assim como a do cinema, não é um processo finalizador, mas transversal à mídia, tanto a forma filme quanto a forma jogo. E, assim como no cinema, jogos lançam mão de autorreferencialidade, mas também temos uma referencialidade cruzada, onde jogos viram filmes, filmes viram jogos e até filmes são feitos em jogos, tanto nos exemplos que trouxemos no texto, que são relacionados diretamente com o cinema, quanto em hibridizações roteirizadas chamadas *machinima*, que optamos por não problematizar (uma daquelas questões que ficam para outra pesquisa).

Com esses pontos relativamente estabilizados, adentramos o objeto em sua totalidade. Para responder a nosso segundo objetivo específico, que se propõe a pensar os jogos independentes como implicados em um imaginário tecnocultural, que se manifesta de diversas maneiras e em imagens dialéticas produzidas em toda sua história, em um contexto social, enquanto artefato audiovisual, precisamos de dois capítulos. Esses capítulos foram onde desenvolvemos a nossa proposição metodológica e foram escritos, como alertamos em nossa introdução, de forma teórico-analítica.

Começamos falando de *Árida*, um objeto que nos era confortável, afinal já havíamos discutido esse jogo em um artigo (MELLO; FISCHER, 2020), pensando ele em relação a imaginários tecnoculturais sobre o sertão. *Árida* nos provocou a pensar em como os jogos evocam uma memória da percepção cinematográfica. Essa percepção é uma característica dos jogos, uma característica que atravessa toda a história desses jogos.

Procuramos então fazer uma descrição, por vezes mais resumida, por vezes mais exaustiva, da história dos jogos, sempre colocando essa história em diálogo com seu contexto e com suas atualizações. Operacionalizamos aqui os processos de descrever; escrever; descrever; e reescrever. Em um primeiro momento entendemos esses processo como separados e complementares, entretanto, ao operacionalizar o método, percebemos que ele acontece em paralelo, atualizando aqueles objetos.

O que de *Spacewar!* dura? Podemos pensar em sua temática, muito comum aos jogos de todos os tempos, a guerra. Mas essa característica pode ser associada aos jogos em geral. Acreditamos que a qualidade que dura, e que os jogos *indie* e independentes brasileiros de hoje atualizam, é *uma apropriação de uma tecnologia para o entretenimento, ou, para responder a determinados anseios daquele momento histórico.*

Outra qualidade que é atualizada pelos jogos digitais contemporâneos é o aspecto colaborativo. No caso de *Bem Feito* e *Telethugs*, as desenvolvedoras pertencem a um mesmo coletivo, mas para além disso, encontramos essa característica em diversas declarações de desenvolvedoras de todo o país.

Alguns aspectos mecânicos também parecem ser da natureza do jogo. De *Tennis for Two* a *Pong*, chegando a jogos mais recentes como *Dashpong*, observamos uma mecânica de jogo que dura. E ela é atualizada em jogos feitos para plataformas ‘ultrapassadas’, como *Sega Genesis*, em jogos como *Megapong* e *Windjammers*, que carregam toda a memória de jogos do estilo *Pong*, como dos jogos em *16bits* do *Genesis*.

Na miríade de consoles que surgiram nas décadas de 1970, 1980 e 1990, até os consoles das últimas gerações com uma indústria menos plural de possibilidades, uma característica é fundamental para pensarmos os jogos: *a inventividade das desenvolvedoras e das pessoas que jogam para ter acesso a esses jogos e tecnologias*. Estamos falando de clones, emuladores, engenharia reversa, *modding*, *cracking*, pirataria e toda a sorte de artifícios que foram lançados para se poder jogar. Por isso as formas de distribuição foram tão importantes na construção dessa tese e fazem parte dos nossos marcadores de *indiecidade*.

Aqui inferimos outra qualidade interessante, que é uma tendência que ao mesmo tempo é desviante e hegemônica, a do aumento da qualidade gráfica, sonora, da capacidade de armazenamento e de velocidade de processamento. Em nossas descrições, que por vezes podem soar um tanto tecnofílicas, é possível perceber um crescente nessas capacidades. Entretanto, uma característica *indie* é o estilo retrô. Não que esses jogos não utilizem essas outras tecnologias, mas *é muito mais importante estar relacionado com o imaginário de baixa tecnologia do indie*.

Esses *hardwares* vão de um simples osciloscópio a computadores extremamente complexos. Nessas mudanças de *hardware* e de forma de jogar, também se movimentou quem joga. De pequenos grupos em universidades para espaços públicos dos arcades, retornando ao espaço privado dos consoles, voltando ao espaço público com as locadoras e as *lan-houses*, e, mais uma vez, ao privado com a popularização dos *smartphones* e do acesso à *internet*. Jogar é ação, e assim também age quem joga. E nessas idas e vindas parecem não cessar, podemos citar o recente fenômeno dos *e-sports*, que leva milhares de pessoas a arenas para acompanhar ao vivo disputas digitais.

Essas mudanças de *hardware* foram acompanhadas também pelo *software*. Os motores de jogo foram ficando mais acessíveis, fazendo com que mais pessoas tivessem acesso às ferramentas de desenvolvimento. Nos primeiros anos, o problema eram os

custos para aquisição de equipamento para jogar, e os equipamentos para desenvolver eram ainda mais inacessíveis. Discutimos, porém, que essas ferramentas de baixo custo, e até mesmo gratuitas, podem ter uma influência na própria forma de fazer jogo, criando restrições aos processos criativos de desenvolvedoras.

Depois de tatearmos a dimensão histórica, passamos a discutir questões relativas às dimensões cultural e social. Começamos por *Dandara*, um jogo que apresentamos como uma espécie de imagem-síntese de nossas discussões. *Dandara* nos dava o suporte para adentrar as questões de raça e gênero e, junto com isso, nos propõe rupturas mecânicas interessantes¹⁹⁰.

Dandara é experimental mecânica e tematicamente. Sua crítica é tangencial, mas está ali, implícita na personagem mulher, negra, de um mundo arrasado e em depressão. Conhecemos bem a referência. O jogo enquanto expressão cultural carrega consigo essa potência de denúncia, de crítica e de proposição de possibilidades. Tragicamente essa potência política também é apropriada pela indústria, ou até por desenvolvedores fascistas, que exaltam *Putins*, *Trumps* e *Bolsonaros* em seus jogos.

Se organizamos no capítulo 3 uma breve história dos jogos, no quarto capítulo buscamos compreender o quanto os jogos são fruto e testemunha de seu tempo. Ao observarmos esses jogos, vemos outra qualidade que dura; *a falta de representatividade étnica e de gênero*. Claro que olhamos para um universo reduzido de jogos e não desconsideramos que os jogos produzidos em África possam apresentar (ou não) mais personagens negros. Fato é que, no escopo geral desse trabalho, temos um número irrisório de protagonistas mulheres, um número menor ainda de protagonistas negros, e mulheres negras podemos contar nos dedos. Salve *Dandara*.

A partir dessas questões, discutimos as implicações da técnica com a política. Em um *mashup* conceitual tratamos da *tecnoludopolítica* do jogo. Ao mesclar esses conceitos tentamos estabelecer relações de como as dimensões políticas da técnica e do jogo estão implicadas. Mais que isso, a partir das percepções etnográficas e discussões de Bulut, também uma grande referência para esse trabalho, conseguimos relacionar as questões de afeto e memória com a produção de jogos. Isso refletiu em nossas características de estilo retrô, fundamentalmente afetiva, de custos e de tamanho de equipe, relativas à autoria.

¹⁹⁰ Na qualificação deste trabalho fomos provocados a demonstrar como eram as qualidades técnicas do jogo, mas só puderam ser compreendidos na apresentação com uma imagem em movimento. Em um processo tentativo colocamos uma sequência de imagens representando esse movimentar (Figura 37 - Sequência de 21 frames de saltos em *Dandara*), mas, jogar é ação, e talvez aqui a imobilização não dê conta disso.

Para além disso, nessas discussões pudemos perceber as implicações da sociedade de controle nas formas de produção e consumo de jogos, reforçando a ideia do jogo como fruto de seu tempo e, em quase toda sua história, profundamente relacionado com a exploração capitalista. Ainda assim, ao olharmos para alguns jogos, eles também carregam uma potência emancipatória para contestar esses regimes de controle, não só em produções abertamente críticas, como *Teleshugs*, mas em jogos que flertam com o *mainstream*, como é o caso de *Dandara*. Correndo o risco de ser repetitivo, mais uma vez, salve *Dandara*.

Em nossas coleções para essa discussão, trouxemos para o diálogo jogos que se relacionavam com nossos objetos. Duas coleções que têm um aspecto quase prosaico acabam sendo reveladoras de muitas qualidades que duram nesses jogos: as fazendinhas e a pesca. Essas são duas atividades humanas vinculadas a praticamente todas as culturas e que são gênero e mecânica de jogo, respectivamente, recorrentes na história dos jogos. É através delas que discutimos a relação de exploração que temos com o nosso planeta assim como a divisão sexual do trabalho, reproduzida em muitos jogos.

Um elemento que escapa a essa discussão são as *creepypastas*, que compõem outra de nossas coleções. Em um primeiro momento elas parecem deslocadas nessa relação com as discussões políticas propostas no capítulo, mas ao observarmos como essa é uma apropriação midiática de subversão e fundamentalmente crítica à própria mídia jogo, justifica seu pertencimento a essa categoria. Para além disso, é uma prática que expõe o próprio sistema técnico, unindo técnica e estética.

Por fim, trazemos a nossa coleção de inimigos do *Teleshugs*. Nessa coleção a hibridização midiática fica evidente e o potencial tecnopolítico do objeto jogo se atualiza. Ao trazer personagens que pertencem ao imaginário das mídias e que por vezes têm características aparentemente inocentes, o jogo faz uma crítica social tanto às formas de entretenimento quanto à educação.

Com isso posto, podemos nos dedicar ao nosso último objetivo específico, que é problematizar as questões relativas à independência nas mídias, a partir da relação entre essas produções, a indústria de jogos e os imaginários acerca da independência, assim como esses conceitos se atualizam nos jogos *indie* brasileiros. É aqui que *tentaremos e falharemos* em resolver a angustiante tarefa de estabilizar os conceitos de *indie* e independente. Para isso lançamos mão de um duplo movimento metodológico, que é o de procurar por essas qualidades que duram tanto no devir *indie* quanto no independente,

estabelecendo marcadores de *indiecidade*; e, por fim, retornar esses objetos ao campo de forma dialógica.

Esse provavelmente é o capítulo mais fresco na cabeça do leitor e tentaremos não ser repetitivos na descrição, indo mais objetivamente às nossas conclusões. É nessa última discussão, organizada em função de todos os elementos anteriores, em que distinguimos os marcadores de *indiecidade* em sua dimensão política.

Em nosso texto, começamos uma seção com a questão: ser *indie* é ser independente? Aqui seremos taxativos em responder: não necessariamente. Se os jogos que tratamos anteriormente são fruto de seu tempo, ser *indie* ou independente também pode ser tratado dessa forma. Por isso falamos de marcadores de *indiecidade*, por se tratar de uma forma de ser do objeto. E ao tratar da independência na indústria de jogos, tratamos dessa questão de um modo geral para as mídias inseridas em nossa tecnocultura.

Apesar de muitos autores tratarem o conceito de *indie* como algo específico de um tempo, acreditamos que conceitualmente a definição pode ser usada tanto para identificar os jogos desse período histórico, as primeiras décadas dos anos 2000, como também um modo de ser do objeto jogo. Essa é uma das dificuldades de analisar um objeto tão movente e que ainda está em processo. Acreditamos que o *indie* vai atualizar suas características com o passar do tempo, enquanto vai deixar outras para trás.

É possível que possuir uma estética retrô deixe de ser uma característica *indie*, mas ainda serve como característica de um grau de *indiecidade*. O tamanho do jogo é uma característica que também muda com o tempo, mas a qualidade de ser grande e pequeno está atrelada ao tempo, o que se mantém. A mentalidade *indie* pode mudar, mas o fato de possuí-la ou não permanece. O mesmo vale para pensarmos a independência; os valores absolutos podem mudar, mas os marcadores de *indiecidade* não.

Mas retornemos às diferenças atuais dos conceitos de *indie* e independente. A partir das análises que fizemos nesse trabalho, podemos determinar que os conceitos são distintos, porém não excludentes. Ser *indie* não significa ser independente, mas é possível ser as duas coisas. Ser *indie* está profundamente relacionada à mentalidade *indie* e ao estilo retrô, está relacionado ao modo de ser e de se posicionar em relação aos pares e ao mercado.

Por isso a proposição do *indie triple A* nos parece viável. Se ser *indie* está relacionado à forma de agir, podemos pensar em grandes jogos em tamanho e custo, e ainda assim manter a qualidade *indie*. Nesse sentido, jogos como *Distortions* possuem uma estética que remete ao imaginário de um jogo triplo A, mas é um jogo *indie*. O que a

grande indústria parece fazer, ou pelo menos contribuir, é com a criação de um imaginário *indie*, onde desenvolvedoras se distinguem por seu tamanho ou verba e não necessariamente pelo seu estilo. Outro problema que fica latente é, se a grande indústria determinar o que é *indie*, esses jogos não passam automaticamente a serem *mainstream*?

Na outra mão temos os jogos independentes. Procuramos estabelecer primeiro a independência a partir de marcadores econômicos e autorais. Independência financeira não significa não receber nada por seu trabalho, mesmo que às vezes seja isso que aconteça. As características que são frequentemente associadas aos termos *indie* e independente, como independência criativa e editorial, na verdade dizem mais respeito a ser independente do que ser *indie*.

Assim, em nossa proposição, ser independente é ter os recursos para financiar o jogo, sem - aparentemente - nenhuma pressão criativa ou editorial. Todas as outras qualidades que compõem o nosso grau de *indiecidade* são limítrofes entre o *indie* e o independente. A natureza experimental tem uma forte marca cultural, e mecânicas muito experimentadas em uma comunidade podem ser absolutamente experimentais em outras. As formas de distribuição, conforme vimos em nossa dimensão temporal, vão mudando com o decorrer do tempo, assim, distribuir jogos em discos pode, em algum momento, ser a forma mais democrática de distribuição. A correlação desses fatores nos dá indícios de como a totalidade dos jogos se comporta ao retornar para o fluxo.

Dessa forma, acreditamos que em nosso cenário atual de desenvolvimento de jogos no Brasil possuímos jogos *indie* e *independentes*. Essas categorias não são autoexcludentes. Esses jogos estão em fluxo na história e, quando tiramos eles do fluxo, conseguimos olhar para sua natureza. Os jogos independentes brasileiros têm um grau de *indiecidade* elevado, carregando consigo diversas qualidades que se atualizam e que corroboram isso. Nesse cenário, analisamos mais profundamente dois jogos: *Bem Feito* e *Telethugs*.

O primeiro possui um alto grau de *indiecidade* em sua versão original, entretanto, esse grau se modifica e diminui drasticamente quando o jogo é levado para próximo ao mercado convencional de jogos. Esse movimento é muito comum entre desenvolvedoras *indie*. Já *Telethugs* possui um grau de *indiecidade* alto, que se mantém através das versões. Os dois jogos, em suas proposições, estão comprometidos com uma crítica social, que também é uma característica de muitos jogos brasileiros.

Acreditamos que o método pode ser aplicado para um volume maior de atores para compreender melhor o cenários nacional, e que mais estudos poderiam aprofundar as

proposições políticas desses jogos. O fato de ser *indie* ou independente não é qualificante, mas categorizante, e contribui para compreender a própria natureza dos jogos. Os jogos independentes brasileiros carregam um potencial emancipatório que está em constante risco de ser apropriado pela indústria, entretanto, também faz movimentos críticos, que estão na sua natureza, uma natureza profundamente política.

REFERÊNCIAS

AARSETH, Espen. **Cybertext**: perspectives on ergodic literature. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1997.

AL-RAWI, Ahmed; CONSALVO, Mia. Video Game Engagement on Social Media in the Middle East In: PENIX-TADSEN, P. **Video games and the global south**. Pittsburgh: ETC Press, 2019, p225 – 244. Disponível em: <<http://press.etc.cmu.edu/index.php/product/video-games-and-the-global-south/>> Acesso em 10 nov 2019

ALFARAJ, Bushra. Arab gamers: an identity inclusivity study. In: PENIX-TADSEN, P. **Video games and the global south**. Pittsburgh: ETC Press, 2019, p169 – 182. Disponível em: <<http://press.etc.cmu.edu/index.php/product/video-games-and-the-global-south/>> Acesso em 10 nov 2019

ALVES, Lynn R. G. Brazil In: WOLF, Mark J.P. **Video games around the world**. Cambridge: MIT Press books, 2015

AMIEL, Vincent. **Estética da montagem**. São Paulo: Texto & Grafia, 2007.

ANDERSON, Cris. **A Cauda Longa**: do mercado de massa para o mercado de nicho. Rio de Janeiro: Elsevier, 2006.

ANTONIADES, Tameem. **The Independent AAA Proposition**. 10 de agosto de 2014. Disponível em: <<https://www.hellblade.com/ninjatheory-the-independent-aaa-proposition.pdf>> Acesso: 10 jan 2024.

APPERLEY, Thomas. Digital Gaming's South-South Connection In: PENIX-TADSEN, P. **Video games and the global south**. Pittsburgh: ETC Press, 2019, p199 – 210. Disponível em: <<http://press.etc.cmu.edu/index.php/product/video-games-and-the-global-south/>> Acesso em 10 nov 2019

ÁVILA, Camila; BITTENCOURT, João R.. Audiovisualidades dos Simultâneos: a montagem espacial dos videologs de jogos digitais. In: XV Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital - SBGames, 2016, São Paulo, SP. **Anais do XV Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital**. São Paulo, SP: SBC - Proceedings of SBGames 2016, 2016.

BARRETO, Lima. **Os melhores contos**. São Paulo: Martin Claret, 2002.

BAYECK, Rebecca Yvonne. The emerging African video game industry: an analysis of the narratives of games developed in Cameroon and Nigeria In: PENIX-TADSEN, P. **Video games and the global south**. Pittsburgh: ETC Press, 2019, p211 – 224. Disponível em: <<http://press.etc.cmu.edu/index.php/product/video-games-and-the-global-south/>> Acesso em 10 nov 2019

BENJAMIN, Walter. **Desempacotando minha biblioteca**: Um discurso sobre o colecionador. In: Rua de mão única (Obras escolhidas II). São Paulo: Brasiliense, 1987.

_____. **A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica.** Porto Alegre: L&PM, 2014.

_____. **Passagens.** Belo Horizonte: Editora UFMG, 2018.

BERGSON, Henri. **Matéria e memória:** ensaio sobre a relação do corpo com o espírito. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

_____. **Memória e Vida.** São Paulo: Martins Fontes, 2006.

BITTENCOURT, João Ricardo. Criação de Jogos Arte: Da teoria à prática. SBC–**Proceedings of SBGames**, p. 207-216, 2017.

BLANCO, Beatriz et al (org.). **Videogames, diversidade e gênero:** Pesquisa científica e acadêmica. 1. ed. Indaiatuba: Oficina Lúdica, 2019.

BOAL, Augusto. **Teatro do Oprimido:** e outras poéticas políticas. Editora Cosac Naify, 2014.

BOGOST, Ian. The Rhetoric of Video Games. In: SALEN, Katie (org.) **The Ecology of Games:** Connecting Youth, Games, and Learning. Cambridge, MA: The MIT Press, 2008. 117–140.

BRAGA, José Luiz. Circuitos versus campos sociais. IN: MATOS, Maria Ângela; JANOTTI JUNIOR, Jeder.; JACKS, Nilda Aparecida. **Mediação e Mdiatização** :Livro Compós 2012. Salvador/Brasília. UFBa/COMPÓS, 2012. p.31-52.

_____. Lógicas da mídia, lógicas da midiatização? In: FAUSTO NETO, Antonio; ANSELMINO, Natalia Raimondo; GINDIN, Irene Lins (orgs.). **CIM – Relatos de Investigaciones sobre Mediatizaciones.** Rosario: UNR, 2015. pp. 15-32.

BRASIL. Lei no 12.485, de 12 de setembro de 2011. Dispõe sobre a comunicação audiovisual de acesso condicionado. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2011-2014/2011/Lei/L12485.htm> Acesso em: 15 out. 2019.

BROCK, Andre. When Keeping it Real Goes Wrong: Resident Evil 5, Racial Representation, and Gamers. In: **Games and Culture** 6.5 (2011): 429-452.

BRUNO, Fernanda. **Máquinas de ver, modos de ser:** vigilância, tecnologia e subjetividade. Porto Alegre:Sulina, 2013.

BULUT, Ergin. **A precarious game:** The illusion of dream jobs in the video game industry. Cornell University Press, 2020.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens:** a máscara e a vertigem. Lisboa: Cotovia, 1990.

CAMPER, Brett. Shareware games: between hobbyist and professional. In: WOLF, Mark J.P. **The video game explosion:** a history from pong to playstation and beyond. London: Greenwood Press, 2008.

CASTELLS, Manuel. **A galáxia da internet**: reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade. Rio de Janeiro: Zahar, 2003.

_____. **Redes de indignação e esperança**: movimentos sociais na era da internet. Rio de Janeiro: Zahar, 2013.

_____. **Ruptura**: A crise da democracia liberal. Rio de Janeiro: Zahar, 2018.

CHIADO, Marcus V. G. **1983+1984**: quando os videogames chegaram. São Paulo: Artes Ofício, 2016.

CLÉMENT, Pierre-Alain. Not waiting for other players anymore: gaming in the middle east between assignation, resistance and normalization. *In*: PENIX-TADSEN, P. **Video games and the global south**. Pittsburgh: ETC Press, 2019, p115 – 128. Disponível em: <<http://press.etc.cmu.edu/index.php/product/video-games-and-the-global-south/>> Acesso em 10 nov 2019

CONDIS, Megan Amber. **Gaming masculinity**: trolls, fake geeks, and the gendered battle for online culture. Iowa City: University of Iowa Press, 2018

CONSALVO, Mia. **Cheating**: gaining advantage in videogames. Cambridge: MIT Press, 2007.

_____. “Crunched by Passion: Women Game Developers and Workplace Challenges.” *In* **Beyond Barbie and Mortal Kombat**: New Perspectives on Gender and Gaming, edited by Yasmin Kafai, Carrie Heeter, Jill Denner, and Jennifer Y. Sun, 177–92. Cambridge, MA: MIT Press., 2008

CHUN, Wendy Hui Kyong. On *software*, or the persistence of visual knowledge. *In*: **Grey room**, n. 18, p. 26-51, 2005.

DA SILVEIRA, Sérgio Amadeu. **Tudo sobre tod@s**: redes digitais, privacidade e venda de dados pessoais. São Paulo: Edições Sesc, 2017.

DEBORD, Guy. **A sociedade do espetáculo**. 1991

De CERTEAU, Michel. **A invenção do cotidiano**: artes de fazer. Petrópolis: Vozes, 2012

DELEUZE, Gilles. Post-scriptum sobre las sociedades de control. *In*: DELEUZE, Gilles. **Conversações**: 1972 – 1990. São Paulo: Editora 34, 2008

DIDI-HUBERMAN, Georges. **O que vemos, o que nos olha**. São Paulo: Ed. 34, 1998.

DOVEY, Jon; KENNEDY, Helen. **Game cultures**: Computer games as new media. New York: Open University Press, 2006

DYER-WITHEFORD, Nick; DE PEUTER, Greig. **Games of empire**: Global capitalism and video games. U of Minnesota Press, 2009.

ELY, Luiz Augusto. Pandemias como acontecimento histórico-discursivo: um olhar sobre notas de repúdio acerca do combate à covid-19 no Brasil. **Porto das Letras**, [S. l.], v. 7, n. 2, p. 83–102, 2021. Disponível em:

<https://sistemas.uft.edu.br/periodicos/index.php/portodasletras/article/view/11407> . Acesso em: 15 fev. 2024

FALCÃO, Thiago. **Não humanos em jogo**: agência e prescrição em World of Warcraft. Tese (Doutorado em Comunicação) – UFBA, Salvador, BA, 2014.

FERNANDES, Fernando. **Os Jogos de Guerra na Academia Militar**. 2015. Tese de Doutorado. Academia Militar. Direção de Ensino.

FERREIRA, Emmanoel. Diz-me com quem andas e direi o quão 'indie'és: relações entre gênero e mercado no cenário dos videogames independentes. In: **CONGRESSO INTERNACIONAL COMUNICAÇÃO E CONSUMO**. 2014. p. 1-15. Disponível em < https://www.researchgate.net/profile/Emmanoel-Ferreira/publication/278405898_Diz-me_com_quem_andas_e_direi_o_quao_'indie'_es_relacoes_entre_genero_e_mercado_n_o_cenario_dos_videogames_independentes/links/558043b808ae0e061932b1eb/Diz-me-com-quem-andas-e-direi-o-quao-indie-es-relacoes-entre-genero-e-mercado-no-cenario-dos-videogames-independentes.pdf > Acesso em 10 dez 2023

_____. **A guerra dos clones**: Transgressão e criatividade na aurora dos videogames no Brasil. Sessões do imaginário, v. 22, n. 38, p. 72-84, 2017a.

_____. A guerra dos clones: clonagem e pirataria na aurora dos videogames no Brasil. In: **XL CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO-INTERCOM**. 2017b.

FERREIRA, Daniel Peixoto. **Expressividade procedural: narrativas e jogos digitais**. 2016. Tese (Doutorado em Poéticas Visuais) - Escola de Comunicações e Artes, University of São Paulo, São Paulo, 2016.

FILHO, João. Não se engane: **Luciano Huck tem lado na política** – o lado direito. Intercept Brasil, 13 out 2019. Disponível em: < <https://www.intercept.com.br/2019/10/13/huck-bolsonaro-renova-agora-candidatura/> >. Acesso em 10 fev 2024

FISCHER, G. D. Tecnocultura: aproximações conceituais e pistas para pensar as audiovisuais. In: Kilpp, S.; Fischer, G. D. (Orgs.). **Para entender as imagens**: como ver o que nos olha?. 1. ed. Porto Alegre: Entremeios, 2013, v. 1, p. 41-54.

FISHER, Mark. **Realismo capitalista**: é mais fácil imaginar o fim do mundo do que o fim do capitalismo? São Paulo:Autonomia Literária, 2020.

FORTIM, Ivelise (Org). **Pesquisa da indústria brasileira de games 2022**. ABRAGAMES: São Paulo, 2022.

FOUCAULT, Michel. **História da Sexualidade I**: A Vontade de Saber. Rio de Janeiro: Graal, 1988.

FRAGOSO, Suely. Desafios da Pesquisa em Games no Brasil. In: FALCÃO, T., MARQUES, D. (Orgs.). **Metagame**: panorama dos game studies no Brasil. São Paulo: Intercom, 2017. p. 15 – 42

_____. **Introdução aos estudos de jogos**. Salvador: Edufba, 2018.

FRASCA, Gonzalo. **Ludology meets narratology**: similitude and differences between (video)games narrative. 1999. Disponível em: <<http://www.ludology.org/articles/ludology.html>> Acesso em 07 abr 2019.

_____. **Videogames of the oppressed**: videogames as a means for critical thinking and debate. (Dissertação de mestrado em Information Design and Technology) School of Literature, Communication and Culture. Georgia Institute of Technology, 2001.

GALLOWAY, Alexander. **Gaming**: Essays on algorithmic culture. U of Minnesota Press, 2006

_____. Acción del juego, cuatro momentos. In: **Artnodes**: revista de arte, ciencia y tecnología, n. 7, p. 25-45, 2007

GARDA, Maria B. Nostalgia in Retro Game Design. In: **DiGRA Conference. 2013**. Disponível em <<https://citeseerx.ist.psu.edu/document?repid=rep1&type=pdf&doi=3fb3134a29cdcf28a05cf5e6bd120ab5da295a7e>> Acesso em 21 dez 2023

GARDA, Maria; GRABARCZYK, Pawel. Is every indie game independent? Towards the concept of independent game. **Game Studies**, v. 16, n. 1, 2016. Disponível em <<https://gamestudies.org/1601/articles/Gardagrabczyk/>> Acesso em 21 dez 2023

GREENWALD, Glenn. **Sem lugar para se esconder**: Edward Snowden, a NSA e a espionagem do governo americano. Rio de Janeiro: Sextante, 2014.

HABERMAS, Jürgen. **Mudança estrutural da esfera pública**: investigações quanto a uma categoria da sociedade burguesa. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 2003

HARRIS, Blake J. **A guerra dos consoles**: Sega, Nintendo e a batalha que definiu uma geração. Editora Intrínseca, 2015.

HERMAN, Leonard. A New generation of home video game systems In: WOLF, Mark J.P. **The video game explosion**: a history from pong to playstation and beyond. London: Greenwood Press, 2008.

HIRATA, Helena; KERGOAT, Danièle. Novas configurações da divisão sexual do trabalho. **Cadernos de pesquisa**, v. 37, p. 595-609, 2007. Disponível em <<https://www.scielo.br/j/cp/a/cCztcWVvvtWGDvFqRmdsBWQ/?format=pdf&lang=pt>> Acesso em 10 jan 2024

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2014

HUHTAMO, Erkki; PARIKKA, Jussi (orgs). **Media archaeology**: approaches, applications, and implications, London: University of California Press, 2011.

JOHNSON, Steven. **O poder inovador da diversão**: como o prazer e o entretenimento mudaram o mundo. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2017

JUUL, Jesper. The game, the player, the world: looking for a heart of gameness. In: **Level Up: digital game research conference proceeding**. Utrecht University, 2003. Disponível em <[https:// www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/#sdfootnote10sym](https://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/#sdfootnote10sym)>. Acesso em 10 jun 2019

_____. High-tech Low-tech Authenticity: The Creation of Independent Style at the Independent Games Festival. **Proceedings of the 9th International Conference on the Foundations of Digital Games**, 2014. (Expanded paper). Disponível em: <http://www.jesperjuul.net/text/independentstyle/>. Acesso em 15 jan 2024.

KILPP, Suzana. Devires audiovisuais da televisão. In: DA SILVA, Alexandre Rocha; ROSSINI, Miriam de Souza. **Do audiovisual às audiovisualidades**: convergência e dispersão nas mídias. Porto Alegre: Asterisco, v. 1, p. 103-134, 2009.

KURTZ, Gabriela. A ética dos computadores e a ética dos giefers nos jogos League of Legends e Dota 2. In: FALCÃO, Thiago; MARQUES, Daniel Gois Rabelo. **Metagame: Panoramas dos Game Studies no Brasil**. 2017. p. 131 150

LA CARRETTA, Marcelo. Convite à reflexão sobre a inevitável morte dos jogos digitais. In: **XIII SBGames** - Porto Alegre - RS - Brazil, 12 a 14 nov, 2014, 2014. Disponível em <<https://www.sbgames.org/sbgames2014/papers/industry/full/102-industryfullpages.pdf>> Acesso em 10 dez 2023

LEONE, Eduardo e MOURÃO, Maria Dora G. **Cinema e montagem**. São Paulo: Ática, 1987

LOBAN, Loban; APPERLEY, Thomas. Eurocentric Values at Play Modding the Colonial from the Indigenous Perspective In: PENIX-TADSEN, P. **Video games and the global south**. Pittsburgh: ETC Press, 2019, p87 – 100. Disponível em: <<http://press.etc.cmu.edu/index.php/product/video-games-and-the-global-south/>> Acesso em 10 nov 2019

LÖWY, Michael. **A estrela da manhã**: Surrealismo e marxismo. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2002.

_____. **Walter Benjamin**: aviso de incêndio. São Paulo: Boitempo, 2005.

_____. **Walter Benjamin**: aviso de incêndio: uma leitura das teses" Sobre o conceito de história". Boitempo editorial, 2015.

LESSIG, Lawrence. **Cultura livre**: como a mídia usa a tecnologia e a lei para barrar a criação cultural e controlar a criatividade. 2004.

MACHADO, Irene. "Tudo o que você queria saber sobre as novas mídias mas não teria coragem de perguntar a Dziga Viertov". In: **Galáxia** n. 3, São Paulo: PUC-SP, 2002, p.219-225. Disponível em <<http://revistas.pucsp.br/index.php/galaxia/article/view/1271/774> > Acesso em: 20 jan 2024

MAKAI, Péter Kristóf. Video games as objects and vehicles of nostalgia. In: **Humanities**, v. 7, n. 4, p. 123, 2018. Disponível em < <https://www.mdpi.com/2076-0787/7/4/123> > acesso em 20 fev 2024

MANOVICH, Lev. **The language of new media**. MIT press, 2000

_____. Quem é o autor? Sampleamento/Remixagem/Código Aberto In: Brasil, André ... [et al.]. **Cultura em Fluxo**: novas mediações em rede. Belo Horizonte: Editora PUC Minas, 2004, p. 248-263

MARTIN-BARBERO, Jesus. Razon técnica Y razón política: espacios/tiempos no pensados. In: **Revista ALAIC**. No 01, 2004. Disponível em: <http://www.alaic.net/revistas/ALAIC-1-2004.pdf> p.22-37

MBEMBE, Achille. **Necropolítica**. Melusina, 2020.

MCLUHAN, Marshall. **Understanding Media: The Extensions of Man**. London: Routledge, 2001

MEDINA, Verónica Valdivia. National Cultures and Digital Space: Interpersonal Communication in World of Warcraft, from Latin to North America. In: PENIX-TADSEN, Phillip. **Video games and the global south**. Pittsburgh: ETC Press, 2019, p129 – 142. Disponível em: <<http://press.etc.cmu.edu/index.php/product/video-games-and-the-global-south/>> Acesso em 10 nov 2019

MELLO, Leonardo A.; FALCÃO, Thiago. Jogo, técnica, política: explorando os discursos da extrema direita brasileira em “Bolsomito 2k18” In: **17o Encontro Nacional de Pesquisadores em Jornalismo**, 2019, Goiânia. Anais [...]. Goiania: Editora SBPJor, 2019. Disponível em <<http://sbpjor.org.br/congresso/index.php/sbpjor/sbpjor2019/paper/view/2068/1234>>. Acesso em 10 nov 2019

MELLO, Leonardo; FISCHER, Gustavo. Imaginários lúdicos sobre o sertão em Árida: mimese, memória e ação. In: 43º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2020, Salvador. **ANAIS PROVISÓRIOS DO INTERCOM 202**, 2020.

MELLO, Leonardo; SILVA, Sandra Rubia. Dinâmicas de avaliação por pares na Steam: capital lúdico, violência e fluxos comunicacionais nas avaliações de Bolsomito2k18. **REVISTA CONTRACAMPO**, v. 40, p. 50483, 2021.

MELLO, Leonardo. Comunidades Gamers: um trajeto autorreflexivo dos fiperamas as comunidades da steam. In: 7º Encontro Regional Sul de História da Mídia, 2018, Santa Maria. **Anais do 7º Encontro Regional Sul de História da Mídia** - Alcar Sul, 2018.

_____. **Violência simbólica e joysticks**: práticas comunicacionais e masculinidades na comunidade sobre jogos digitais. 2020. 175f. Dissertação de Mestrado em Comunicação, Programa de Pós Graduação em Comunicação, Área de Concentração em Comunicação Midiática, da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM), Santa Maria, Rio Grande do Sul.

MESSIAS, José. **“Saudações Do Terceiro Mundo”**: games customizados, gambiarra e habilidades cognitivas na cultura hacker. Rio de Janeiro, 2016. Tese (Doutorado em Comunicação e Cultura) – Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2016.

MESSIAS, José; AMARAL, Diego; OLIVEIRA, Thaiane. Playing beyond precariousness: the political dimension of brazilian modding in pro evolution soccer *In*: PENIX-TADSEN, P. **Video games and the global south**. Pittsburgh: ETC Press, 2019, p75 – 86. Disponível em: <<http://press.etc.cmu.edu/index.php/product/video-games-and-the-global-south/>> Acesso em 10 nov 2019

MOODY, Kyle Andrew. **“Modders**: changing the game through user generated content and online communities.” PhD (Doctor of Philosophy) thesis, University of Iowa, 2014

MUKHERJEE, Souvik. Video games e escravidão. *In*: FALCÃO, T., MARQUES, D. (Orgs.). **Metagame**: panorama dos game studies no Brasil. São Paulo: Intercom, 2017a. p. 290 – 305

_____. Re-membering and dismembering: memory and the (Re)Creation of Identities in Videogames *In*: **Sessões do Imaginário**. 22. Porto Alegre: ediPUCRS, 2017b. p.53-63.

_____. **Videogames and postcolonialism**: Empire Plays Back. Chan: Palgrave Macmillan, 2017c.

_____. Replaying the digital divide: video games in India. *In*: PENIX-TADSEN, P. **Video games and the global south**. Pittsburgh: ETC Press, 2019, p35 – 46. Disponível em: <<http://press.etc.cmu.edu/index.php/product/video-games-and-the-global-south/>> Acesso em 10 nov 2019

MURRAY, Janet. **Hamlet no Holodeck**: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: UNESP, 2003.

NAVAS, Eduardo. Regressive and Reflexive Mashups in Sampling Culture. *In*: SONVILLA-WEISS, S. (Ed.). **Mashup Cultures** Wien; New York: Springer, 2010. p. 157-177.

PARENTE, André. Cinema em trânsito: do dispositivo do cinema ao cinema do dispositivo. *In*: PENAFRIA, Manoela; MARTINS, Índia Mara. **Estéticas do Digital**. Lisboa: LabCom, 2007.

PARRA, Henrique. Controle social e prática hacker: tecnopolítica e ciberpolítica em redes digitais. **Sociedade e Cultura**, v. 15, n. 1, p. 109-120, 2012.

PENIX-TADSEN, Phillip. **Video games and the global south**. Pittsburgh: ETC Press, 2019. Disponível em: <<http://press.etc.cmu.edu/index.php/product/video-games-and-the-global-south/>> Acesso em 10 nov 2019

POSTIGO, Hector. Of mods and modders: Chasing do wn the value of fan based digital game modifications. **Games and Culture**, v. 2, n. 4, 2007. p. 300 313

REHAK, Bob. Retrogames. In: WOLF, Mark J.P. **The video game explosion**: a history from pong to playstation and beyond. London: Greenwood Press, 2008.

RUFFINO, Paolo. Narratives of independent production in videogame culture. In: **Loading...** The Journal of the Canadian Game Studies Association Vol 7(11): 106-121, 2013 Disponível em <<http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/issue/view/11>> acesso em 10 out 2019

_____ (Ed.). **Independent videogames**: Cultures, networks, techniques and politics. Londres:Routledge, 2021.

SANTAELLA, Lúcia; FEITOZA, Mirna. (orgs.) **Mapa do jogo**. São Paulo: Cengage Learning, 2009.

SANTOS, Hilario Junior dos. **A cidade-jogo em videogames**: uma flânerie por Bioshock Infinity e Assassin's Creed: Unity. Tese (Doutorado em Ciências da Comunicação) – UNISINOS, São Leopoldo, RS, 2020. Disponível em <<http://repositorio.jesuita.org.br/handle/UNISINOS/9130?show=full>> acesso em 20 fev 2024

SCHREIER, J. **Sangue, Suor e Pixels**. Rio de Janeiro: Harper Collins, 2018.

SELIGMANN-SILVA, Márcio. Prefácio – A “segunda técnica” em Walter Benjamin in: BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica**. Porto Alegre: L&PM, 2014

SHAW, Adrienne. Entrevista In: BLANCO, Beatriz et al (org.). **Videogames, diversidade e gênero**: Pesquisa científica e acadêmica. 1. ed. Indaiatuba: Oficina Lúdica, 2019.

SHAW, Debra Benita. **Technoculture**: The key concepts. Berg: New York, 2008.

SHEIKH, Rahil. 2017. “**How Big Is Gaming's Racial Diversity Problem?**” BBC.com, December 20, 2017. <https://www.bbc.com/news/technology-42357678>.

SIMON, Bart. Indie Eh? Some Kind of Game Studies. **Loading...**, v. 7, n. 11, 2013. Disponível em: < <https://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/129>> Acesso em 10 jan 2023

_____. The cultural conditions of being indie. In: RUFFINO, Paolo. (Ed.). **Independent videogames**: Cultures, networks, techniques and politics. Londres:Routledge, 2021.

SKOTNES-BROWN, Jules. Colonized Play: Racism, Sexism and Colonial Legacies in the Dota 2 South Africa Gaming. In: PENIX-TADSEN, Phillip. **Video games and the global south**. Pittsburgh: ETC Press, 2019, p143 – 154. Disponível em: <<http://press.etc.cmu.edu/index.php/product/video-games-and-the-global-south/>> Acesso em 10 nov 2019

SOARES, Nilson Valdevino, PETRY, Luís Carlos. A voz dos jogadores: apropriação e produção de conteúdo nos games no contexto da 8a geração dos consoles. In: **Revista Metamorfose**, vol.2, n. 1, jul. de 2017. p. 12 27

SVELCH, Jaroslav. **Gaming the iron curtain**: How teenagers and amateurs in communist Czechoslovakia claimed the medium of computer games. MIT press, 2018.

TELLES, Márcio. A (s) Arqueologia (s) das Mídias em Quatro Teses. In: Anais do Intercom Nacional. Anais... In: **40o CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO**. Curitiba. 2017.

TOGELIUS, Julian et al. What is procedural content generation? Mario on the borderline. In: **Proceedings of the 2nd international workshop on procedural content generation in games**. 2011. p. 1-6.

WINTER, David. Video Games in Europe: The Early Years. In: WOLF, Mark J.P. **The video game explosion**: a history from pong to playstation and beyond. London: Greenwood Press, 2008.

WOLF, Mark J.P. **The video game explosion**: a history from pong to playstation and beyond. London: Greenwood Press, 2008.

_____. **Before the crash**: Early video game history. Wayne State University Press, 2012.

_____. **Video games around the world**. Cambridge: MIT Press books, 2015

WOODCOCK, Jamie. **Marx at the arcade**: Consoles, controllers, and class struggle. Haymarket Books, 2019.

ZIELINSKI, Siegfried. **Arqueologia da mídia**: em busca do tempo remoto das técnicas do ver e do ouvir. Trad. Carlos D. Szlak. São Paulo: Annablumme, 2006.

ZUBOFF, Shoshna. **The age of surveillance capitalism**: the fight for a human future at the new frontier of power. New York:PublicAffairs, 2018.