

Jogos Digitais

Teoria e Conceitos para uma Mídia Indisciplinada

Universidade do Vale do Rio dos Sinos -
Programa de Pós-Graduação de Ciências da Comunicação



Marsal Alves Branco

São Leopoldo

2011

MARSAL AVILA ALVES BRANCO

Jogos Digitais

Teoria e Conceitos para uma Mídia Indisciplinada

Tese de Doutorado em Comunicação Social para obtenção do título de Doutor em Ciências da Comunicação.

Universidade do Vale do Rio dos Sinos. Programa de Pós-graduação em Ciências da Comunicação.

Orientador: Prof. Dr. Gustavo Fischer

São Leopoldo

2011

Dedico esta tese a minha vó, deitada em sua cama rezando por mim. Dedico a minha mãe, que me ensinou o amor às idéias. Dedico ao meu pai, que me faz falta. Dedico a Rosana, meu amor. Dedico a *Donkey Kong*, por ser um macaco ridículo.

Agradecimentos

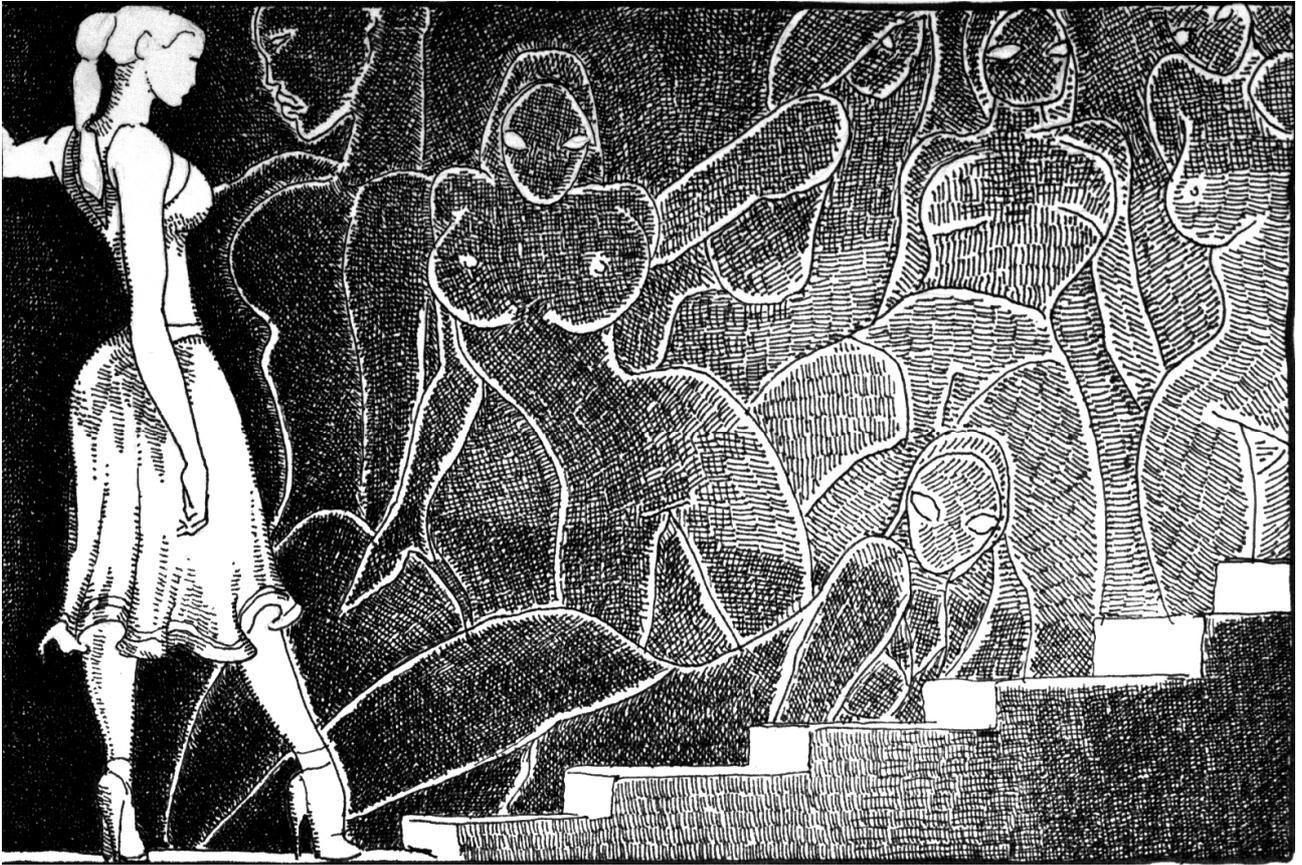
Muita gente participou desta tese. Nomearia a todos, se confiasse em minha memória. Não é o caso. Então já começo de antemão pedindo desculpas. Péssimo início, mas o que se vai fazer?

Agradeço primeiro ao Gustavo Fischer, orientador tranquilo e pragmático. Ajudou mesmo.

Agradeço a parentada. Seu Fernando, que faz uma falta danada. Seu Ari e sua mitologia: *baiúca*, *Hulk*, *camionete* e *pescaria* - como ter uma infância feliz sem isso tudo?. Dona Olga, por continuar tentando me fazer engordar. Mamá, que me liga prá falar do Obama. Haidêe, melhor abraço que um irmão pode receber. Marina, que adoro apesar da profissão. Vera, firme como o pampa ali dobrando o Uruguai. Aos Rosângelos por tudo o que são. À turma de Brasília, que apesar da distância e do tempo estão bem perto: Taba, Samantha, Samara e Bia. Cada encontro me deixa mais perto de casa.

Agradeço com muito carinho ao Cristiano Max, pela amizade, pela força, pela competência e não menos importante, por me aturar como colega, sócio e amigo. Espero que um dia entenda o tamanho da admiração que tenho por ele. Essa tese - bem como boa parte das boas coisas que aconteceram nos últimos anos devem em muito as suas qualidades.

E principalmente à ti, Rosana. Lembro o dia em que te vi pela primeira vez. Que cara de sorte eu sou.



“Parece, cara senhora, que jogamos o mesmo jogo”. (O velho Fermin deitado sob a luz das estrelas da Galícia, aquecido pela fogueira e tomando Tentro.)

Resumo

Propõe uma teoria dos jogos digitais. Para tanto, apresenta uma estrutura de análise que divide os jogos em três **instâncias** - *produção, interpretação e discurso* -, e três **dimensões** que as atravessam - *lógica, estética e tecnológica*. As **instâncias** permitem pensar os *games* como produtos de comunicação e portanto afetados por lógicas sociais, políticas, econômicas, estéticas e tecnológicas, servindo como ponto de entrada dos fatos do mundo 'externo' dentro da produção, do discurso e do jogar games. As **dimensões** dão conta das formas pelas quais esta produção, discurso e fruição acontecem e dizem respeito às especificidades internas da linguagem dos *games*. Para estas, são propostos conceitos como *ludemas/sistema de regras, vivacidade/interatividade, manifestações discursivas e estruturas discursivas*.

A estrutura em dois níveis (instâncias e dimensões) permite lidar com os fenômenos desta mídia tanto a partir de suas afetações internas - lógica, estética e tecnologia tensionando-se e modificando-se -, bem como em um nível mais geral ao evidenciar como cada dimensão é também uma resposta às forças externas que partem de um contexto sócio-cultural. A construção dessa estrutura conceitual permite o desenho de uma teoria dos jogos digitais: mostra seus conceitos fundamentais, seus modos de relacionamento internos, suas conexões com o mundo externo e modos de funcionamento.

Palavras-chave: jogos digitais, *game studies*, metodologia de jogos, teoria de jogos, ludemas, sistema de regras.

Abstract

Proposes a theory of digital games. To do so, presents an analysis framework that divides games into three instances - production, interpretation and discourse - and the three dimensions - logical, aesthetic and technological. Instances allow us to think the games as communication products and therefore affected by social, political, economic, aesthetic and technological aspects, serving as the entry point of the facts of the world 'outside' into production, speech and play games. The dimensions concern on the different manners how this production, speech and enjoyment happen and relate to specific internal language of games. For these are proposed the concepts of Ludema / system rules, vividness / interactive, discursive structures and discursive manifestations.

The two level structure (instances and dimensions) allows you to tackle the phenomenon of media either from its internal affectations - logic, aesthetics and technology tensing up and modifying - as well as a more general level by showing how each dimension is also a response to external forces departing from a socio-cultural context. The construction of this conceptual framework allows the design of a digital game theory, shows its fundamental concepts, their modes of internal relations, its connections with the outside world and modes of operation.

Key-words: games, game studies, theory of games, ludemas, system of rules.

Sumário

RESUMO	06
LISTA DE FIGURAS	10
INTRODUÇÃO	14
1.GAME STUDIES	23
1.1.LUDOLOGIA E O SISTEMA DE REGRAS	29
1.2.NARRATOLOGIA	33
2.JOGOS DIGITAIS E O ATO COMUNICATIVO	47
2.1.LUGAR DAS CONDIÇÕES DE PRODUÇÃO	51
2.2.LUGAR DAS CONDIÇÕES DE INTERPRETAÇÃO	54
2.3.LUGAR DA CONTRUÇÃO DO DISCURSO	58
2.4.REVISÃO DAS INSTÂNCIAS COMUNICATIVAS	60
2.4.1.REVISÃO DAS CONDIÇÕES DE PRODUÇÃO	61
3.LET - LOGICA, ESTÉTICA E TECNOLOGIA	65
3.4.DIMENSAO LOGICA	68
3.4.1. SISTEMA DE REGRAS	69
3.4.2.LUDEMAS	75
3.1.2.1.TIPOS DE LUDEMAS	77
3.1.2.1.1. DE EXPLORAÇÃO	78
3.1.2.1.2. DE PERFORMANCE FÍSICA	80
3.1.2.1.3. DE PERFORMANCE COGNITIVA	83
3.1.2.1.4. ESTÉTICOS	86
3.1.2.1.5. INTERFACE	88
3.1.2.1.6. DE COLETA	91
3.1.2.1.7. SOCIAIS	93
3.2.DIMENSAO TECNOLOGICA	99
3.2.2.TELEPRESENÇA	103
3.2.3.VIVACIDADE E INTERATIVIDADE	105
3.3.DIMENSAO ESTÉTICA	116
3.3.2.MANIFESTAÇÕES DISCURSIVAS	118
3.3.3. ESTRUTURAS DISCURSIVAS	124
3.3.3.1.MISSÕES, CHECKPOINTS, SAND-BOXES	132
3.3.3.2.SINTETIZAÇÃO	140
3.3.3.3.FUNCIONALIDADE	148
3.3.3.4.VETORIZAÇÃO	153
CONSIDERAÇÕES FINAIS	159
BIBLIOGRAFIA	164
LISTA DE JOGOS	168

Lista de figuras

Figura	Título	Fonte	Página
Capa	A caverna do jogador	Acervo do autor	
	Fermim e Guine	Acervo do autor	5
1	<i>Donkey Kong Country</i> (mar 2010)	http://hadouken.wordpress.com/2008/12/28/making-of-donkey-kong-country/	11
2	<i>Diablo</i> (março 2010)	http://hadouken.wordpress.com/2008/12/28/making-of-donkey-kong-country/	12
03 04	<i>Adventure</i> (mar 2010) <i>Adventure</i> (mar 2010)	http://cemeterygames.files.wordpress.com/2010/07/adventure.gif http://www.games.net/features/images/115581_45.jpg	40
05 06	Azeroth (março 2010) Mortal Kombat (março 2010)	http://themacgamer.com/wp-content/gallery/wow-weekly/Map-of-azeroth.jpg http://www.gamerslive.com.br/layout/Black_Edition_Completed/especiais/As_10_Mentes_Mais_Influentes/images/10-2.png	77
07 08	Guitar Hero (maio 2010) Guitar Hero (maio 2020)	http://www.whala.com.br/wp-content/uploads/2009/01/guitar-hero2.jpg http://noticias.limao.com.br/imagens/materia/games/guitar-hero-5.jpg	79
09 10	Call of Duty (maio 2010) Call of Duty (maio 2010)	http://images.wikia.com/valkyriemovie/images/a/a3/Call-of-duty-2-big-red-one-20051123102128865.jpg http://www.ingames.com.br/wp-content/uploads/2010/03/CALL-OF-DUTY-MODERN-WARFARE-dicas-ps3.jpg	80
11 12	Counter Strike (abril 2011) Counter Strike (abril 2011)	http://www.goraentrasn.blogger.com.br/cs_rio3.jpg http://mundoinvertido.webs.com/cs_rio05.jpg	81
13 14	Bioshock (junho 2011) Bioshock (junho 2011)	http://www.pixelbox.net/wp-content/uploads/2007/09/bioshock-hacking.jpg http://jasonmock.com/wordpress/wp-content/uploads/2007/10/the-cake-is-a-lie.png	82
15 16	Tomb Raider (maio 2011) Tomb Raider (maio 2011)	http://i589.photobucket.com/albums/ss340/slagio2002/Tomb%20Raider%20Anniversary/TombRaiderAnniversary-086-Greece-Mi.jpg http://static.guim.co.uk/sys-images/Technology/Pix/pictures/2008/09/23/lara2.article.jpg	82
17 18	Monkey Island (maio 2011) Monkey Island (maio 2011)	http://www.mrbillsadventureland.com/reviews/m-n/monkeyR/cannonfire1.jpg http://www.co-optimus.com/images/upload/image/twic/MI%20-%20Circus.jpg	83
19 20	Little Big Planet (maio 2011) Little Big Planet (maio 2011)	http://4.bp.blogspot.com/_BTieVexLt-Y/TG17chlKtUI/AAAAAAAAA4/K8wcfiLtTb0/s1600/littlebigplanet_sackboys_2.jpg	84
21 22	Final Fantasy XII - Gambit Sistem (março 2011) Final Fantasy XII - License Board (março 2011)	http://www.gameinformer.com/cfs-filessystemfile.ashx/_key/CommunityServer-Components-ImageFileViewer/CommunityServer-Components-UserFiles-00-00-43-12-32-Attached+Files/2133.gambit_2D00_system.jpg_2D00_610x0.jpg http://www.cubagames.com.br/wp-content/uploads/2007/10/license_board.jpg	87
23 24	Civilization (abril 2011) Civilization (abril 2011)	http://www.pcgameshardware.com/screenshots/original/2010/09/Civilization_5_directX_11-new-01.jpg http://www.cyberstrategie.com/magazine/blog/2011/03/02/civ-5-patch-1-0-1-217-et-futur-dlc/	91
25 26	Little Big Planet (maio 2011) Ragnarok (maio 2011)	http://www.oriongames.com.br/galeria/152/little-big-planet-2.htm http://coloqueumnomeaqui.files.wordpress.com/2011/02/12.png	92
27 28	Medal of Honor (junho 2011) Medal of Honor (junho 2011)	http://skrinshot.ru/files/82360323558465858635486258980529.jpg http://4.bp.blogspot.com/_p1rmy_13p6Y/TDom_8UYmGI/AAAAAAAAAFo/Tcka_e2bpVNY/s1600/modern-warfare-2-call-of-duty-6-perks1.jpg	93

29 30	World of Warcraft (junho 2011) World of Warcraft (junho 2011)	http://www.blogcdn.com/wow.joystiq.com/media/2010/06/robinemianekkidmarl1225.jpg http://2.bp.blogspot.com/_ZVkb0M61jmc/TLpOba5Xhdl/AAAAAAAAABVQ/Fs8C5hn0hO4/s400/leeroy_jenkins.jpg	96
31 32	Wii - material publicitário Wii - material publicitário	http://www.novidadesdeinformatica.com.br/wp-content/uploads/2010/08/wii-tennis.jpg http://www.descomplick.blog.br/wp-content/uploads/2011/03/kinect-.jpg	99
33 34	Okami (junho 2011) Okami (junho 2011)	http://images.mylot.com/userImages/images/postphotos/561468.jpg http://man_sama_no_sekai.zip.net/images/okami_1.jpg	101
35 36	Call of Duty (maio 2010) Call of Duty (maio 2010)	http://files.g4tv.com/ImageDb3/254260_S/Black-Ops-A-History-of-Call-of-Duty.jpg http://www.arenageek.com/imagens/2009/05/call-of-duty-modern-warfare-2-screenshot.jpg	106
37 38	Call of Duty (maio 2010) Call of Duty (maio 2010)	http://cdn.gamerant.com/wp-content/uploads/Call-of-Duty-Black-Ops-WMD-Head-over-Heels.jpg http://padinga.com/wp-content/uploads/2011/04/wii-call-of-duty-black-ops.jpg	107
39 40	Resident Evil (maio 2011) Resident Evil (maio 2011)	http://www.canalprogramadoresdejogos.com.br/wp-content/uploads/2009/11/re1_11.jpg http://4.bp.blogspot.com/_WF2Uj9AoLE/TCorp_AYPH/AAAAAAAAAAc/MFCKjamiWk8/s1600/resident-evil-1.jpg	109
41 42	Travian (abril 2011) Businnes Tycoom (abril 2011)	http://3.bp.blogspot.com/_Kvfdxgr5I4/SeBkt4LhqzI/AAAAAAAAAAc/P7I2LyEZ7Ag/s400/travian-map-server-slovenia-forum.png http://freeonlinemogames.in/images/games/screenshots/medium/business-tycoon-online-game-image-3-US.jpg	110
43 44	Bejelweled (junho 2011) Cartographer (junho 2011)	http://wow.curse.com/downloads/wow-addons/details/bejeweled.aspx http://img.brothersoft.com/screenshots/softimage/w/world_of_warcraft_cartographer_add-on-66407-1.jpeg	111
45 46	Kamikase Race (abril 2011) Kamikase Race (abril 2011)	http://www.kamikazerace.com/images/screens/screen-02.jpg http://m.blog.hu/km/kmk/image/200907/kamikaze_race.JPG	112
47 48	Red Steel (dezembro 2010) Red Steel (dezembro 2010)	http://j.i.uol.com.br/galerias/wii/redsteel82.jpg http://www.detonado.org/wp-content/uploads/2008/11/red_steel_7.jpg	118
49 50	Final Fantasy XIII (abril 2011) Final Fantasy XIII (abril 2011)	http://3.bp.blogspot.com/_kbVzNdqEoll/TLnzbMsCgl/AAAAAAAAAHs/Js7DvdP_ilm/s1600/tgs-final-fantasy-xiii-3.jpg http://1.bp.blogspot.com/_tfv2hvxU3WE/TFcBmK28HwI/AAAAAAAAACAs/AsnNgrPrM2A/s1600/final_fantasy_xii_wallpaper.jpg	119
51 52	Kamikase Race (abril 2011) Tétris (abril 2011)	http://www.kamikazerace.com/images/screens/screen-02.jpg http://www.mundotecno.info/wp-content/uploads/2010/11/tetris.jpg	121
53 54	Jewelquest (março 2011) Bejeweled2 (março 2011)	http://www.wired.com/images_blogs/dangerroom/images/2008/07/30/jewelquest.jpg http://www.geekrz.com.br/wp-content/uploads/2010/05/bejeweled2.jpg	122
55 56	Bioshock 2 (maio 2011) Tétris (abril 2011)	http://ps3media.ign.com/ps3/image/article/106/1066381/bioshock-2-20100203022041552.jpg http://2.bp.blogspot.com/_O6u-rYBMVjI/TD9akbkjg1I/AAAAAAAAADo/1cK9gLcWdZU/s1600/tetris.jpg	128
57 58	GTA 5 (maio 2011) GTA 5 (maio 2011)	http://www.shockya.com/news/wp-content/uploads/grand_theft_auto_cell.jpg http://1.bp.blogspot.com/_JJSSQzMXqVE/S-mUA6WaY2I/AAAAAAAAAFI/02Rb2GxqRmw/s1600/e+esta.jpg	133

59 60	World of Warcraft (junho 2011) World of Warcraft (junho 2011)	http://www.ffodyssey.com/ff12/world_map.jpg http://images.wikia.com/finalfantasy/images/5/50/Titan_trials_map.jpg	134
61 62	Full Throthlle (fevereiro 2011) Full Throthlle (fevereiro 2011)	http://www.scummvm.org/data/screenshots/iecrivscummvm_0_9_1-run.png http://www.oitobits.net/wp-content/uploads/full_throttle_ss_01.gif	135
63 64	Final Fantasy X (abril 2010) Final Fantasy X (abril 2010)	http://2.bp.blogspot.com/-7CLz4qG1rp0/TdpRAaC9W5I/AAAAAAAAAW0/w9ryKE4LSAg/s1600/Final_Fantasy_X_-_Jecht_Sphere_03.jpg http://2.bp.blogspot.com/-z-Suk9dPrI8/TdmytUllKQI/AAAAAAAAAVY/tQQARMLvDdA/s1600/Final_Fantasy_X_-_Al_Bhed_Primer_14.jpg	136
65	World of Warcraft (junho 2011)	http://mitarn.files.wordpress.com/2010/09/survey-skill1.jpg	138
66 67	World of Warcraft (junho 2011) World of Warcraft (junho 2011)	Capturado diretamente do jogo em 31_05_2011.	142
68 69	World of Warcraft (junho 2011)	Capturado diretamente do jogo.	143
70 71	Final Fantasy XII (junho 2011) Final Fantasy XII (junho 2011)	http://i3.ytimg.com/vi/ii8-t0XfsQg/0.jpg http://images.wikia.com/finalfantasy/images/1/1e/Balthier_and_fran.png	145
72 73	World of Warcraft (junho 2011) World of Warcraft (junho 2011)	http://2.bp.blogspot.com/_FCCM-KJkI0/TKZtJ5FwZII/AAAAAAAAAwI/3nD-9JjvDN4/s400/wow-guide-11.jpg Capturado <i>in-game</i> ;	146
74 75	World of Warcraft (junho 2011) World of Warcraft (junho 2011)	http://goddessmomo.files.wordpress.com/2010/02/worldof-warcraft.jpg http://images.wikia.com/wowwiki/images/6/6c/Archmage_Celindra_with_Teleport_Crystal.jpg	148
76 77	Shadow of Colossus (maio 2011) Shadow of Colossus (maio 2011)	http://i159.photobucket.com/albums/t140/joaquinmedrano/shadow_of_the_colossus_map1.jpg http://4.bp.blogspot.com/_DPMut68FnPg/TL2mrmVbM0I/AAAAAAAAAtc/pea5s_OpUh4/s1600/shadow-of-the-colossus_4.jpg	149
78 79	Beyond Good and Evil (março 2011) Beyond Good and Evil (março 2011)	http://www.omelete.com.br/images/galerias/beyond-good-and-evil/beyond-good-and-evil-hd_f01.jpg http://media1.gameinformer.com/imagefeed/screenshots/BeyondGoodampEvilHD/BeyondGoodampEvilHDMedia/bgaehd003.jpg	151
80 81 82 83	Estampas de camisetas com os Murlocs de World of Warcraft (junho 2011)	http://www.geneticanomaly.com/RPG-Motivational/slides/murlocs.jpg http://www2.fileplanet.com/images/150000/158400ss_sm2.jpg http://ny-image2.etsy.com/il_430xN.79703554.jpg http://guildmistress.files.wordpress.com/2008/03/wipe-of-murlocs-mock_up.jpg	154

Lista de quadros

Quadro 01	Esquema de visualização geral de Charaudeau	Pág. 48
Quadro 02	Lugar das condições de produção	Pág. 51
Quadro 03	Lugar das condições de interpretação	Pág. 55
Quadro 04	Lugar da construção do discurso	Pág. 57
Quadro 05	Quadro geral.	Pág. 57
Quadro 06	Proposta de esquema comunicacional já modificada.	Pág. 61
Quadro 07	Visualização da arquitetura lógica	Pág. 68
Quadro 08	Arquitetura lógica mais detalhada	Pág. 71

Introdução

Em 2005, quando iniciou-se a pesquisa sobre *games*¹ na Feevale, estava-se preocupado sobretudo em aprofundar algumas intuições a respeito dessa mídia. Uma das mais importantes - que norteou todos os nossos movimentos -, era a impressão de que, a despeito de todas as aparências, essa 'coisa' de jogos digitais estava mais para comunicação do que para aquelas áreas tradicionalmente associadas a esta indústria, como a informática. Parecia tratar-se, de fato, de uma mídia.

De onde vinha essa impressão?

Em primeiro lugar, por uma vivência e experiência de jogo. Neste caso específico, após parar de acompanhar os *games* durante alguns anos, chamava a atenção o surgimento de garagens sujas e barulhentas onde os *arcades*² tinham sido substituídos por consoles³. Um fenômeno tipicamente brasileiro que me permitiu travar contato com o *Supernes*⁴ e com alguns *games* cuja experiência de jogo era completamente diferente daquela proporcionada pelos *Rivers*, *Pitfalls*, *Enduros* e *Heros* com que se estava acostumado⁵. Foi por pura curiosidade que, em um dia quente, entrando em um desses lugares suspeitos, joguei pela primeira vez *Donkey Kong Country*⁶. Era 1995 e foi uma tarde reveladora. Tinha um compromisso com alguém em algum lugar, mas naquele momento só

¹ *Games*, Mercado da Comunicação? Pesquisa atrelada ao grupo de Comunicação e Cultura do Centro Universitário Feevale. Iniciou-se em 2006 a partir de questionamentos impulsionados por minha pesquisa de mestrado (Quadrinhos.Exe) como pela pesquisa de doutorado do prof. Cristiano Max Pinheiro. Conjuntamente, pela crescente busca e curiosidade que os alunos de comunicação social e design começavam a demonstrar. A pesquisa, cujo objetivo inicial era perceber os *games* através da ótica da comunicação - naquele momento da pesquisa do Brasil, e talvez até hoje - a pesquisa e o desenvolvimento de jogos era percebido como objeto das ciências exatas. O trabalho evoluiu e encontrou diversos caminhos interessantes e foi fundamental para nosso pouso na terra dos *game studies*. O resultado dessa pesquisa, que nos levou a conversar com pesquisadores, empresários e profissionais da indústria dos jogos em todo o Brasil resultou no Curso Superior em Jogos Digitais da Universidade Feevale, que se iniciou em 2008 e que hoje assume um papel importante na constituição e profissionalização do mercado no Rio Grande do Sul.

² *Arcade* ou fliperama, como é tradicionalmente conhecidos no Brasil, é um videogame profissional usado em estabelecimentos de entretenimento. Este video game é composto por um gabinete (caixa de madeira ou material plástico), tubo de imagem, monitor, fonte de alimentação, e sistema de jogo.

³ Console é um aparelho eletrônico capaz de executar os jogos. Popularmente, video-game.

⁴ *Super Nintendo Entertainment System* (também conhecido como *Super Nintendo*, *Super NES*, *SNES* e no Japão como *Super Famicom*), é um videogame lançado pela Nintendo em 1990 no Japão, 1991 nos EUA e 1992 na Europa. O sucesso de sua venda foi superior a 50 milhões de unidades por todo o mundo. Muitos também o consideram o melhor console da história, pela quantidade e qualidade dos jogos desenvolvidos para ele.

⁵ Todos estes são jogos que marcaram sua geração, até hoje sendo colecionados ou emulados por pessoas a volta do mundo. Do ponto de vista narrativo e tecnológico, no entanto, podem ser considerados primos pobres dos jogos atuais, em função de suas limitações, tais como memória e capacidade de processamento, que obrigavam os *game designers* a apresentarem cubos, círculos e formas pontilhadas para representarem os ambientes de jogos. Um cubo se transformava - pela imaginação do *gamer* - em tanque, em herói ou dragão. Um plano azul representava o mar ou o céu, bem como uma caixa verde representava campos e matas. Com o *Supernes*, pude ver pela primeira vez animações sofisticadas de personagens e artes com mais de dezesseis cores. O 'pulo' era enorme.

⁶ *Donkey Kong Country* é um jogo da Rare Entertainment, lançado em 1994 para o *Supernes*. Marcou a história dos videogames por mostrar uma estética inédita nos consoles, combinando os gráficos 3d de sua produção em um jogo de plataforma tipicamente 2d.

me interessava conduzir aquele simpático macaco pelos ridículos perigos e inimigos que povoavam o lindo cenário da ilha.

E era lindo mesmo! Tanto que durante algumas semanas aluguei um console para jogar em casa. Foi uma experiência inédita e feliz. Ao melhor estilo novela das oito, a família parou para assistir enquanto eu, minha irmã e meu cunhado íamos desbravando pouco a pouco a ilha. As sessões começavam no início da noite e só acabavam quando o sol nascia. Sala cheia. E o que prendia essa gente toda - que nem ao menos queria jogar -, à tela da tv?

Muitos fatores, evidentemente. Dentre todos, entretanto, suponho que tenha sido a simpatia dos protagonistas, a beleza dos gráficos e a qualidade da música o que mais chamava a atenção de todos. Era simpático. E bonito de ver. Cada nova fase desvelava cenários encantadores, que compunham o mundo diverso da ilha. Alguns eram tão cativantes que tínhamos de voltar à fases 'antigas' apenas para satisfazer a platéia.



Fig.01. *DKC* apresentava personagens cativantes, cenografia requintada e trilhas sonoras surpreendentes. Fonte: <http://hadouken.wordpress.com/2008/12/28/making-of-donkey-kong-country/> (março/2010)

Donkey Kong Country foi um acontecimento em casa. Porque falo disso? Porque foi a primeira vez que intuí os *games* a partir de uma ótica comunicacional. Na época, nem sabia o que era isso, mas percebi que não se tratava 'apenas' de um jogo, mas um tipo de evento ou discurso com muitos pontos em comum com outros de ordem midiática, tais como novelas, seriados, quadrinhos, filmes, etc. Os elementos estavam ali: a qualidade dos desenhos, animações bem feitas, trilha sonora sofisticada, enquadramentos bem pensados, cenografia, personagens, etc. Combinados ao desafio do jogo (na época não sabia nada sobre sistema de regras - Caillois ou Greimas teriam me parecido nomes de quadrinistas belgas -, aquela mistura era das coisas mais desafiantes que tinha visto em uma tela de tv em muitos anos. Minha família, apaixonada por histórias, não teve nenhuma dificuldade em acolher o videogame como parente próximo de outros e mais tradicionais *storytellers*.

Então, no ano seguinte, 1995, muita coisa aconteceu. Sony lança o Playstation⁷ e tive o primeiro contato com o console. Aquilo era o máximo. *Pandemonium*, *Twisted Metal*, *Crash Bandicoot* e outros tantos. E de novo, a sensação voltou: não eram só os jogos que impressionavam (e eles eram ótimos), mas reconhecer ali dentro uma direção, de arte, de fotografia, movimentos de câmera, atuação de personagens, trilhas e efeitos sonoros, etc. Os *games* pareciam estar tentando emular algumas das principais características de outras expressões audiovisuais. No mesmo ano, a *Blizzard* lança *Diablo*, que cristalizou em mim⁸ a impressão dos *games* enquanto produto não de informática (estudava computação nesse momento e entre meus pares, *games* eram ‘coisa nossa’), mas da comunicação. A *cut-scene*⁹ de abertura (termo até então inexistente no universo dos *games*) era puro cinema. Desde seus enquadramentos até os demais usos de clichês do gênero terror. Ao final da introdução, o *gamer* era deixado naquele universo tenso já preparado por um *storytelling* eficiente. Seu estado de espírito tinha sido “trabalhado” pela abertura. Para além das *cut-scenes*, também *in-game* outras tantas estratégias do cinema se faziam presentes no sentido de trazer tensão e expectativa ao jogador. Mas - hoje isso fica mais evidente -, não se tratava apenas de emular as coisas do cinema. Os *games* estavam emulando, graças aos novas capacidades computacionais, quase tudo o que a cultura pop e suas afluentes estavam produzindo.



Fig. 02. Diablo, da Blizzard, assume de vez a assimilação de clichês e técnicas cinematográficas.
Fonte: <http://hadouken.wordpress.com/2008/12/28/making-of-donkey-kong-country/> (março/2010)

⁷ O lançamento foi em 1994 no Japão e 1995 nos EUA. (www.wikipedia.com)

⁸ *Diablo* não foi o primeiro jogo a utilizar os clichês dos filmes de terror nos games, mas marcou seu lugar na história pelo uso de diversas estratégias discursivas que se tornaram padrão na indústria. Se formos pensar em termos de regras narrativas e gêneros, jogos como *Adventure* já traziam – apesar de todas as limitações de sua geração – embutidas em si regras de *storytelling* vindas de fontes como cinema.

⁹ *Cut-scene* é uma sequência de videogame sobre a qual o *gamer* não tem ou tem limitado controle, interrompendo o *gameplay*. Usado para desenvolver o *plot*, apresentar o desenvolvimento do personagem e fornecer informação de background, atmosfera, diálogos e pistas. As vezes são chamadas *cinematics* ou *in-game movies*. <http://en.wikipedia.org/wiki/Cutscene>

Passado mais de uma década, a apropriação das linguagens cinematográficas e quadrinhísticas pelos games já não é novidade alguma. Em uma espécie de refluxo deste movimento vemos hoje, pelo contrário, a linguagem dos games sendo apreendida e utilizada em outros meios. Histórias em quadrinhos, cinema, tv, teatro, etc, todos usando lógicas e estratégias dos jogos não apenas como elementos discursivos trabalhando a sedução de espectadores, telespectadores e usuários, mas muitas vezes como eixos estruturantes de suas narrativas¹⁰.

A segunda coisa a chamar a atenção foram os primeiros contatos com a produção teórica que emergia sob o nome de *Game Studies*. Naquele momento, 2004, o cenário teórico dos games ainda era um campo de batalha dividido em dois territórios: narratólogos e ludólogos.

Se me expresso em tempo passado usando termos como ‘ainda era’ ou ‘naquele momento’ é porque as coisas mudaram um pouco¹¹. De qualquer forma, no capítulo sobre os *games studies* apresentam-se as origens das discussões quase religiosas entre estas duas facções e como foi que a partir das questões e farpas levantadas pelos dois lados, o campo inicia um trabalho mais criterioso e menos ideológico sobre seu objeto. Por ora, basta saber que então o mundo da análise teórica dos *games* dividia-se em dois: de um lado os que buscavam nas teorias narrativas (principalmente literárias e cinematográficas) pistas para uma melhor compreensão do objeto e de outro aqueles que entendiam que a aplicação destas teorias desvia a atenção da principal característica de qualquer jogo: a existência de um sistema de regras.

É engraçado olhar para trás e lembrar como há bem pouco tempo quem escrevesse sobre *games* de uma forma ou outra era condicionado por uma ou outra dessas forças. E é evitando essa dicotomia - e visando novas aberturas -, que propõe-se aqui uma estru-

¹⁰ Os exemplos são inúmeros em todas as mídias. Basta lembrar, no cinema, das estruturas de *game-arena* de filmes como *Jason x Fred* ou *Alien x Predador*, onde a linguagem dos *games* não se restringe ao uso de determinadas estratégias discursivas, mas como eixo estruturante da narrativa. Nos quadrinhos essa influência também é forte mesmo nos diferentes modelos narrativos apresentados por *comics*, *mangas* e quadrinhos europeus. Exploro bastante o tema no trabalho de dissertação *Quadrinhos.Exe*, cujo objetivo é mostrar como suportes ‘não-tecnológicos’ como os quadrinhos conseguem emular – via artifícios de narrativa - características tecnológicas (como animação ou interatividade) mesmo que suas possibilidades técnicas não o permitam. Ainda que com objetivos completamente diferentes do trabalho atual, essa dissertação me mostrou caminhos e possibilidades teóricas interessantes para se estudar os games, estabelecendo algumas bases importantes para a atual pesquisa.

¹¹ Vê-se em eventos como SBGames, Intercom e outros que as discussões de forte posicionamento que aconteciam em 2006 deram lugar a pesquisas e pesquisadores cuja percepção da relação entre sistema de regras e narrativa é menos tensa e mais colaborativa. Da mesma forma, outros vieses de pesquisa se fizeram muito presentes na pesquisa de jogos no Brasil. Penso de forma especial nas pesquisas de cunho pedagógico, cuja representatividade é significativa no Brasil. Esses outros vieses, por visarem objetivos diferentes daqueles dos *game studies* da primeira geração, acabaram por ajudar no processo de “des-radicalização” das posições teóricas.

tura teórica pensada a partir do viés comunicacional. Isto permite pensar seus discursos de outros modos que não apenas como terra dividida entre ludólogos e narratólogos. Mas - ao contrário -, valoriza as maneiras complexas e por vezes surpreendentes como estes discursos sobrepõem *dimensões*, negociam prioridades e constroem formas inovadoras de discurso que não podem ser explicados apenas a partir de uma tomada de posição entre valorização da história *versus* valorização do sistema de regras. Maneiras que são fruto das tensões existentes nos processos de produção, nas possibilidades e limitações do suporte, na riqueza de experiências e apropriações que submetem e as quais são submetidos estes jogos.

Finalmente, apesar da sedução que a articulação das idéias pelo puro prazer intelectual exerce e a ajuda que os grandes esboços estruturais implicam nas mais simples decisões da vida cotidiana, busca-se nesse trabalho um sentido praxiológico. Busca-se estruturar um método de análise que possa apontar caminhos de aproximação intelectual com o objeto mas que também sirva como base para ajudar na estruturação conceitual e processual fundamentais para a criação e desenvolvimento de jogos digitais. Evidentemente, não se trata de um manual de confecção de jogos, mas um instrumento de análise que sublinha e aponta as lógicas que estão operando e formatando a estrutura do jogo. E ao evidenciá-las entrega ao *game designer* uma série de possibilidades operacionais a serem seguidas para a formatação dos processos de planejamento, criação e produção que fazem da execução de um jogo digital um desafio comunicacional de fôlego.

Essa preocupação de orientar o trabalho teórico visando facilitar as decisões cotidianas da indústria, das desenvolvedoras e dos cursos de graduação atravessa todo o processo de pesquisa que culmina nesta tese. Para que se compreenda melhor o lugar de onde se parte e a origem dessa preocupação é importante explicitar que ela advém efetivamente das variadas práticas de produção com as quais me envolvi nos últimos anos. A primeira delas como pesquisador efetivamente, junto ao grupo de pesquisa em *games* da Feevale, que permitiu uma imersão no mundo dos jogos que de outra forma teria sido mais difícil. Nos três anos que duraram a pesquisa, me joguei de cara no universo dos *game studies*, nas suas polêmicas e seus pontos de convergência. Menos evidente, mas tão importante quanto, também proporcionou o primeiro contato com *aquela pessoal da produção*, que à época começava a fazer *games* no Brasil e lidava com problemas muito sérios de estrutura, informação e planejamento para tocar seus negócios e desenvolver seus jogos. Salvo exceções, as desenvolvedoras e seus profissionais tateavam buscando

soluções mercadológicas e de produção para seus produtos. Métodos de produção eram de maneira geral desconhecidos ou quando existentes não se adaptavam a um mercado tão incipiente e singular quanto o mercado brasileiro daquele momento. Os empresários não achavam os profissionais (se hoje a dificuldade continua, imagine-se o que significava para uma desenvolvedora em 2006 encontrar um animador 3d com o mínimo de experiência) e a contratação de aficionados que não detinham as técnicas e os processos para o bom desempenho do trabalho em grupo era a regra geral de mercado. Assim, a pesquisa nos fez conhecer não só pesquisadores, mas também empresários, produtores e todo o tipo de profissionais (e *backgrounds*) que essa indústria exige. Durante aqueles anos, viajamos bastante, contatando todo o tipo de profissionais da indústria tanto do Brasil quanto de fora dele. Isso nos auxiliou na construção de percepções gerais do mercado brasileiro, suas potencialidades e seus principais desafios.

Concomitantemente a esta *práxis* de pesquisa - e em função dela -, ficou cada vez mais comum que nos procurassem alunos de graduação interessados nos jogos digitais. Principalmente oriundos da comunicação e do design. A experiência de orientá-los, a parte o prazer de ver finalmente - em aparência ao menos - os jogos serem tratados com mais seriedade, de maneira geral se revelava um pouco frustrante. Isso ocorria pelo fato de que os *game studies* não estavam muito afinados com as necessidades e curiosidades desses alunos que simplesmente não conseguiam – salvo grandes esforços -, aproveitar as discussões apresentadas em um sentido prático na busca das respostas às suas inquietações. E faziam, ao final, que as monografias apresentassem o famigerado capítulo *game studies* por pura obrigação, como um apêndice exigido mas desnecessário de seu trabalho, porque não afetava de fato suas análises ou suas maneiras de enxergar as propriedades de seus objetos de pesquisa, que eram na maior parte das vezes, de natureza comunicacional.

O final da pesquisa em 2008 nos encontrou com um panorama do mercado de jogos muito rico, e a grande quantidade de estudos, pessoas e empresas com os quais travamos contato e interagimos culminou na criação de um curso de graduação em jogos digitais cuja grade e estrutura resulta diretamente da pesquisa. Nos vimos envolvidos então com problemas de outra ordem: como preparar profissionais para a indústria que se forma? Às questões de ordem teórica somaram-se questões de mercado, processuais e também políticas. Não se trata apenas de proporcionar ao aluno situações de aprendizado onde domine técnicas de animação, 3d, programação, game design e outras, mas fa-

zê-lo compreender a articulação complexa desses processos dentro da produção de um jogo e especialmente fazê-lo compreender o mercado, seja para adaptar-se aos processos de trabalho, seja para mudá-los. É evidente o papel da pesquisa nisso tudo, mas naquele momento os *games studies* e a produção intelectual sobre os jogos, salvo exceções, não parecia muito preocupada na formação de uma indústria e na formação de profissionais habilitados para trabalhar nela. Seguindo a pauta dos principais núcleos de produção teórica sobre os *games* - especialmente Dinamarca e EUA - a produção teórica detinha um nível de abstração que pouco articulava reflexões que ajudassem de fato os processos de produção e a sobrevivência das empresas. E se Dinamarca ou EUA podem se dar o luxo de ter uma produção intelectual 'afastada' das estações de trabalho das desenvolvedoras e das mesas de negociação das instâncias políticas, aqui no Brasil o preço deste afastamento era, e ainda é, excessivamente caro: produção científica dissociada das realidades de produção e de mercado¹². Na prática trabalhos interessantes, mas cuja influência não entram no incipiente ecossistema da produção de jogos. Nada garantia - e ainda não garante - que o mercado brasileiro vá alcançar os níveis de desenvolvimento correspondente a sua potencialidade. Para tal, é preciso fazer crescer esse ecossistema que demanda a articulação de pesquisadores, professores, profissionais, empresários e políticos. As conclusões de final de TCCs, dizendo que de fato tal jogo apresenta características de *alea* ou *agon*, por mais prazer intelectual que desse aos seus executores, não parece ajudar muito nisso.

Essa necessidade de 'confrontamento' da construção teórica com a realidade brasileira encontrou na formatação e implementação do curso de jogos um catalisador. Preciso-se ir adiante, buscando soluções práticas para a formação de profissionais, mas que partissem das reflexões teóricas que vínhamos desenvolvendo. Essa experiência foi e tem sido fundamental em nossas decisões de pesquisa, lembrando constantemente das necessidades, potencialidades e deficiências que a indústria de jogos brasileira apresenta e buscando construir pesquisa que ajude em seu processo de desenvolvimento. A experiência de conduzir um curso de graduação ajuda diariamente a tentar manter o foco sobre as necessidades da formação dos futuros profissionais, das práxis de mercado e sobre a crítica de uma indústria que está se formando e que tem necessidades de ordem prática,

¹² Como exemplo lembro das discussões sobre o *Second Life* ser ou não um *game*. As discussões acirradas e apaixonadas, os conceitos construídos, as reflexões sofisticadas nunca se converteram em ferramentas a serem usadas nas negociações políticas - especialmente governamental - que definiam verbas e projetos de desenvolvimento de jogos. Ao definir o que é e o que não é jogo, as inquietações trazidas pelo SL poderiam ter sido ponto fundamental na definição de políticas públicas.

sejam processuais, teóricas e políticas. A indústria dos jogos no Brasil começa a entrar em um processo de amadurecimento e a construção desse trabalho procura levar isso em consideração.

Por último, soma-se a visão do pesquisador e do educador a experiência no desenvolvimento de jogos. Nos últimos anos, trabalho com uma equipe de excelentes profissionais no desenvolvimento comercial de variados tipos de jogos¹³. Experiência braçal - na produção propriamente dita -, na coordenação de grupos de produção e especialmente frente as decisões estratégicas de uma desenvolvedora de jogos. A experiência como empresário do ramo coloca em cheque os conhecimentos e percepções que a pesquisa trás, moldando, negociando e transformando o conhecimento ao ser confrontada por outro tipo de visão e objetivos. O pragmatismo e as necessidades de mercado ajudam a compor a complexidade do universo dos games, especialmente no que diz respeito à formação dos diversos tipos de profissionais e expertises necessárias para se manter uma empresa de desenvolvimento de jogos em operação no Brasil.

Por tudo isso, espera-se mostrar um caminho que aprofunde as questões teóricas contando - ao mesmo tempo -, com as necessidades práticas da produção de jogos para manter os pés firmes na realidade dura e pragmática que é o fazer comunicação. Conto com colegas, alunos e minha equipe de produção para esmurrar-me sempre que perder de vista esse objetivo: ajudar a fazer a indústria dos jogos crescer.

O que este trabalho propõe é **UMA** maneira de pensar os *games* e não **A** maneira de pensar os *games*. A proposta dessa tese não nega outras, e terá virtudes (assim espera-se!) em determinados casos e apresentará lacunas em outros. Olhar os games do ponto de vista da comunicação representa apenas mais um lugar de observação entre outros possíveis.

Para facilitar o entendimento da estrutura da tese, trabalha-se em três níveis diferentes, que vão 'descendo' em seu nível de abstração: **instâncias**, **dimensões** e **conceitos operacionais**. Os primeiros são abstrações mais gerais que representam momentos e instâncias diferentes de um jogo, como por exemplo a produção e a interpretação. Já as

¹³ Como sócio-diretor da Ilinx Entretenimento, desenvolvedora de jogos que atende clientes como TAM, Marcopolo, VIVO, Gad, Sony, West Coast, Kildare e outros. www.ilinx.com.br

dimensões estão ‘dentro’ dos primeiros e os organizam, representando sua espinha dorsal’. São três: *dimensão* de **interface**, **estética** e **tecnológica**. Por último, cada *dimensão* apresentará conceitos distintos que são resultados diretos da experiência empírica que envolve a existência de um *game*, apontando diretamente para os diferentes fenômenos que se encontram na realidade específica destes.

O nível de abstração mais alto serve para que o leitor possa identificar de qual ‘parte’ da existência do jogo se está falando. Como em um mapa, divide e localiza diferentes partes das processualidades que envolvem os jogos, desde sua produção até sua fruição. Nessa tese, parte-se de um modelo comunicacional ‘tradicional’ (CHARAUDEAU, 1997) e refina-se este até sua adequação ao objeto *game*. Esse modelo genérico estabelece uma visão geral das partes do objeto e permite localizar alguns dos contornos comunicacionais que norteiam a pesquisa. Depois de sua descrição, faz-se uma análise crítica às limitações do modelo de partida, que é dividido em **lugar de produção, do discurso e da interpretação**. Este modelo genérico compartilhado por todas as mídias estabelece um horizonte que coloca em perspectiva as estruturas encontradas nos *games*. Serve para ancorar as características singulares dos *games* dentro dos objetivos maiores de um produto de comunicação.

Relacionando-se com estes aspectos gerais, propõe-se as três *dimensões* cujo escopo é compartilhado por todos os jogos e que abrigam suas particularidades. São elas: *dimensão* de **interface**, **tecnológica** e **estética**. Cada uma delas se encontra em todas as **instâncias** e se expressará de forma específica em cada um deles. Para a construção dessas três *dimensões*, parte-se também das discussões articuladas pelos *games studies*, da observação e experimentação da diversidade de jogos que encontramos no mercado e também dos processos de produção encontrados na *práxis* do mercado.

No nível mais ‘próximo’ das práticas de jogo e de produção, estão os **conceitos operacionais** que dizem quais são e como operam as características de cada uma das *dimensões*. Pode-se imaginar cada um dos níveis como um sistema de diretórios onde as **instâncias**, seu ponto mais alto, agrupam as **dimensões** (*interface*, *estética* e *tecnológica*) que em seu interior apresentam **conceitos operacionais** que pertencem somente a eles.

Em relação a organização da tese, começamos pelo Capítulo I - *Game Studies* -, que apresenta alguns dos principais pontos de discussão históricos dentro desse campo. Dessa *overview* resgata-se e desenvolve-se alguns conceitos chave que irão construir al-

guns dos marcos estruturantes do trabalho, como é o caso do sistema de regras, dos **ludemas** e das diferentes *dimensões* que atravessam os lugares de análise.

No Capítulo II, *Jogos Digitais e o Ato Comunicativo*, propõe-se um modelo comunicativo que enquadre e organize a análise dos jogos digitais. A construção desse modelo parte de um modelo 'tradicional' geral proposto por CHARAUDEAU, aplicável a qualquer tipo de comunicação. É problematizado em sua capacidade de apreender de maneira satisfatória as características próprias dos *games* e refinado a partir das limitações que apresenta. Visa estabelecer os pontos de contato entre os jogos propriamente ditos - suas características e processos - com as lógicas da sociedade que os afetam.

No Capítulo III apresentam-se as *dimensões lógica, tecnológica e estética* que atravessam cada um dos lugares de análise. Busca-se resgatar as problemáticas de onde surgiram, explicitando o caminho percorrido para a criação dessas e não de outras *dimensões* possíveis. Esse resgate acontece a partir das discussões dos *game studies* e a partir das características de produção dos jogos. Jull, Frasca e Aarseth são alguns dos autores de apoio neste domínio. Quanto aos **ludemas**, segunda parte da *dimensão lógica*, resgata-se o trabalho de Branco e Pinheiro. A *dimensão tecnológica* é estruturada a partir do conceito de telepresença como entendido por Steuer. A *dimensão estética* resgata na discussão de narrativa autores como Jenkins, Laurel, Murray e Jull e busca dar conta dos elementos e estruturas discursivas que compõem um *game*.

1. Game Studies

Os game studies são espaços de discussões que apresentam muitos pontos de convergência com o território da comunicação. Da mesma forma, sobrepõem-se aos espaços de discussão do *design* e das ciências da computação. Estabelecer na prática onde e qual é esse lugar é nadar contra a maré de uma prática (o fazer *games*) cuja natureza é essencialmente interdisciplinar. Se na Coréia do Sul e Estados Unidos muitos professores de jogos se surpreendem com a existência de cursos de *games* ligados aos departamentos de comunicação e ciências sociais, também é comum encontrarmos professores surpresos com o vínculo destes cursos com o departamento de ciências exatas. Para um desenvolvedor de jogos, a confusão é fácil de ser explicada, uma vez que de fato vai encontrar entre seus colegas de trabalho artistas plásticos, programadores, animadores, roteiristas e engenheiros. Os processos que implicam o dia-a-dia da produção dos *games* é complexo e reúne *expertises* de diversos campos. Decorre disso uma multiplicidade de vieses para sua análise: computacional, administrativo, comunicacional, de design, etc. Cada ponto de entrada ou saída do objeto demanda diferentes objetivos e metodologias para revelarem seus variados aspectos.

Há cerca de dez anos, no entanto, alguns autores como Jull, Arseth, Frasca e outros – formando um grupo de produção científica bastante relevante e bem articulados politicamente – propuseram uma série de conceitos e maneiras de ver os jogos que encontraram seu espaço dentro da vida acadêmico/científica. Naquele momento, a visibilidade midiática dos jogos é algo difícil de ser ignorada, uma vez que essa indústria - pouco pesquisada pela academia em detrimento a mídias mais tradicionais (TV, rádio, cinema e outras) -, começa a mostrar a força de seus números. De fato, em poucos anos a indústria dos *games* se transforma em uma das maiores indústrias de entretenimento do mundo e uma série de fatores sociais e tecnológicos colocam os jogos em um lugar menos *underground* dentro dos departamentos de pesquisa.

A força desse espantoso crescimento de mercado parece acordar setores na academia e são sinalizados os primeiros textos que reivindicam sua filiação ao rótulo de *game studies*. Dessa força decorrem as questões polêmicas (bem ou mal colocadas) acerca

do papel dos *games* entre as crianças e jovens e da conseqüente diversidade (e maturidade) de suas formas de expressão. Nos anos 90, os *games* (especialmente com a popularização do *Playstation*¹⁴), parecem abandonar o *status* de *gadget* para *geeks* e *nerds* e assenta as bases do que vai se tornar (quem sabe?) uma cultura audiovisual própria, cujos paradigmas diferem dos da TV ou cinema. E que são, sobretudo, frutos do encontro entre as articulações de uma indústria altamente competitiva e dos multifacetados processos de apreensões, usos e costumes usados na construção de identidades, grupos e movimentos que encontram nos *games* suas formas ‘nativas’ de expressão. Mercado, cultura e linguagem que podem adotar formas tão surpreendentes que se tornam incompreensíveis para ‘não-iniciados’, ajudando a perpetuar uma imagem pré-construída do *gamer* e do universo dos *games* que dificilmente correspondem a realidade¹⁵.

Mas o estigma de ‘coisa corriqueira’ ou ‘brincadeira de criança’, bem como sua potencial periculosidade anti-social, parecem estar assumindo proporções mais razoáveis e sendo relativizadas nos últimos anos. As características da linguagem dos *games* permitem seu uso para uma gama tão grande de fins (e fins ‘sérios’, fora da indústria do entretenimento) que de fato, invadem áreas da atividade humana das quais seriam considerados *outsiders* até pouco tempo. É o caso, por exemplo, de seu uso em educação¹⁶, na publicidade, no *marketing* e em processos de treinamento e simulação¹⁷. Por outro lado, é fácil notar a influência que exerce sobre mídias como TV, quadrinhos e cinema. Isso se traduz tanto na oferta de conteúdo (franquias dos *games* que se transformam em seriados, filmes, *graphic novels* e/ou revistas regulares) como na apreensão de suas características de linguagem: adoção de *plots* ‘estilo *game*’, uso de recursos discursivos específicos e de uma estética que encontra nestes sua principal referência¹⁸.

¹⁴ *Playstation*, da *Sony*, foi o console que ‘reavivou’ a indústria, depois de esta haver iniciado um processo que para muitos analistas de mercado, significava morte. O *Play* apostava em um outro tipo de jogos (que não visavam apenas crianças e com conteúdo mais violento) e com outros paradigmas estéticos (a partir dele os jogos com modelos 3d passam a ser *mainstream*).

¹⁵ O *gamer* como ser anti-social, trancafiado em seu quarto e em seu mundo particular; o video-game e as *lan-houses* como a antítese da vida saudável, seja física ou psicologicamente; o *game* como sendo, basicamente, uma mídia infantil.

¹⁶ Surgem em todos os lugares – inclusive no Brasil – pesquisas, encontros e discussões a respeito do potencial educativo dos *games*. O Ministério da Educação disponibiliza fomentos para o desenvolvimento de projetos de jogo de conteúdo educacional; algumas universidades de medicina no Japão e Estados Unidos exigem que os alunos joguem *games* de cirurgia como requisito obrigatório do programa; a performance em jogos militares entra no sistema de avaliação de recrutamento do exército americano; jogos que potencializam o aprendizado de processos fazem parte da realidade dos RHs das maiores empresas do mundo e já começam a serem encontrados, crescentemente, em pequenos empreendimentos. O potencial educativo dos jogos hoje constitui parte importante não só nos *game studies* como também na pedagogia.

¹⁷ É interessante notar como a preocupação pedagógica se constitui um tópico quase irresistível dentro do processo de legitimação dos *games* na academia. E é recorrente até mesmo no discurso de pesquisadores que não estão absolutamente preocupados com esses aspectos de seu uso na sociedade.

¹⁸ O uso da linguagem dos *games* por outras mídias é o tema principal do estudo de mestrado *Quadrinhos.Exe*, defendido na Universidade do Vale do Rio dos Sinos pelo autor em 2002.

Aos poucos os *games* se transformam em objetos acadêmicos interessantes e seus personagens, histórias e estética entram nos corredores de universidades, nos programas de mestrado e até mesmo nas páginas de algumas teses. Essas teses, dissertações e trabalhos de conclusão de curso são oriundos de campos de conhecimento variados. Educação, computação, comunicação, *design*, artes visuais. Formam um conjunto de conhecimento diversificado e muitas vezes tem pouco ou nada em comum nos seus textos de base. Nesse momento de gestação do campo é comum (e ainda ocorre) que as bibliografias encontradas em uma dissertação sobre games proveniente da educação não tenha nenhuma entrada compartilhada com uma dissertação do campo da comunicação. A diversidade de *approaches*, métodos e autores é bem vinda, claro. Mas o que ocorre em muitos estudos é que esses conhecimentos são ignorados uns pelos outros, dando a impressão que quando educadores, comunicadores e programadores falam sobre jogos de fato não estão falando da mesma coisa. Não se trata de uma falta de *textos-fundadores*, mas sim uma real falta de conhecimento do que pesquisadores e profissionais de formações diversas tem do trabalho uns dos outros. Os diferentes departamentos das universidades não parecem se reconhecer.

Dessa diversidade de áreas, objetivos e métodos assentam-se as fundações do campo: os *game studies* são a formação de uma primeira *base* de conhecimento que ‘atravessa’ as pesquisas oriundas de diversas áreas. Do design, comunicação, computação, cinema, animação, etc. São um corpo de conceitos e autores que se estabelecem como fonte de conhecimento básico, estratégico, para que se inicie qualquer tipo de pesquisa em *games*. E que apesar de serem usados livremente e com intenções diversas, se tornam marcos importantes para as trajetórias de pesquisa de programadores, comunicólogos e *designers*. Essa ‘base comum’ permite estabelecer pontos de comunicação entre os departamentos e entre suas principais preocupações teóricas. Alguns desses textos não são realmente novos, mas acabam por serem ‘descobertos’ e adotados como sendo parte do campo¹⁹. Começa o processo de formação de uma comunidade onde ocorre de fato um processo de troca intelectual. Pela primeira vez, programadores lidam com textos e conceitos onde *interatividade* não é um termo computacional; educadores são apresentados ao conceito de sistema de regras; roteiristas conhecem o conceito de telepresença,

¹⁹ É o caso de autores como Caillois ou Huizinga, que até hoje são presença obrigatória em todo e qualquer trabalho sobre *games*, até mesmo quando não têm a menor utilidade na construção do trabalho.

etc. O mundo da pesquisa em jogos constrói, aos poucos, um ecossistema de palavras-chave e conceitos que vão formar o que acostumaremos chamar de *game studies*.

É claro que esse processo não ocorre da noite para o dia e ainda hoje é possível encontrar trabalhos sobre jogos que não fazem nenhuma referência aos principais estudos usados no campo. Os *game studies* ainda estão em sua adolescência e se por um lado encontramos nele a força de um campo de estudo novo, com tudo o que implica em originalidade e paixão (e a falta de 'engessamento' que ciências mais antigas podem encontrar em alguns momentos de sua história acadêmica), por outro lado nos deparamos com verdadeiros 'buracos negros' conceituais para a análise de certos aspectos da realidade dos jogos. Nos últimos dez anos, para pegarmos um exemplo, muito se discute o papel da narrativa dentro dos jogos. No entanto, essa discussão - salvo raras exceções -, parece esquivar-se de uma conceituação sistemática, ficando na superficialidade da defesa da narrativa frente ao sistema de regras. De fato, durante a maior parte dessa primeira década de *game studies* muita energia e esforço foi dirigido para defender-se (ou atacar-se) a importância da narrativa dentro dos jogos. E durante as etapas mais radicais desse embate, tanto defensores como atacantes não parecem estar muito preocupados em estabelecer bases sólidas do que é e como funciona a narrativa dos jogos, formando dentro do campo uma espécie de luta religiosa desempenhada por diferentes facções.

Mas esse não é o único embate a formar e conformar o campo. Tão importante quanto, o estudo sobre os *games* nasce e se estabelece em um território de lutas políticas cujo objetivo é também a legitimação e conquista de espaços internos: não só o reconhecimento do objeto enquanto coisa social relevante, inédita na história humana, mas da legitimação de indivíduos e grupos pelos seus próprios pares.

De fato, até bem pouco tempo, o pesquisador que se lançasse nas águas turvas da pesquisa em *games* se veria envolto em propostas tão fortemente atravessadas por lutas políticas e busca de espaços que torna difícil enxergar ali um campo de estudos coerente. Por coerente não pretende-se significar um campo sem contradições e disputas - que antes pode ser sinal da riqueza e complexidade do objeto -, mas um espaço todo compartimentado, fechado em gavetas sem comunicação entre si e cujas diferentes propostas, alternativas teóricas - similares, antagônicas ou alternativas -, não parecem afetar-se e/ou manterem quaisquer relações entre si. Nesse caso, não estamos falando de áreas diversas que não compartilham e desconhecem as outras, mas de embates que se dão no

campo da ideologia e da política, resultando em lutas só em parte teóricas, mas que são sobretudo brigas por legitimação.

A operacionalização dessas brigas acontece em torno de alguns conceitos chave que tendem a serem defendidos de maneira bastante veemente pelos grupos. Assim foi que, nos primeiros anos de *game studies*, a partir do final dos anos 90, a disputa entre ludólogos e narratólogos se impõe como o principal acidente geográfico do panorama teórico dos jogos digitais. Qualquer aproximação ao campo, sistemática ou aleatória, coloca o pesquisador frente a dois terrenos separados por um abismo: o território do sistema de regras ou o território da narrativa, que passam a ser as bandeiras em torno dos quais diferentes grupos se posicionam. Os primeiros, a que chamamos ludólogos, elegem o sistema de regras e o *gameplay* como core das preocupações da pesquisa em *games*. Os últimos, os narratólogos, elegem na narrativa e linguagem seu objeto específico de análise. A ‘briga’ entre as correntes (com todas as diferenças de método e abordagem internas à cada uma) se reproduzem em muitos textos, mas cada linha se organiza em torno de algumas idéias gerais. Para os ludólogos, uma delas é um raciocínio: a) não existem jogos eletrônicos sem sistema de regras; b) nem todos os jogam contam histórias; c) logo, o sistema de regras (e não as histórias contadas pelos *games*), são essenciais para sua existência. Segue daí que a narrativa é dispensável. A outra é a reação de cunho ético-político de que falamos mais acima, contra o que clamam ser uma “onda” de trabalhos científicos realizados por pesquisadores que voltam seu olhar para os games mais em função de seu lugar proscênico na indústria e menos porque se preocupam em apresentar novos métodos e teorias adaptados a essa mídia específica, pouco ajudando a constituir a especificidade do campo. No quadro criticado pelos ludólogos, esse tipo de trabalho costuma apresentar apenas esquemas de análise, conceitos e categorias já conhecidos (normalmente emprestados da semiótica), mas não adaptados as necessidades teóricas dos jogos. O resultado disso é a tendência de diluir dos *games* sua originalidade, tornando-o mera cópia (pálida, na maior parte das vezes) de outras mídias e linguagens. Para os ludólogos é a defesa da importância da narrativa dentro de um *game* a bandeira que vai unir sob o mesmo rótulo autores tão distintos como Barry Atkins e Diane Carr. E também abrigar autores de renome ‘visitantes’²⁰ como Johnson e Murray.

²⁰ Uso o termo visitante no sentido de têm interesse e escrevem eventualmente sobre *games*, mas não tem nêles seu principal objeto de preocupação.

Apesar de ser difícil separar o que é de ordem científica do que é de ordem ideológica, esse movimento de luta presente na formação dos *game studies* parece ter cumprido sua missão. A repartição entre sistema de regras e narrativa - hoje considerada ultrapassada pela maneira radical como é encarada -, obriga ambos os lados a munirem-se conceitualmente, resultando em um processo de amadurecimento um tanto violento, mas consistente. Sistema de regras e narrativa fazem parte do universo dos jogos e hoje vários autores estão trabalhando seriamente no sentido de revelar como se afetam. A irreduzibilidade que caracteriza os primeiros embates do campo aos poucos se transforma na cristalização da natureza complexa e multidisciplinar dos jogos digitais.

Mas é importante ressaltar que apesar da pesquisa em *games* hoje abrigar uma parte de seus esforços no sentido de descobrir como se relacionam essas duas diferentes 'naturezas', sistema de regras e narrativa são de fato coisas diferentes e devem ser tratadas como tal. Em nossa metáfora geo-política (território, fronteiras, acidente geográfico, etc) o fato de se reconhecer a importância de ambos os conceitos não quer dizer que houve uma unificação mágica que redesenhou a geografia dos *games*. Não houve revolução e conquista das metrópoles por parte de uma ou outra facção. Ludólogos e narratólogos hoje compartilham as mesmas cidades e fazem negócios entre si. Não existem conquistadores ou conquistados, mas uma mistura entre duas raças. E os conceitos e contribuições que cada uma trás para o estudo dos *games* têm lógicas e objetivos diferentes, atuando sobre a experiência proporcionada pelos jogos de maneiras muito específicas.

É pela sua importância que resgatamos a seguir dois dos conceitos principais propostos por cada linha: da ludologia resgatamos o conceito de sistema de regras e da narratologia o conceito de imersão. Estes retornam no capítulo 4, onde são trabalhados para a construção de uma metodologia que os faça conversar de maneira eficiente.

1.1 Ludologia e o Sistema de Regras

Será talvez irônico que para a compreensão do sistema de regras como entendido pelos ludólogos tenhamos que percorrer caminhos propostos por narratólogos. Mas isto é

assim só até que perceba-se o movimento como um exemplo claro da maneira como o embate entre as duas correntes foi e é uma das principais forças criadoras dentro do campo. É possível explicar os conceitos básicos do sistema sem ter que percorrer este caminho, mas essa escolha teórica resgata questões interessantes para uma e outra corrente e demonstra como suas tensões e discordâncias enriquecem o estudo dos jogos.

Como visto anteriormente, o sistema de regras é o marco principal em torno do qual os ludólogos trabalham e é, para estes, condição *sine qua non* para a existência de um *game*. É o coração do jogo, o que faz com que seja essencialmente diferente de outros meios como televisão, cinema, literatura e outras formas de expressão.

Mas o sistema de regras não é desconhecido pelos narratólogos. Um dos pontos mais importantes das diferenças entre uns e outros é o fato de que ambos têm maneiras diferentes de considerá-lo. A discussão sobre essas diferenças é fundamental para a sua definição.

Para os narratólogos - especialmente aqueles cujas influências vêm do pós-estruturalismo -, o sistema de regras dos *games* é a expressão do que foi descrito como fenômeno da literatura pós-modernista:

[...]teóricos pós-modernos têm falado sobre o texto em termos que são extremamente adequadas para hipertexto no computador. Quando Wolfgang Iser e Stanley Fish argumentam que o leitor constitui o texto no ato da leitura, eles estão descrevendo hipertexto. Quando os desconstrucionistas ressaltam que um texto é ilimitado, que se expande para incluir suas próprias interpretações - eles estão descrevendo um hipertexto, que cresce com a adição de novos links e elementos. (Bolter, 1992)²¹

A tradição teórica do pós-estruturalismo - representada por autores como Barthes, Derrida, Julia Kristeva e outros²² -, usa palavras como *network* e *link* para demonstrar que os textos não são isolados entre si, mas negociam significados, sugerem relações e hierarquias que são tão importantes quanto o próprio texto. Os textos podem ser mapeados como redes: tem pontos de entrada e saída, diferentes caminhos (significados) e estes caminhos podem ser trilhados - guardados alguns limites - pelo 'leitor'. O hipertexto seria a 'expressão onde estes conceitos se tornam mais evidentes'. As associações entre tex-

²¹ As traduções das citações são do autor.

²² A corrente pós-estruturalista tem como objetivo demonstrar as contradições entre palavra e significado, a ilusão da originalidade, a construção social da autoria e a relação que os textos mantêm com outros textos.

tos se cristalizam no hipertexto através dos *links*. Da mesma forma que o papel de co-autoria se faz evidente quando aplicado sobre este. Esses conceitos buscam mostrar as formas como um texto se organiza e como se relaciona com outros, formando uma complexa teia que atua sobre a experiência de leitura. Quando *William de Baskerville*²³ revela saber o paradeiro e o nome do cavalo perdido do abade sem nunca o ter visto ou ouvido falar dele, o leitor não apreende apenas sobre a inteligência e perspicácia do personagem, mas também as referências, veladas ou não, ao folhetinesco Sherlock Holmes, estabelecendo algumas indicações de como se estrutura o texto e habilitando-o a ‘antecipar’ alguns dos caminhos a seguir. O texto - literário nesse caso -, tem diversas ‘entradas’ que o leitor pode usar conforme sua competência para descobrir novas significações e sentidos no que está lendo. O texto pode ser encarado como uma matriz onde cabe ao leitor ‘escolher’ diferentes processos de significação.

Mas para os ludólogos - Aarseth em especial -, essa identificação do sistema de regras com as características pós-estruturalistas é um engano.

Afirmar que o hipertexto cumpre a teoria pós-moderna - e que os teóricos pós-modernos têm falado disso sem o saber - é uma tentativa de colonizar vários domínios críticos, substituindo seu objeto empírico ou objetos sob o pretexto imperialista de que realmente não tinham um até agora. (Aarseth, 1997)

A chave da questão, para Aarseth, é que nessas teorias, palavras como labirinto, *links*, rede e outras são usadas para ajudar a entender escolhas e situações que se passam dentro da mente do leitor no ato de leitura e as construções sociais que ajudam a estabelecer regras para que cada texto se relacione com outros.

Ora, para os ludólogos um jogador ao jogar não está lidando com metáforas, mas com estruturas físicas que estão de fato no texto e não na sua mente, e que deve reconhecer para sua própria sobrevivência no jogo, condicionando sua performance e o próprio devir do texto. Evidente que ao ler um texto impresso, o leitor toma decisões, estabelece relações, julgamentos, assume esta ou aquela interpretação do que se passa, mas essas tomadas de decisão de maneira alguma influem nos resultados do texto físico. Tampouco exigem que atue fisicamente para que o *plot* se desenrole. Para o leitor do texto impresso ou cinematográfico, toda atividade acontece dentro de sua cabeça, e não “va-

²³ Personagem principal de *O Nome da Rosa*, de Umberto Eco. 1980.

za” de volta para a folha ou para a tela. No hipertexto - estamos considerando os *games* como uma de suas manifestações -, as conexões, os *links* e a estrutura mesmo que o conforma não só são físicas como de fato exigem que o jogador as coloque em prática, atuando fisicamente sobre o texto, sob pena de que o discurso não se desenvolva.

Ainda assim, Aarseth transporta os conceitos do estruturalismo como se apresentam na narrativa literária. A primeira vista, um dos principais ludólogos opera dentro das lógicas da narrativa. De fato resgata de lá a idéia de uma estrutura lógica a operar internamente o texto. Estrutura que, apreendida pelo leitor, torna mais ‘eficiente’ seu processo de leitura. O texto é uma rede de nós e ligações de significação que precisa ser e é de fato construída pelo leitor, ainda que este tenha liberdade limitada para optar por este ou aquele caminho.

Mas este resgate representa para Aarseth apenas um ponto de partida. A idéia de estrutura de texto, de possibilidades de significação, relações entre seus elementos constitutivos e as regras que os combinam permanece: apenas que ao transportá-las para um sistema interativo, são recusadas da forma como se apresentam nos estudos da narrativa. Essa recusa é consequência de um fato que para o autor é muito claro: nos sistemas interativos, essas estruturas são físicas. Estão no texto e não em nível de metáfora. E ao serem ‘elevadas’ a realidade física nos jogos digitais, deparamos com um sistema rígido, cuja existência só é possível através de uma construção algorítmica: clara, sem ambivalências e sem negociações de significado. O trajeto conceitual, que parte de Barthes e passa por Vannevar Bush e Ted Nelson resgata da matemática e da computação a idéia de máquina de estados²⁴.

O sistema de regras é uma máquina de estados. Trás embutido em código, som e imagens as instruções segundo as quais deve ser lido. Está dentro do *game*, de um servidor, dvd ou disco. Carrega em si todos os estados possíveis do jogo bem como as regras que permitem, ou impedem, que passe de um estado a outro. São para o jogo como as leis da gravidade são para o mundo físico: podemos usá-las a nosso favor, mas não podemos mudá-las. Podemos construir condições e contextos específicos onde determinadas constantes são anuladas (câmaras de gravidade zero ou coisas do tipo), mas as re-

²⁴ Máquina de estados é uma modelagem de um comportamento, composto por estados, transições e ações. Um estado armazena informações sobre o passado, isto é, ele reflete as mudanças desde a entrada num estado, no início do sistema, até o momento presente. Uma transição indica uma mudança de estado e é descrita por uma condição que precisa ser realizada para que a transição ocorra. Uma ação é a descrição de uma atividade que deve ser realizada num determinado momento. http://pt.wikipedia.org/wiki/Máquina_de_estados_finitos / 20_02_2011.

gras permanecem, sendo possível flutuar dentro do espaço terrestre apenas se preenchermos uma série de requisitos. Em uma palavra, as regras do sistema são **inegociáveis**. Voltaremos a essa questão no capítulo três, quando falaremos especificamente sobre ele. Por hora, queremos introduzir a idéia de que para os ludólogos é nessa inflexibilidade que repousa um dos principais fatores de diversão dos *games*. As limitações impostas pelas regras desafiam o jogador a desenvolver habilidades, estratégias e a buscar soluções para atingir seus objetivos.

É importante ressaltar que o sistema de regras apesar de ser a condição primeira para a existência de um *game*, não é por si só suficiente para que tenhamos um jogo. Se assim fosse, qualquer sistema digital o seria, uma vez que todos são manifestações de máquinas de estado. Um sistema operacional, uma televisão ou uma calculadora são exemplos disso. Um *game* se difere de um texto literário/cinematográfico porque a) o desenrolar de suas ações depende do esforço também físico do seu leitor e b) porque o resultado desse esforço atua sobre a narrativa e o devir dos acontecimentos no jogo.

Para descrever essa característica 'física', Aarseth cunha a expressão texto ergódico: um tipo de leitura que obriga a o leitor a agir fisicamente dentro de um discurso. O jogador reconhece padrões, toma decisões, e age em conformidade com sua vontade (até aqui nada que não possa ser encontrado na leitura de um livro), mas se torna ergódico se deste construto metafórico uma ação física é empreendida (o apertar de um botão, um movimento, etc) e dessa ação resultam diferentes resultados.

Na literatura ergódica, esforço não trivial é necessário para permitir ao leitor percorrer o texto. Se a literatura ergódica pretende fazer sentido como um conceito, também deve haver literatura não ergódica, onde o esforço para atravessar o texto é trivial, sem nenhuma responsabilidade extranoemática colocada sobre o leitor, exceto (por exemplo) o movimento dos olhos e os periódicos ou arbitrária de viragem páginas. (AARSETH, 1997)

Em outras palavras, em um texto ergódico, o leitor é chamado à ação, sem a qual não conseguirá chegar a um termo o texto em que se encontra. Os resultados do texto não estão dados *a priori*, mas dependem da sua performance durante a leitura. Assim, o

leitor de hipertexto²⁵ monta um “caminho”, uma trilha possível entre os vários nodos da rede ou forcas apresentadas pela linha que escolheu. O que ocorre aqui não está encerrado dentro da psique do leitor, mas é um ato performatizado de fato por este.

Esse é um breve resgate do conceito de sistema de regras tal como visto pelos ludólogos. É evidente que se trata de uma redução proposital de estudos cuja abrangência é muito maior que a aqui abordada. O recorte apresentado assinala o sistema de regras como uma das principais heranças teóricas introduzida nos *game studies*. As características do sistema, *modus operandi* e a proposição de uma metodologia para estudá-lo estão no capítulo 3.

1.2 Narratologia

O que se convencionou chamar como Narratologia dentro dos *game studies* é um cabedal de diferentes *approaches* e heranças teóricas cujas origens partem não só da narratologia literária ou fílmica, mas compreendem também linhas de investigação distintas tanto em relação aos seus objetos de estudo quanto aos métodos de trabalho que adotam. Da narratologia dos *game studies* propriamente dita, vários autores, como Atkins, Galloway, Carr & Burn, Murray e outros trazem dessas áreas “mãe” conceitos importantes, como por exemplo *plot*, cenários, construção de personagens, espaço diegético/não diegético, o papel do leitor, a presença do ‘leitor ideal’, constituição de gêneros, para ficar em apenas alguns dos mais óbvios.

Um pesquisador interessado em entender as preocupações que orientam os trabalhos rotulados (a despeito da vontade de seus autores) na gaveta narratológica descobre tratar-se de uma colcha de retalhos teórica, de maneira geral unida por algumas idéias base:

➤ não se pode reduzir os *games* ao seu sistema de regras. Um *game* é mais rico que sua pura funcionalidade técnico-digital e portanto analisar um *game* a-

²⁵ Para Aarseth, todo cibertexto é um mundo-jogo. Todo leitor é um jogador. *Games*, para ele, são um tipo específico de hipertexto. (1997, p.4).

penas a partir dessa ótica equivale a descrever tecnicamente a composição de um bolo de chocolate sem dar-se ao trabalho de descrever a experiência de comê-lo, seu gosto, consistência, etc;

➤ a importância do *storytelling* nos *games* é sub-valorizada pelo mundo acadêmico²⁶;

➤ as regras de construção dos elementos narrativos dentro dos *games* deve muito a outras formas de linguagem, marcadamente o cinema, os quadrinhos e a televisão;

➤ conseqüentemente, não há motivo para simplesmente ‘desconsiderar’ o cabedal teórico já existente e fazer tabula rasa do ‘contar histórias’ dos *games*, como parece ser a proposta de muitos ludólogos.

De maneira geral estes autores reconhecem nos *games* o uso de características já existentes em outras mídias, tais como enquadramentos, *plots*, *cut-scenes*, áudio, construção de gêneros e demais questões que de fato constituem historicamente objetos da narratologia. Assim, aproveitam autores e métodos já conhecidos (Genet, Eco, Bakhtin, Greimas, Peirce e muitos outros) como ponto de partida para sua análise dos jogos.

Apesar de estarmos os rotulando como narratologistas, são pesquisadores oriundos da semiótica, pedagogia, sociologia, comunicação e design. E a despeito da heterogeneidade de fatores que os conduzem ao estudo dos jogos - desde preocupações pedagógicas, literárias, sociais, etc -, vêem nestes um fenômeno de importância social e intuem em sua linguagem e seus usos o surgimento - ou catalisação - de aspectos culturais, sociais e cognitivos cuja gestação e modo de operar ainda não estão totalmente compreendidos²⁷.

Mas ainda que de orientações e objetivos diversos, o trabalho desses pesquisadores encontra algumas bases comuns:

²⁶ É bem provável que hoje essa informação não encontre mais o apoio dos fatos. Nos primeiros anos dos *game studies*, entretanto, falar sobre as histórias dos *games* era de maneira geral enfatizar o como eram ‘fracas’ em relação a literatura séria ou cinema.

²⁷ Os *games* parecem concentrar ao redor de si questões de ordem social que podem tomar ares quase apocalípticos: jovens e crianças que se desenvolvem dentro de ‘grupos de jogos’, cuja forma de linguagem, conhecimento geral e estratégias de socialização são pautadas pelos *games* e incompreendidas pela família ou escola; as questões referentes a exposição a conteúdos violentos e as conseqüências (desastrosas) que tais conteúdos podem condicionar na vida dos jogadores, etc.

- A proscênica dos games na mídia: sua aparente ubiquidade²⁸;
- Em função dessa proscênica, a demonização dos games feita de maneira quase constante na mídia²⁹;
- As tecnologias de produção começam a ficar mais acessíveis, permitindo que grupos de pesquisa desenvolvam jogos, atraindo para a produção comunicólogos, pedagogos, artistas plásticos e designers;
- Sua importância social, devido a enorme base de jogos instalada no Brasil³⁰.
- As teorias centradas no sistema de regras tem pontos cegos e de praxe ignora valores importantes dentro da prática dos *games*, como por exemplo a narrativa e o prazer do jogador.

Esses fatores são, evidentemente, a simplificação de um momento histórico extremamente complexo. Nos anos 2000, no Brasil, experiências de produção de *games* para fins diversos começam a aparecer dentro das universidades em departamentos sem ligações históricas com a computação. Nas salas de aula do ensino fundamental e médio a existência do meio é considerado por muitos um fator complicador para o professor, que têm que disputar a atenção do aluno com a ubiquidade de *games*, que podem ser jogados em *hand-helds* ou nas escuras e incompreendidas *lan houses*, que se tornam vilãs do processo de aprendizado e da escola. Designers e comunicadores percebem o poder de sedução dos jogos e as implicações disso no mercado: advergames, jogos de relacionamento, de rede social, simuladores, *serious games* e toda uma nova nomenclatura de marketing aterrissa nas mesas de reuniões. Melhor: aparentemente já é possível encontrar fornecedores competentes para sua produção. *Games* e suas características passam a

²⁸ Nesse aspecto, recorro particularmente o ano de 2005, quando os números de faturamento da indústria de jogos 'ultrapassou' pela primeira vez o faturamento das bilheterias de cinema: viajei ao longo do ano participando do tradicional circuito de congressos da área da comunicação e educação e em todas ouvia os números serem repetidos como se fossem um mantra. O curioso em relação a isso é que até hoje, passados mais de cinco anos, alguns pesquisadores ainda repetem isso para provar (como se ainda fosse necessário) a importância dos *games* na sociedade. E no que diz respeito a esfera governamental e a rede de gerentes e burocratas que de uma forma ou outra lidam com empresas de jogos, raras são as vezes que na apresentação de uma nova linha de financiamento, edital ou iniciativa governamental, os mesmos números defasados não sejam repetidos.

²⁹ Os games passaram a ser um bom vilão para uma imprensa que desconhecia totalmente (e de modo geral ainda desconhece) a realidade da cultura dos games. Quando um estudante americano atira em um colega e descobre-se que jogava *Resident Evil* ou *Halo*, a 'causa' do distúrbio é logo apontada: os videogames. Ou toda vez que um estudante coreano morre por ataque cardíaco ou fadiga depois de jogar sem parar durante três dias, os maiores veículos de comunicação do país apontam toda sua munição para estes novos instrumentos de anti-socialização que são as Lan-Houses.

A culpa entretanto, não era só da imprensa: jornalistas procuravam apoio junto as instituições de educação e saúde que na maioria das vezes também articulavam seus argumentos sobre o mundo dos jogos baseados em muito desconhecimento e em uma série de pré-julgamentos.

³⁰ Não temos números confiáveis, mas o fato é que com a popularização da internet, dos celulares e da assustadora percentagem de pirataria em consoles como Playstation 1 e 2 (segundo a Sony 95% dos jogos de Play 2 no Brasil são piratas) o game, nas suas inúmeras expressões está em todo lugar, da favela as concentrações urbanas mais ricas.

ser sinônimo de sedução, fidelização e promoção de produtos e marcas. Ao mesmo tempo, as tecnologias de produção popularizam-se e se tornam-se acessíveis aos profissionais que têm interesse em *games* mas não acesso as ferramentas. E claro, a indústria de *games* comemora e alardeia sua eficiência e o poder ‘revolucionário’ de seus brinquedos.

Os *games* estão na parte mais alta da onda, e no horizonte midiático se destacam (para o bem e para o mal) causando curiosidade, medo e fascinação.

Essa grande visibilidade aliada ao número sempre crescente de adeptos (sejam *hard-cores* ou ocasionais) transformam os *games* em um assunto do momento. A partir de 2004 especialmente, ouve-se nos congressos pesquisadores reclamando quão ruim é apresentar um artigo depois de alguém falar sobre *games*, pois o público parece ficar fascinado com ‘tudo aquilo’³¹.

Embalado por tão fortes ventos, os *games* então atracam no píer da inteligência acadêmica. E em sua flotilha trazem polêmica, ‘modernidade’, um *je ne se quais* de ‘coisa *cool*’. Isso atrai todo o tipo de pesquisadores mais interessados em entender o fenômeno enquanto coisa social ou como um fenômeno de linguagem e/ou comunicação.

A centralidade da linguagem e das estratégias de discurso nos trabalhos destes pesquisadores logo entra em choque com a maneira de pensar dos ludólogos, para quem focar nas histórias e personagens dos *games* é focar em seus aspectos menos interessantes. O que dá ao *game* sua aparente capacidade de ‘colar’ o jogador por horas e horas ao seu console são os desafios de seu sistema de regras e de sua jogabilidade³². Mas para pedagogos preocupados com o conteúdo exposto às crianças e para publicitários preocupados em atingir os objetivos de *briefing* de seus clientes, a preocupação com o conteúdo é o ponto de partida e assim da narratologia e semiótica são resgatados os conceitos de *plot*, personagens, estratégias de discurso, elementos de sedução, *storytelling* e outros.

Farpas são trocadas e em muitos textos as posições se caracterizam menos pelos pontos de vista do que pela radicalidade com que os ludólogos criticam qualquer trabalho que considerem oriundos da ala narrativa. *Tomb Rider*, *Final Fantasy* e *adventures*³³ em

³¹ Costumávamos abrir as apresentações sobre *games* com vídeos mostrando algumas coisas do estado da arte dos jogos e isso sempre causava um espanto geral em uma época que a maior parte dos pesquisadores ainda associavam vídeo-games com Pac-Man, Enduro e River Raid.

³² O conceito de jogabilidade, ou *gameplay*, será abordado no capítulo 3.

³³ Jogos onde a importância do *storytelling* é mais evidente.

geral tem seu *plot* dissecado; as características dos personagens são analisadas para enunciar a maneira como uma mensagem é transmitida; as maneiras como são construídos os discursos passam pelo crivo semiótico. Esse esforço teórico tende a ir para uma de duas direções: provar a “novidade” da narrativa dos *games* ou provar o caráter infantil, violento e muitas vezes sexista de seu conteúdo. Em qualquer das formas, as análises tendem a não levar em conta as características do sistema de regra e o caráter mecânico de uma máquina de estados. Como resultado, interpretações semióticas são desmistificadas ou mesmo ridicularizadas em função de serem resultado não de uma intenção autoral mas de pura contingência tecnológica ou de produção³⁴. Mais que tudo, as conclusões semióticas parecem ignorar que os efeitos de discurso muitas vezes acionados pelos criadores estão ali para “embrulhar” em narrativa limitações do sistema.

Tanto para produtores de jogos quanto para ludólogos esse tipo de interpretação não podia ser levada muito a sério. Para eles, esse ‘pessoal’ da pedagogia, da psicologia e da comunicação deveria se inteirar um pouco mais de como os jogos são feitos e qual é sua forma de funcionamento antes de fazerem todo o tipo de assunções sobre o significado de seu conteúdo. Porque dar tanta importância ao conteúdo quando o que realmente importa é proporcionar um sistema eficiente, com obstáculos estimulantes e boa jogabilidade ao jogador?

Outra crítica severa é destinada aos trabalhos que constroem argumentos com o objetivo de deixar a mensagem final de que ‘sim, a linguagem do cinema está nos jogos’ ou ‘sim, os games contam histórias’, ou ‘não, os *games* não são tão infantis assim’, o que parece um pouco datado para quem há anos pesquisa ou produz jogos e mesmo para a multidão de pessoas que têm nos jogos um hábito de vida. Nos congressos (falo de minha experiência brasileira) tínhamos sempre a impressão de que certos pesquisadores, apesar de dominarem teorias e métodos interessantes, não entendiam nada de videogames. e que, deslumbrados ao descobrirem neles um meio tão rico, anunciavam ao mundo ‘as boas novas’, como se estas já não fossem de domínio público para jogadores e produtores há bastante tempo. Qualquer jogador pode dizer sem nunca ter estudado, que os jogos tem narrativa, ou que o cinema têm grande influência nela e outras asserções do tipo.

³⁴ Recordo um exemplo típico, que ganhou contornos até mesmo anedóticos no IV Seminário de Jogos Eletrônicos, Comunicação e Educação que aconteceu em 2008 em Salvador. Acontecia a apresentação de um jogo de estratégia e o pesquisador contava um pouco dos processos de produção do produto. Ele contava que em certo ponto a verba de produção acaba e não é possível contratar um ator para gravar a locução de uma personagem muçulmana. Em razão disso, a personagem é a única em todo o jogo que não fala nada. O fato, puramente contingente, ganhou contornos de crítica ao tratamento preconceituoso com que certas culturas árabes tratam suas mulheres. Evidentemente o pesquisador arrancou boas risadas do público ao contar como vários setores da sociedade enviaram cartas apoiando a crítica feita.

A consequência disso é o reforço da radicalidade do discurso dos ludólogos no sentido de que é preciso ver nos games o que tem de original, procurando afastar aqueles que chegam aos *games* como ‘turistas’, com a mala cheia de metodologias literárias, semióticas ou cinematográficas e que, no final, conseguem ver nos games só as semelhanças com outros *storytellers* ou - pior ainda -, sua fraqueza em relação a outros mais antigos ‘contadores de histórias’.

Afora esse momento político dentro das disputas e construção do campo, pode-se dizer como crítica efetiva aos que rotulamos narratólogos que são poucos os pesquisadores a apresentarem conceitos que de fato analisam de maneira rigorosa a narrativa dos *games*. A discussão mais central trazida a baila pelos autores ‘filiados’ a narratologia é tentar responder ‘qual a importância da narrativa dentro dos *games*?’. Diversos autores enfatizam que o papel desempenhado pela narrativa é mais que uma curiosidade interessante a ‘embrulhar’ um sistema de jogo e que, pelo contrário, em muitos casos pode ser o fator ‘dominante’ a atrair e constituir legiões de fãs de determinado personagem ou franquia. Mas apesar de encontrarmos construções e argumentações interessantes nesse sentido, é comum (talvez em decorrência do tom acalorado das discussões) encontrarmos conceitos que são dados como verdade quando de fato deveriam ser construídos passo-a-passo. Encontramos esses pontos fracos nas argumentações de vários autores que fizeram a ‘linha de frente’ dos movimentos da narratologia. Segue um exemplo típico desse tipo de trabalhos:

Em *From Game-Story to Cyberdrama* (2004), Murray busca provar a existência (e importância) do *storytelling* nos *games*. Para isso resgata e desdobra com propriedade as estruturas de *contest* e *puzzles* que têm em comum com a literatura. Sua construção (que não cabe aqui) é interessante e do ponto de vista científico abre interessantes possibilidades de reflexão. Mas em certo ponto, deixa de dar atenção aos conceitos que parece estar construindo e realiza a pergunta: “*Which comes first, the story or the game?*” (o que vem primeiro, a história ou o jogo), colocando as duas coisas em termos de hierarquia e não - como seria de se esperar -, dentro de uma relação de afetações e negociações. A partir daí a construção dos conceitos some e seu raciocínio busca apoio em sentenças as quais faltam fundamentação.

O que vem primeiro, a história ou o jogo? Para mim, é sempre a história que vem em primeiro lugar, porque contar histórias é uma atividade central do ser humano, aquela que usamos em todos os meios

de expressão, desde o oral até a multimídia digital ". (MURRAY in em Fruin Wardrip, Noah & Harrigan, 2004)

O problema não é se concordamos ou não com Murray, mas a falta de argumentos que demonstrem o porque das histórias virem primeiro. Sua defesa (*storytelling* como uma atividade humana central) nos obriga a 'engolir' a pilúla sem qualquer argumento, como um fato dado e indiscutível. Ora, qualquer pesquisador iniciante de Huizinga poderia problematizar a frase simplesmente substituindo a palavra *história* pela palavra *jogo*³⁵, e dizer que jogos, e não a história, vêm primeiro. Murray, como muitos dos narratólogos, não se preocupa em cobrir suas bases de argumentação e, pior, parece desconsiderar o trabalho de autores que têm de fato muito o que contribuir nas discussões do campo.

Outra crítica comum a vários autores da narratologia é o fato de apontarem as evidências da narrativa e suas formas de operar dos video-games mas, ao perceberem os pontos fracos em sua construção narrativa (histórias óbvias, personagens clichê), jogam 'para o futuro' a existência de uma narrativa não mais adolescente, quando apresentarão - aí sim -, histórias maduras, reflexivas, à altura da literatura ou outras formas de *storitelling*. Prevêem como *poderão ser os games*, e não como de fato são. Um exemplo bastante elucidativo deste raciocínio encontramos em *Can There Be a Form between a Game and a Story?* de PERLIN (2004) que gerou bastante discussões ao levantar as diferenças entre narrativa 'linear' e narrativa nos games. Nele, o autor levanta questões perspicazes e constrói um raciocínio muito interessante ajudando a refinar tanto o termo *agency* ou agenciamento em suas manifestações nos *games* quanto definir o papel que desempenha na construção de sua narrativa.

O objetivo tradicional de uma narrativa linear é levar você a uma viagem emocional projetada, enquanto o objetivo tradicional de um jogo é para proporcionar uma sucessão de desafios ativos para dominar. (PERLIN in Fruin Wardrip, Noah & Harrigan, 2004)

Para o autor, o objetivo de uma narrativa ficcional é fazer seu participante 'esquecer' seu caráter de ficção e crer no que lê *como se fosse verdade*. Esse fenômeno, chamado por Coleridge de *suspensão da descrença*, só é alcançado quando o meio apresenta três elementos: roteiro, direção e atuação. Aos *games* faltaria, para Perlin, o elemento de atuação. Se na narrativa literária, por exemplo, podemos nos identificar com um per-

³⁵ Para Huizinga, a importância do jogo na atividade humana é central, decorrendo dela - em grande parte -, nossa capacidade de sobrevivência e (talvez sua afirmação mais audaz) sendo um dos principais vetores que tornam possível a formação de cultura.

sonagem qualquer, 'acreditando' em sua personalidade, seus níveis de complexidade e idiossincrasias, nos *games* a função do personagem é fazer com que o leitor coloque sua própria personalidade ali, não existindo a empatia, mas sim um projetar-se no avatar:

Um personagem em um jogo é tradicionalmente apenas um veículo prático para o enquadramento e incorporação destes desafios. Nesse sentido, um jogo tradicionalmente diz respeito ao controle do jogador, pois sem seu controle ativo, não há como enfrentar os desafios que o jogo representa. (PERLIN *in* Fruin Wardrip, Noah & Harrigan, 2004)

O personagem principal do *game* é um 'recipiente' ou veículo para a expressão da própria personalidade do jogador. Quando um jogador descreve o que acabou de jogar, seja controlando *Lara Croft*, com *Snake* ou *Lulu*³⁶, tende a falar em termos de si próprio: 'então **eu** pulei do helicóptero', 'eles atiraram em **mim**', '**eu** não tenho a chave daquela porta', etc. Assim, as funções de narrativa linear e interativa diferem entre si: para a primeira, o *plot* tem a função de levar o leitor em uma jornada psicológica, enquanto para a última é apresentar um *frame* para que o jogador possa assumir o controle e resolver os problemas.

A linha de pensamento de Perlin é sem dúvida muito interessante³⁷. E dada essa diferença fundamental entre a narrativa linear e a narrativa interativa dos *games*, o movimento teórico consequente aponta para a dissecação e exploração destas diferenças. Mas o autor desvia disso e tenta verificar a possibilidade dos *games* encontrarem um *meio termo* entre os dois tipos de narrativa: que articule a um só tempo o *my agency* (a personalidade do jogador) e a percepção da personalidade dos personagens da maneira como ocorre na narrativa literária (o personagem como identidade única, independente). E aí cita projetos em produção que visam, em um futuro próximo, conseguir isso. A diferença entre uma e outra narrativa não é 'assumida' como característica dos *games*, mas encarada como um *momentum* específico da maturação da narrativa dos jogos, que em breve encontrará maneiras melhores e mais 'adultas' de contar suas histórias. Essa 'volta' que o autor dá o afasta do enfrentamento da questão - a diferença entre uma e outra narrativa - para jogá-la em um futuro onde essas diferenças desaparecerão porque os video-

³⁶ Respectivamente, personagens de *Tomb Raider* (Core Design, 1996), *Metal Gear* (Kojima Productions, 1987) e *Final Fantasy X* (Square Co., 2001).

³⁷ Embora possa-se pensar várias maneiras diferentes onde podemos encontrar o acting que ele alega estar faltando dentro dos games.

games estarão maduros o suficiente para serem encarados como uma narrativa séria, nos moldes da literatura. Um pouco como Murray com seu *Cyberdrama*, espera-se o tempo em que as histórias dos *games* finalmente irão alcançar os picos de dramaticidade que outras formas de *storytelling* conseguem. Essa prática se assemelha demais à futurologia, e deixa aberta a guarda aos ataques dos ludólogos, que reclamam com razão de uma certa falta de rigor no corpo de trabalho dos narratólogos.

Mas apesar das críticas, os narratólogos apontam questões fundamentais do modo de ser dos *games*. Não se tem a pretensão aqui de resgatar a variedade de conceitos e percepções do seu vasto corpo de trabalho, mas busca-se reunir algumas das questões de fundo que são deles decorrentes. Para o narratólogo, o ponto de partida está no fato de que histórias são contadas nos *games*, e seu papel é bem maior que simplesmente providenciar uma roupagem para o *gameplay*. Esse raciocínio de base leva a alguns desdobramentos.

A primeira questão que surge é **qual o papel da narrativa dentro dos games?** A resposta a essa pergunta foi o palco principal dos conflitos entre os pesquisadores dos *game studies* durante mais de uma década.

À presença de aspectos narrativos em muitos dos produtos da indústria, como *BioShock* (2kGames, 2007), *Medal of Honor* (Electronic Arts, 2010), *Resident Evil* (Capcom Production Studio 4, 1996), *Final Fantasy XII* (Square Enix, 2006), *Half-Life* (Electronic Arts, 1998), *Zelda Twilight Princess* (Nintendo, 2005) é difícil de ignorar. Personagens como *Lara Croft*, *Link* e *Snake* pertencem ao imaginário do mundo dos jogos e tem personalidade própria, idiossincrasias e passado. Da mesma forma, mundos/lugares como *Ivalice*, *Sims* ou *Azeroth* apresentam características próprias, geográficas e culturais. Nos mapas desses mundos, jogadores sabem como comportar-se, adaptando-se a seus códigos e suas regras para sobreviver. As cidades apresentam seus heróis famosos, antigos fundadores, governantes. Estão cheias de histórias. Em outro sentido, cada jogador constrói ali sua própria história, *upando*³⁸ seus personagens, conhecendo pessoas e realizando *missões*. E por último, temos a estruturação dos *games* em *plots* de estrutura similar aos do cinema, literatura, quadrinhos e demais *storytellers*: o herói que busca salvar seu mundo da destruição; a busca pela vingança; o caminho do aprendizado, etc.

³⁸ *Upar*. Expressão usada para melhorar a performance de um personagem ao conquistar novas habilidades e acessórios.

Assim, os jogos estão cheios de **elementos narrativos**. A maior parte das manifestações que oferece têm roupagem narrativa: o som de passos que é disparado quando um personagem entra em um ambiente; os cenários ao fundo que ajudam a ambientar o mundo; os elementos de cena; as animações; a modelagem dos personagens; a música que cresce com a aproximação do *boss*. Do ponto de vista da narrativa, os *games* apresentam tudo o que espera-se de uma: personagens motivados, objetivos a perseguir e obstáculos que têm de superar para alcançá-los. Quando nos referimos a um jogo, o descrevemos em termos de história: “*então eu (ou o herói) pulei no fosso e recuperei a chave que estava com o Dragão. Foi aí que o mago apareceu...*”. Porque então os jogos não seriam estudados em termos de narrativa?

Uma das primeiras razões vêm da história dos *games*. De fato, a existência de tão grande número de elementos narrativos nessa mídia é uma realidade contemporânea. Nem sempre os videogames apresentaram-se dessa forma. O desenvolvimento na capacidade de armazenamento de dados, velocidade de processamento e protocolos de troca de informação via rede mudaram e têm mudado constantemente a maneira pela qual os jogos são projetados, executados e jogados. A capacidade técnica têm nos jogos caráter fundamental, permitindo aos produtores enriquecerem personagens, mundos e *plots*. Isso, de maneira mais ou menos natural, desemboca na experimentação de narrativas.

Para os ludólogos esse incremento constante das capacidades técnicas e de *storytelling* dos *games* não muda o fato de que um jogo pode ser tremendamente eficiente (fazendo um *gamer* permanecer muitas horas a frente de um monitor) sem que precise necessariamente estar lidando com problemas e manifestações narrativas. *Tétris* está aí para provar. *Paciência* ainda é um dos *games* mais jogados no mundo.

Mas obviamente não é com *Tétris* ou *Paciência* com que os narratólogos estão preocupados. Estes são jogos baseados em desafios que não são típicos do sistema narrativo. O que querem é ressaltar o fato de que as coisas mudaram dos anos 80 para cá e as histórias oferecidas nos produtos estão cada vez mais interessantes e sedutoras. De tal forma que seria um erro ignorar o poder da narrativa atuando sobre o *gamer* e mudando de maneira radical sua experiência de jogo.

Como dito anteriormente, o aumento da capacidade técnica do meio permitiu aos produtores irem aos poucos escapando dos limites rígidos impostos pela tecnologia do início da indústria, e paulatinamente elementos narrativos foram aparecendo. No início

eram muito 'fracos' se comparados a realidade atual - sem dúvida não eram muito sofisticados - mas estavam ali.

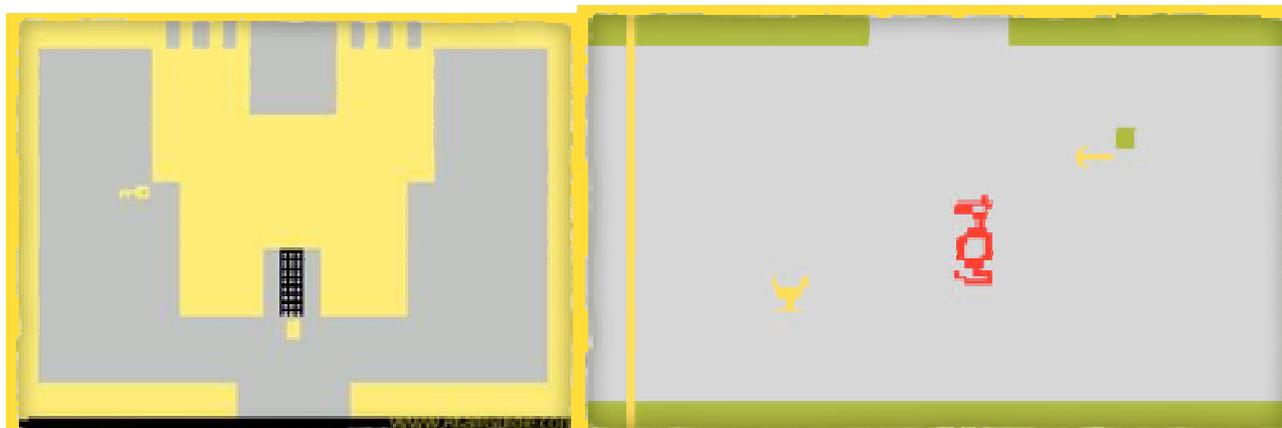


Fig. 03 e 04. *Adventure* (Atari, 1979). Doses homeopáticas de narrativa: um *background* medieval, troféu, chaves, castelos e o 'pato', dragão que entrou para a história dos games.

Fontes: <http://cemeterygames.files.wordpress.com/2010/07/adventure.gif>

http://www.games.net/features/images/115581_45.jpg

A imagem acima mostra uma tela de jogo de um dos clássicos da história dos games, *Adventure*³⁹. O quadrado amarelo ao pé do castelo é o protagonista do jogo, que explora o labirinto procurando as chaves que permitirão ter acesso a novos lugares. Apesar das sérias limitações tecnológicas da época (poucas cores, baixa resolução e poder de processamento) existe um 'sopro qualquer' de narrativa: um *background* medieval, e obstáculos que se apresentam ao herói em sua jornada, etc. Apesar disso, a experiência de jogo não mudaria muito se trocássemos a cor amarela ou a forma quadrada do protagonista (suas únicas características) pela cor azul e forma redonda. Da mesma forma, o castelo poderia ser trocado por uma base estelar e quem sabe o dragão por uma nave que a diferença talvez não afetasse significativamente a experiência. Personagem, *plot*, cenário e outras categorias narrativas não parecem acrescentar nesse games dimensões realmente importantes na construção de um bom jogo.

Em 1979 e durante as primeiras gerações de *videogames* essa argumentação, apesar de controversa, continua parecendo razoável. A narrativa, ainda que presente, não é significativa para a experiência proporcionada pelo game. Mas a capacidade técnica e produtiva da indústria hoje difere muito da de então. Não se trata mais de alterar cores e formatos de personagem, mas da habilidade de proporcionar tanta quantidade de infor-

³⁹ Adventure é considerado o primeiro action-adventure. Foi lançado em 1979 para o Atari 2600.

mação (de qualquer tipo e linguagem) que o jogador têm a impressão de estar diante de um universo repleto de referências internas e lógicas de funcionamento. Na prática, um universo ficcional mais ou menos coerente (dependendo dos objetivos do jogo) onde têm a capacidade de tomar decisões e interagir.

A medida que os artistas e programadores se libertam das severas restrições técnicas do início da indústria, a personalidade de um personagem pode ser melhor trabalhada, seja em sua forma física (mostrando mais expressões ou sua maneira de vestir), seja na apresentação de seu *background* (através de histórias maiores e mais complexas, mais horas de jogo, *cut-scenes*, etc). O mesmo vale para os cenários, cada vez mais sofisticados e 'únicos'⁴⁰.

Segue trechos de uma discussão entre Aarseth e Moulthrop que sintetiza a problemática introduzida na indústria pelo refinamento técnico/tecnológico e nas discussões teóricas sublinhadas pelos narratólogos. O primeiro, ludólogo, mantém seu foco de análise sobre a estrutura lógica do sistema de regras e sobretudo sua preponderância sobre qualquer outro aspecto do jogo.

....você pode jogar xadrez com algumas rochas na lama, ou com peças que se parecem com a família Simpson ao invés de reis e rainhas. Ainda assim seria o mesmo jogo. O tema "real" das peças tradicionais é irrelevante para a compreensão do xadrez. Da mesma forma, as dimensões do corpo de Lara Croft, já analisados à morte por teóricos do cinema, são irrelevantes para mim como jogador, porque um corpo diferente não proporcionaria uma forma de jogar diferente. (AARSETH *in* Wardrip-Fruin, Noah & Harrigan, 2004)

e a resposta de Moulthrop, narratólogo:

Tomb Rider (o exemplo de Aarseth), mostra ainda mais claramente esta restrição artificial de foco. Certamente, pode-se trocar Lara Croft para uma versão digitalizada de Roman Atkinson tecnicamente sem alterar o *feedback* entre o jogador e o programa. Parece improvável, porém, que Mr. Bean: Tomb Raider fosse o mesmo sucesso de vendas junto ao seu público primário. Os atributos físicos de Lara Croft podem consistir em dados brutos, mas não podem ser tratados como tal para fins de crítica. (MOULTHROP *in* Wardrip-Fruin, Noah & Harrigan, 2004)

e a réplica de Aarseth:

Parafraseando Moulthrop, o significado poligonal de Lara Croft vai além do jogo. Mas isso não significa que isso nos diz muito, se algo,

⁴⁰ É interessante comparar a impessoalidade funcional do *battleground* de 4 bits de *Tank* (1974) com as particularidades que fazem com que cada cenário de 64 bits de *Call of Duty IV* apresente características próprias de simulação e também de jogabilidade.

sobre a jogabilidade, não? ". (AARSETH in Wardrip-Fruin, Noah & Harrigan, 2004)

A discussão entre os autores pode ser colocada em um museu da história das idéias, mostrando com exatidão a tensão primordial que caracteriza a primeira década dos *game studies*. É evidente que Aarseth tem razão em seus argumentos, conquanto está preocupado sobretudo com o sistema de regras e seu decorrente *gameplay*. Se pensarmos nestes em termos puramente técnicos, a forma de *Lara Croft*, seus maneirismos, expressões e o tamanho de seu decote não fazem qualquer diferença para o jogador. O que Moulthrop propõe, entretanto, não é convencer Aarseth do contrário, mas sugerir que o *gameplay* como entendido pelos ludólogos é um conceito sem fôlego suficiente para que se compreenda como os *games* de fato atuam sobre o jogador. Ou acrescente-se a ele outras *dimensões* (estética, narrativa, etc) ou admita-se que não seja a única força a operar dentro dos jogos. Os *games* começam a apresentar histórias e personagens de crescente complexidade e isso trás para dentro de seu ecossistema novas necessidades teóricas. Moulthrop cobra dos ludólogos que percebam essas mudanças, e que as regras de análise que funcionavam para *games* nos anos 70 e 80 devem mudar também. Não se trata de negar o *gameplay*, nem sua importância na conformação dos jogos, mas simplesmente trazer a atenção que existe um preço teórico a pagar quando se isola em laboratório apenas um aspecto de uma mídia.

Para os narratólogos, não se pode menosprezar a existência dos seios de Lara Croft enquanto força discursiva.

E ao fincar pé que os aspectos narrativos influem na experiência do *game* e podem ser determinantes para seu sucesso ou fracasso, a pergunta que segue é *Como é constituída essa narrativa?*

As respostas oferecidas são muitas. Para alguns teóricos é o tipo de *progressão de plot* que conta (Jull, Aarseth); a maneira como se dá a construção e a função dos personagens em sua relação com o jogador (Perlin); os conceitos de *contest* (desafio) e *puzzle*⁴¹ (Murray); a introdução dos conceitos de *agency* ou *telepresence* para resgatar a participação ativa do jogador sobre a história (Mateas, Steuer). A lista segue adiante.

⁴¹ *Puzzle* são charadas ou quebra-cabeças dos jogos.

No cerne desses *approaches*, no entanto, encontra-se talvez a principal problematização e contribuição do campo para a comunicação contemporânea. Através de opções metodológicas e teóricas distintas, os narratólogos resgatam os conceitos da narratologia clássica, como *plot*, personagem, linguagem, tempo e propõe-se problematizá-los a partir do fato desconcertante da inferência da vontade do jogador dentro do mundo descrito e de sua influência diante dele não mais apenas no plano mental (como na literatura) mas sobre o próprio discurso. Como analisar uma história onde cada jogador joga de modo diferente, obtendo finais diferentes? Como estudar o papel da interatividade dos *games* e como suas características mudam a forma como contamos as histórias e a forma como as saboreamos? Como e que tipo de narrativa dá conta de uma história onde o contador não têm domínio de seu personagem principal?

2. Jogos digitais e o ato comunicativo

Neste capítulo apresentaremos um mapa de visualização geral do estudo dos *games*. Para isto, explicaremos a importância metodológica deste mapa e em seguida justificaremos a escolha do modelo adotado. Por último mostraremos a necessidade da adaptação e refinamento do modelo para que ressalte de maneira mais eficiente as particularidades da mídia.

São dois os objetivos desse trajeto: a) mostrar aos estudantes a diversidade de pontos de vista e objetos de estudo que o estudo dos jogos oferece e como cada **instância** demanda diferentes *approaches* e afetam de maneira particular as características de jogo. b) ao introduzir as **instâncias** comunicativas, abre-se uma porta de diálogo e abertura que ligam as características dos jogos às lógicas e forças da sociedade.

A importância de termos um esquema de visualização geral - mais que a paixão que qualquer jogador de *games* têm por mapas de toda espécie -, é dar ao pesquisador e ao desenvolvedor (nossos interlocutores principais) uma visão das principais “áreas” sobre as quais pode penetrar o universo dos jogos. Pode querer analisá-los sob a ótica das lógicas sociais ali envolvidas; pode estar preocupado com os aspectos de produção e desenvolvimento dos jogos; ter seu interesse no discurso dos *games*; quem sabe estar focado nos aspectos que envolvem sua recepção, ou ainda na ecologia midiática que as redes sociais formam a partir destes. As opções são variadas e cada uma demanda necessidades e tomadas de posição distintas. Mas toda essa diversidade nem sempre consegue ser apreendida pelos estudantes e desenvolvedores dos jogos. Para os primeiros, têm-se visto a construção de TCCs sobre *games* que invariavelmente usam os mesmos autores (Huizinga, Caillois e outros) apenas porque estes são a referência sobre jogos mais conhecida e disponível ao alcance do estudante. E o que decorre disso é a inserção de um capítulo *JOGOS* no trabalho, que descreve o que é jogo e quais suas principais categorias (objetivo do trabalho desses autores) mas que não monta ligações com o objetivo do TCC e com as análises ali construídas. Por exemplo: um TCC “*Games na publicidade*” que não recupera na análise (porque força a natureza) os principais conceitos apresentados no capítulo *jogos*. E no final apenas categoriza os *games* publicitários que constituem seu *corpus* como sendo *agôn*, *mimicry*, *alea* ou *ilinx*. O que até ser interessante intelectualmente, mas não ajuda realmente a ir adiante nas características que envolvem uso/produção dos jogos publicitários. Isso acontece não apenas porque o pesquisador não

encontra outras opções teórico-metodológicas para atingir seus objetivos, mas principalmente porque não visualizam os *games* de maneira mais ampla: a percepção de estes não possuem só regras e narrativa, mas também estão inseridos em contextos sociais/econômicos aos quais se adaptam e mudam; que têm diferentes usos sociais; que têm um sistema de produção específico; que têm ideologias; que não estão necessariamente circunscritos ao tempo e espaço de jogo, etc. Os estudantes de jogos têm que ter a capacidade de olhá-los como um fenômeno complexo e como tal, perceber que não basta falar de *games*, mas optar com clareza e consciência sobre **o quê** nos jogos querem falar. E apesar do foco dirigido, levar em conta que muitos outros aspectos - ainda que não sejam o foco de seu trabalho -, ocorrem e influenciam todo o tempo em toda a cadeia de criação, distribuição e fruição do jogo. E se isso não ocorre, é provável que continuemos a ver TCCs 'cegos', fechados em seus recortes mas sem nenhum possível tipo de diálogo externo a eles. Esse problema, evidentemente, é um problema de todas as áreas: estudantes que encaram seu recorte específico sem levar em conta outros aspectos do objeto. Nos *games* essa separação radical têm levado a trabalhos bastante ingênuos do tipo: esse jogo é um sucesso devido ao seu sistema de regras; ou apresenta falhas de comunicação devido aos personagens mal-construídos, quando na maior parte das vezes tais fatos são resultados de uma cadeia de características e acontecimentos que extrapolam tanto o sistema de regras quanto os aspectos narrativos do jogo. Assim, toma-se o sucesso ou fracasso de um jogo em termos de seu *gameplay*, sua narrativa, seu sistema de regras, desconsiderando os aspectos de produção, econômicos, comunicacionais e de estratégias de mercado.

De maneira similar, para os desenvolvedores, é comum equipes de criação e desenvolvimento de jogos concentrarem todos os seus esforços em poucos aspectos da geografia dos *games*, acreditando que são os únicos ou pelo menos os mais importantes para que se obtenha um jogo de sucesso. Concentram-se na estética ou na programação esquecendo ou minimizando a importância das lógicas sociais, econômicas, culturais, das características de mercado, do público ou do contexto onde será lançado ou jogado o jogo. Fazem dessa forma porque acreditam que um jogo 'matador' em termos de arte e

programação vai fatalmente encontrar seu caminho no mundo, burlando todos os outros fatores que são importantes para seu sucesso⁴².

A visualização proposta aqui serve então ajudar pesquisadores e desenvolvedores a manter em mente fatores e características sociais, de produção, linguagem e recepção que juntas irão moldar os *games* desde sua criação até sua fruição.

Especificamente, parte-se de um modelo geral aplicável a todo e qualquer ato comunicativo e a partir dele propõem-se alterações que respondem a necessidades específicas dos jogos. Não se trata de uma metodologia de desenvolvimento de jogos – ainda que possa servir de base para isso⁴³ – mas a proposição de um esquema que ajude a manter em perspectiva a complexidade desta mídia.

Para iniciar a construção deste esquema de visualização, parto do quadro teórico proposto por Charaudeau para pensar o ato comunicativo.

O uso de Charaudeau pode parecer estranho por vários motivos. Um deles diz respeito a uma determinada sensação *vintage* de sua proposta. Seu quadro de análise midiática é tão genérico que talvez não conviva muito bem na mesma mesa contemporânea onde pratos específicos e saborosos parecem roubar a proscênica das teorias da comunicação: *cultural studies*, usos, mediação, teorias críticas (revisadas ou não), relações de poder, pós-modernismos e suas variantes e todo o tipo de proposta que já vem com uma série de condimentos a lhe darem acento e sabor e partem de ideologias bem claras. Se na exemplificação acima misturam-se tantas coisas diferentes não é para igualá-las ou desqualificá-las mas apontar que boa parte das decisões que conduzem a pesquisa científica são de natureza ideológica e a opção por este ou aquele método de análise é realizada também na antecipação dos resultados que se espera chegar. Assim, ao falar-se de um fenômeno que considera-se *a priori* ofensivo ou eticamente errado opta-se por teorias que permitam realçar estes aspectos. Ao ser intrinsecamente ‘contra’ uma mídia ou aspecto dela, por exemplo, espera-se uma aproximação maior com teorias de caráter mais crítico.

⁴² No Brasil esse fenômeno de ‘cegueira’ leva muitas pequenas desenvolvedoras a fecharem suas portas. É claro que essa realidade não é encontrada de maneira tão radical em desenvolvedoras maiores, que preocupam-se sobretudo com os rumos do mercado e, em consequência, estão muito atentas em todo o tipo de fatores ‘extra’ arte e programação que são necessários para o sucesso do jogo.

⁴³ Não se trata de um manual de *game-design*. Ainda assim, sobre esta base teórica, temos visto muitos alunos do Curso Superior de Jogos Digitais da Universidade Feevale aderindo a ele para o desenvolvimento de seus processos de produção. Especialmente na altura das definições do Game Design Concept e as posteriores decisões de estrutura e estética.

Ora, acontece que, do ponto de vista pessoal, se falamos de jogos não falamos apenas como pesquisadores. Não ignora-se aqui o gostar de *games* e a existência de uma longa trajetória pessoal afetiva com estes. Isso quer dizer que a este autor é muito fácil achar nos *games* todas as suas virtudes. Assim como é difícil encontrar razão e coerência em algumas das principais críticas negativas que essa mídia recebe. Essa ótica é pessoal e deve-se levá-la em consideração, mesmo quando tenta-se adotar uma postura neutra. Não se trata de uma crítica aos trabalhos mais 'posicionados' ideologicamente. Estes são tão importantes quanto quaisquer outros e têm seu papel dentro da construção do campo (como já vimos no capítulo anterior). Mas é fruto de uma opção pessoal e da perseguição do objetivo descrito no início deste: proporcionar uma visão mais abrangente do *game* em si e de seus entornos.

A proposta de Charaudeau apresenta então duas vantagens:

A primeira é seu caráter relativamente despido de ideologias. A divisão que faz dos diferentes momentos e lugares de cada mídia podem ser articulados tanto com os posicionamentos de uma teoria crítica quanto a partir de um *approach* com a assinatura dos *cultural studies*. Trata-se de uma estrutura sobre a qual o pesquisador pode colocar a lente com a cor que quiser. Não é que esse suporte ou estrutura proposto pelo autor não tenha elementos ideológicos em si (o que seria impossível), mas a maneira como é apresentado presta-se a objetivos bastante flexíveis. No caso dos *games*, uma mídia tão defenestrada quanto amada, isso é uma vantagem. Charaudeau apresenta um suporte que pode suportar tanto uma metralhadora quanto uma carta de amor aos *games*. Similarmen-te, ao adotá-lo, não partimos a priori de uma conceitualização da geografia dos *games* a partir da divisão de seu território como proposto pelos *game studies*: a divisão entre ludologia e narratologia como os dois principais *approaches* ao mundo dos jogos.

A segunda é sua simplicidade. De fato é tão simples que vários pesquisadores, talvez injustamente, o critiquem por considerarem sua proposta datada e excessivamente pouco sofisticada. Pode-se concordar com isso apenas se desconsideramos que seu projeto é propositadamente generalista e que o preço para isto é sempre a ausência das características e processos específicos que caracterizam cada mídia. Mas isso é fruto de uma escolha. A vantagem da sua proposta é justamente o fato de que apresenta um modo coerente de visualizar o ecossistema de qualquer mídia ou ato comunicativo. Não está preocupado com a televisão, os jogos ou as histórias em quadrinhos, mas nas *dimensões* básicas compartilhadas por todas estas. Deveria ser evidente, no entanto, que ao usar

sua proposta, cada pesquisador deve encará-la apenas como um ponto de partida (entre outros possíveis), sinalizando uma estrada que não está pronta mas que têm de ser construída de acordo com suas necessidades específicas e as características da mídia que se quer analisar.

O modelo proposto por Charaudeau pode ser aplicado a todo ato da comunicação. É uma grade de visualização que pretende mostrar diversos níveis de complexidade que agem simultaneamente ou não dentro da vida das mídias. É dividido em três partes distintas, que ele vai chamar **instâncias** ou lugares.

Todo ato de comunicação é um objeto de troca entre duas instâncias, uma de enunciação, outra de recepção, cujo sentido depende da relação de intencionalidade que se instaura entre estas. Isso determina três lugares de pertinência: a instância de enunciação, chamada *lugar das condições de produção*; a instância de recepção, chamada de *lugar das condições de interpretação*; o texto como produto acabado, chamado de *lugar de construção do discurso*. (CHARAUDEAU, 1997)

A seguir descrevo as instâncias como pensadas por Charaudeau já aplicadas ao universo da pesquisa nos *games*. Mais adiante, a partir do sub-capítulo 2.4, faço algumas críticas ao modelo e também adaptações.



Quadro 01: Esquema de visualização geral de Charaudeau.

2.1 Lugar das condições de produção

O lugar das condições de produção divide-se em duas partes relacionadas entre si: a que responde às condições socioeconômicas da máquina midiática e a que responde às condições semiológicas da produção.

As **condições sócio-econômicas** dizem respeito à atuação de diversas lógicas, tais como a econômica, a política e a tecnológica que vão influir e conformar o produto midiático. Concerne à condição de empresa e produto, cujos movimentos são regidos por práticas únicas e objetivos específicos; à hierarquização mais ou menos rígida e ao papel

e funções que os atores desempenham em relação a ela; as ações que são pensadas e executadas levando em conta os objetivos e necessidade de cada empresa. A preocupação, nesse nível, recai menos sobre as práticas de cada processo do que sobre as lógicas de organização e planejamento que estabelecem objetivos, hierarquias e papéis a desempenhar.

Esse universo, cujo viés teórico é pensado por correntes de estudo tais como a Economia Política da Comunicação, preocupa-se com os movimentos de mercado e as lógicas econômico-políticas que estão por trás das tomadas de decisão. Esse viés teórico e escopo de estudos tem bastante ressonância na pesquisa em comunicação, economia e sociologia. Na comunicação especialmente nos trabalhos de conclusão vinculados a Publicidade e Propaganda, Cinema e Quadrinhos.

Quando advindo de inquietações da Comunicação Social, se debruçam sobre aspectos intermídiaicos da indústria do entretenimento, sejam de conteúdo ou de negócio. Por exemplo: como a produção dos jogos é pensada em termos de franquia e no reaproveitamento de seus conteúdos em outras mídias, tais como cinema, quadrinhos, animes, séries televisivas, merchandising⁴⁴; como o sistema de produção se adapta as diferentes agendas de cada mídia, oferecendo ações conjuntas e buscando sinergia entre os processos⁴⁵; como novos modelos de negócios são gerados a partir das parcerias entre desenvolvedoras de jogos, editoras de quadrinhos e estúdios de cinema⁴⁶; como novas tecnologias afetam os processos de produção da indústria dos jogos⁴⁷; como a publicidade pode operar junto ao universo dos *games*, encontrando novos canais de comunicação e buscando novos tipos de geração de renda⁴⁸. Nessa perspectiva, conteúdo, narrativa, jo-

⁴⁴ Normalmente, este tipo de pesquisa tem como objeto determinada franquia da indústria de jogos e procura mostrar como se dá o processo de planejamento por trás do lançamento e desenvolvimento de produtos transmídiaicos. Menos preocupados com o conteúdo propriamente dito – como são mostrados os personagens, como as histórias são recontadas em cada suporte diferente – mas com os processos de decisão e imperativos comerciais se impõe no planejamento da franquia.

⁴⁵ Neste caso, a preocupação principal é analisar como as negociações intermídia (especialmente entre diferentes setores da indústria do entretenimento, como *games* e música) afetam os processos de produção dentro do desenvolvimento do *game*. O pesquisador está preocupado em descobrir como uma parceria firmada entre desenvolvedora e estúdio cinematográfico, por exemplo, obriga a contratação de atores de cinema para filmagem e gravação de locuções, levando muitas vezes a contratação de *staff* do cinema e não de jogos; como as particularidades técnicas de uma produção *game*/cinema são alteradas em função do reaproveitamento de cenários e cenas entre uma e outra indústria, etc.

⁴⁶ O estudo de novos modelos de negócios é um viés importante que nos Estados Unidos têm lugar garantido nas fileiras acadêmicas mas que no Brasil engatinha, ficando a cargo de iniciativas isoladas de publicitários, administradores e marketeiros que se ressentem da falta de material de pesquisa sobre negócios desse ramo no Brasil. Basicamente são trabalhos que procuram analisar tipos diferentes de modelos de negócios experimentados por empresas do ramo e servem como importante suporte para empresários, políticos e outros atores sociais.

⁴⁷ Advindos das ciências da computação ou do design, esse tipo de trabalho normalmente busca evidenciar as alterações causadas no sistema de produção pela incorporação de novas tecnologias ou processos. A migração da indústria de *games* dos jogos 2d para 3d foi um exemplo disso nos anos 90. Hoje, de maneira similar, os possíveis impactos causados por tecnologias como Kinetics, clouds, monitores e visualizadores 3d estão entre os primeiros na ordem de preocupação de uma indústria que é fascinada por inovação tecnológica e cujo discurso oficial normalmente é estruturado com variações do 'mais interatividade, mais controle, mais sensação', etc.

⁴⁸ Posso dizer sem correr muitos riscos de engano que este é hoje um dos temas mais procurados e que mais inquietam os publicitários que estão se formando. Estão preocupados com a migração de verbas dos canais tradicionais para a internet e outras mídias digi-

gabilidade e recepção adquirem alguma importância apenas na medida que podem exemplificar tomadas de decisão que foram ditadas, em última instância, por fatores sócio-econômicos.

A segunda parte do lugar das condições de produção são as **condições semiológicas de produção**. Nesta ótica, o objeto de estudo recai no processo em que se dá a realização do produto. “Este espaço constitui um lugar de práticas que se acha também pensado e justificado pelos discursos de representação sobre o como fazer em função de qual objetivo de sentido” (ib.). Aqui se está frente a práticas que formatam os diferentes produtos midiáticos, estabelecendo para cada um deles uma série de regularidades que podem ou não ser seguidas, mas que dificilmente serão desconsideradas: o artigo de jornal, um editorial, uma série televisiva, um *mangá*, um álbum de quadrinhos, etc. É quando acontece a conceitualização do que será produzido em função dos meios técnicos de que se dispõe.

Neste espaço teórico, o pesquisador está preocupado com as regularidades de gênero, abstrações de mercado (público-alvo), sistema de distribuição, suporte tecnológico, orçamento e prazos de produção. E principalmente como estes aspectos irão afetar tanto os processos de produção como o próprio conteúdo de um *game* ou franquia. Para ele, é importante saber, por exemplo, que a produção de um jogo como Halo custou três milhões e meio de dólares⁴⁹ e que foi desenvolvido em três anos, com uma equipe fixa de 120 profissionais e que usou uma engine específica que permitiu que os modeladores usassem mais polígonos na produção de cada personagem, aumentando a resolução dos personagens e desafogando um dos maiores gargalos de produção dos programadores, que é o gerenciamento de memória.

Paralelamente, mas ainda nos aspectos de produção, o pesquisador aqui também se preocupa como o público-alvo é pensado no processo de produção, conformando discursos e servindo como um dos principais interlocutores a guiar os processos de decisão que vão constituir o GDC⁵⁰. A definição desse público (e a leitura que se tem dele) guiará decisões fundamentais na produção do jogo: tipo de estética (3D, 2D, cartoon, realista, etc), tipos de personagens, narrativa e demais aspectos de linguagem; preocupa-se com

tais e/ou alternativas. Todo semestre me procuram alunos perguntando sobre bibliografia para estudar *advergaming*, *merchandising* em *games* e derivados.

⁴⁹ <http://www.gamus.com.br/2010/02/os-10-jogos-mais-caros-da-historia/>

⁵⁰ GDC – *Game Design Concept* é o documento mais importante na produção de um jogo, que guiará todas as tomadas de decisão e os processos e conteúdos a serem desenvolvidos pela equipe.

a distribuição adequada é via internet (e nesse caso em que canais), prateleiras especializadas, supermercados, brindes, etc; o tamanho do mercado; as decisões orçamentárias e de tempo de produção; qual a equipe mais adequada e com mais experiência para este ou aquele tipo de jogo; quais as estratégias de marketing e comunicação para o produto; seu tempo de vida; seu relacionamento com as outras mídias.

Finalmente, lida-se aqui com as decisões de gênero narrativo, que formata maneiras específicas de comunicar, adotando configurações narrativas que agem como *templates* a enquadrar o discurso, e se tornam ferramentas de comunicação a avisarem os futuros consumidores o que esperar e o que não esperar frente a um produto que ainda não testou. O gênero, quando visto como estratégia de comunicação e visibilidade passa a ser uma das armas mais poderosas a serem levadas em conta na produção de um jogo. Determina que tipo de personagens e personalidades são os mais aceitos dentro daquele universo, o tipo de *plot*, o tamanho do jogo (quantas horas leva-se para terminá-lo), a linguagem usada, o tipo de estética, etc.

Todos esses aspectos irão afetar o sistema de produção e conseqüentemente os discursos articulados pelo jogo.

Lugar das condições de produção	
Condições sócio-econômicas	preocupa-se com o papel conformador operado pelas lógicas da sociedade: sociais, econômicas, tecnológicas, etc.
Condições semiológicas de produção	preocupa-se com o público, o gênero. os processos de produção, etc.

Quadro 02: Lugar das condições de produção.

2.2 Lugar das condições de interpretação

A segunda instância que o modelo de Charaudeau apresenta é o que se chama **lugar das condições de interpretação**. Como o anterior, divide-se também em duas partes. Na primeira, encontra-se o *destinatário ideal* ou alvo; na segunda, está o *receptor real*, o público. As condições de interpretação consistem aqui em interrogar-se sobre a natureza e os comportamentos da instância de recepção.

O *destinatário ideal* tem como principal preocupação a determinação de um público-alvo para o qual o produto será dirigido e que funcionará como guia para as estratégias comunicativas, discursivas, de marketing e demais aspectos comerciais. Esse indivíduo

virtual corresponde ao leitor ideal de Eco e as conversas e negociações descritas por Bahktin no ato da criação artístico-estética. Trata-se de um ser idealizado que sintetiza na cabeça do autor e/ou da equipe de produção a maneira de pensar, os hábitos, a realidade sócio-econômica do público para quem o produto é feito.

Assim, quando Ubisoft cria e conceitualiza o GDC de sua série *Imagine*⁵¹, a equipe de criação formata esse perfil ideal de *gamer*, através de pesquisas de mercado, entrevistas, experiências pessoais e todo o tipo de input que a produção e o planejamento acreditam serem importantes na montagem do jogo. Dessa forma, os *games* da *Imagine* tentam antecipar situações do cotidiano daquele público em especial tentando a uma só vez diverti-lo, criar empatia pelo compartilhamento do mesmo tipo de experiências e também ensiná-lo a planejar melhor a profissão ou evento que escolheu. No processo de produção, a preocupação com o destinatário ideal inclui a adoção de metodologias de input sobre o perfil desejado, como a contratação de empresas de pesquisa, participação da equipe de produção em acontecimentos similares ou eventos importantes para aquele público, a compra e distribuição de objetos que gravitam em torno da cultura que lhes interessa, a adoção de dinâmicas de participação *in-loco* de atividades do perfil pesquisado, etc.

Na outra área temos o *receptor real*. O interesse desse recorte específico do objeto *game* diz respeito a analisar e revelar e aprofundar o que realmente acontece quando o um público não abstrato, mas real – com nome, casa, lugar e desejos específicos – encontra e interage com o produto que foi pensado para ele. Neste ponto falamos de sujeitos reais cujo conhecimento por parte da indústria é fundamental para seus projetos. Sujeitos que podem retornar a indústria os trunfos e defeitos de seus produtos para melhorá-los. Paralelamente, não só este perfil passa a ser importante como também as maneiras como esses sujeitos interagem com seu produto, seja no momento em que está jogando ou em qualquer tipo de outros relacionamentos relacionados ao jogos que o *gamer* possa ter em seu tempo off-game, como chats de discussão, comunidades, encontros físicos com amigos, *lives*, etc. Esse contato com o jogador real passa a ser um dos *inputs* mais

⁵¹ A série *Imagine* da Ubisoft (desenvolvedora francesa) apresenta uma gama de diferentes jogos cada um oferecendo como apelo o desejo de ser um profissional específico: *Imagine Fashion Designer*, por exemplo, é um *game* onde o personagem principal é colocado dentro de uma empresa de moda e têm que, no decorrer do jogo, apreender e dominar os diferentes processos da profissão e também muitas sutilezas que lhe constituem a cultura. São jogos que se dirigem a um perfil muito específico, tendo no *destinatário ideal* de Charaudeau uma de suas – se não a maior – mola mestra de produção. O jogo confunde-se com o perfil do público-alvo. É tão dirigido a ele e a mais ninguém que dificilmente interessaria a qualquer outro público, *gamer* ou não.

importantes que mais tarde irão compor o perfil do destinatário ideal, diminuindo a ‘distância’ entre um perfil e outro.

Aparte a importância desse destinatário de ‘carne e osso’ para indústria (uma vez que é ele que a uma só vez paga o jogo e também ‘treina’ as empresas a fazerem jogos mais adequados para ele) várias áreas diferentes dentro dos *game studies* passam a dar cada vez mais importância a esse aspecto do objeto *game*. No Brasil, um dos tipos mais comuns de trabalhos científicos sobre os *games* vêm da pedagogia, preocupados em saber como os meninos e meninas se utilizam dos jogos e como estes afetam suas psiques, rituais de socialização e processos cognitivos. Dentro do universo da pedagogia, duas parecem ser as preocupações mais veementes: a primeira acolhe o potencial pedagógico embutido nos jogos e sua capacidade impressionante (aos olhos dos pedagogos) de seduzir e focar a atenção de todo tipo de alunos, sejam crianças a adultos. A segunda preocupa-se – seguindo longa tradição que parece ser herdada de nova em nova mídia -, com o potencial nocivo da percepção de excesso de violência encontrados nos jogos atuais junto a crianças pode acarretar. Evidentemente entre esses dois pólos podemos encontrar todos os tons de cinza. De fato, a pesquisa em jogos no Brasil têm na pedagogia uma constante reciclagem, e não tenho medo em dizer que os *games* exercem uma atração/repulsa entre os pedagogos que não ajuda em nada a tomada de decisões políticas que são exigidas pelos produtores, usuários e/ou demandados pelo desenvolvimento de sua linguagem. Infelizmente ainda encontramos muita caça as bruxas nessa mídia, e professores e psicólogos são muitas vezes os pivots dessa demonização.

Neste ponto, antes de prosseguirmos, cabe uma primeira crítica e necessidade de revisão ao modelo de Charaudeau. Como alguns já podem ter notado, a definição de Destinatário Ideal usado pelo autor pode confundir-se – e confunde-se – com algumas das características de mercado que concernem ao Lugar das Condições de Produção, vistas anteriormente. A construção do perfil deste leitor ideal que irá ajudar nas tomadas de decisão de planejamento e de produção é muito similar (para não dizer idêntica) aos procedimentos metodológicos de mercado que são uma das principais preocupações do espaço das condições semiológicas de produção. O destinatário ideal está mais próximo e concerne mais as preocupações de planejamento e produção (de quem será uma das principais ferramentas de trabalho) do que propriamente as reais condições onde se passa a recepção e a interpretação dos conteúdos.

De certa forma, essa crítica é quem sabe antecipada pelo próprio Charaudeau, que evidencia em seu texto a preocupação que a confusão entre os dois diferentes destinatários (o ideal e o real) podem trazer durante o esforço de pesquisa. É fundamental para o pesquisador que distinga claramente sobre qual desses destinatários se está procedendo a análise,

[...] convêm distinguir os comportamentos consumistas dos públicos que correspondem ao espaço externo- externo dos fatos de consumo e das atividades apreciativas, todos os elementos que são analisados por sondagens, enquetes quantitativas e estudos de impacto, e os que correspondem ao espaço interno- externo onde se encontra o alvo...(1997, p. 16)

Sua maior preocupação aqui é não perder de vista as diferenças existentes entre pesquisas e metodologias que se preocupam em estabelecerem públicos-alvo e as que se preocupam com os efeitos produzidos em um público não ideal, mas real. Uma tem como foco de sua atenção a determinação de um público-alvo, de maneira que possa, a partir daí, afinar seu esforço de planejamento sobre o produto. As outras preocupam-se com a realidade de um indivíduo, que tem nome e endereço e condições específicas de recepção.

Por este motivo propõe-se uma mudança na idéia original de Charaudeau, transferindo o *receptor ideal* do *lugar das condições de interpretação* para o *lugar das condições de produção*. A preocupação com o *receptor ideal* é absorvida pelo espaço das *condições semiológicas de produção*, porque é uma de suas principais ferramentas. É a determinação do público-alvo (*receptor ideal*) que indica o tipo de linguagem, estética, hardware e gênero da produção do jogo. Bastante tempo e dinheiro são investidos na definição de um público e na construção de seus dados sócio-econômicos: quem é, onde vive, que lugares frequenta, que programas assiste, que faz do seu tempo livre, escolaridade, poder aquisitivo, etc. A construção dessa figura ideal vai afetar até mesmo decisões de tempo de desenvolvimento do produto, modelos de negócio, distribuição e tamanho do investimento de cada projeto. A centralidade da figura do receptor ideal na composição do público alvo o coloca mais próximo das decisões de produção e desenvolvimento de um jogo do que de suas características de recepção. O conhecimento de seu público adquire tal importância no planejamento e desenvolvimento do produto que é difícil pensá-lo em termos de recepção, mas em termos de ferramenta de produção, da mesma forma que as decisões

de gênero, comunicacionais, logísticas e outras que fazem a essência do espaço das *condições semiológicas de produção*.

Lugar das condições de interpretação	
receptor real	estuda o comportamento real que acontece na recepção: o perfil do jogador, as condições de recepção, etc.

Quadro 03: Lugar das condições de interpretação.

2.3 Lugar de construção do discurso

Por último (ou no meio, como queira) está o que Charaudeau chama de o *lugar de construção do discurso*. Nessa instância, o recorte recai sobre as marcas do produto midiático propriamente dito: neste caso, o *game* enquanto manifestação na tela. A preocupação volta-se aqui ao que de fato a mensagem contém.

É o lugar onde todo discurso se configura segundo uma organização semiodiscursiva feita de certo agenciamento de formas em que umas pertencem, em dominância, ao sistema verbal e outras a diversos sistemas semiológicos tais como o icônico, o gráfico, o gestual. O sentido que resulta depende então da estruturação particular dessas formas, que deve poder ser reconhecida pelo receptor, sem a qual a troca comunicativa não se realizaria. (CHARAUDEAU, 1997)

Nessa instância, a análise dá conta do que está de fato configurado no produto midiático. No caso dos games, concentra-se sobre o que de fato apresenta na realidade física da tela ou projeção: seus gráficos, efeitos sonoros, animações, trilhas, diálogos, materiais de apoio, etc. A preocupação deixa de ser com os fatos de produção (o público-alvo, os recursos utilizados, tempo de produção, o sistema de distribuição) e tampouco com os aspectos de recepção (onde, quem e de que forma foi jogado). Não se procura a intenção da produção e nem qual o impacto que o *game* teve sobre o jogador, mas no que **de fato** está sendo dito e mostrado no *game*. Aqui o enfoque é no discurso. O que está sendo dito e de que maneira.

Podemos pensar esta instância em função de seus variados elementos discursivos, por exemplo:

a) temos o tipo de lógica de construção visual que o jogo apresenta, tal como cartoon, pixel-art, vetorial, realista, cel-shade, etc. E dentro de cada uma dessas lógicas, que referências se utiliza para representar suas proposições de conteúdo. Nos games, a variedade de possibilidades de representação gráfica têm sido enriquecida com o passar dos anos, deixando uma paleta de opções cada vez maior aos game-designers⁵². Hoje o termo “estética 3d” se esvazia, uma vez que essa lógica de representação imagética pode se manifestar em formas tão diferentes como *Team Fortress*, *Final Fantasy XIII*, *Katamary* ou *Little Big Planet*.

b) as estratégias cinematográficas adotadas pelo jogo: enquadramentos, movimentos de câmera, cortes, transições, tipo de animação, sons, trilhas, dublagem, atuação, *timing*, etc.;

c) a interface do *game*, o *level design* e as manifestações do sistema de regras;

d) suas estratégias discursivas: os personagens e a maneira como se apresentam (sua anatomia, figurinos, personalidade, jeito de andar, de falar, etc); os cenários, os sets de ação, os objetos de cena, etc.

e) os hardwares envolvidos no processo, como joystick, volante, pistola, câmeras e demais tipos de captação de movimentos.

Nessa instância, importa o que se encontra, efetivamente, na realidade física do produto (a interface do *game*, a história em quadrinhos impressa, o programa de televisão, o artigo de jornal, o portal da internet, etc). Evidentemente, cada manifestação expressa no vídeo, tela ou projeção de um *game* é fruto de uma intencionalidade. Essa intencionalidade é fruto de um esforço de produção (e ocorre no lugar das condições de produção) que tem em vista atingir determinado efeito sobre um destinatário (o gamer, ou o lugar das instancias de recepção) é o lugar privilegiado onde o pesquisador pode realizar um resgate empírico/dedutivo das decisões que nortearam a produção e, no ato mesmo do consumo do jogo, compará-lo com o que de fato ocorre com o destinatário para quem o jogo foi projetado. Assim, apesar do lugar de construção do discurso se preo-

⁵² Nos anos 90, em face do sucesso dos títulos em 3D possibilitados pelo Playstation (e o sucesso acachapante do console da Sony), houve uma certa standardização do referencial estético dentro da indústria dos *games*. O ideal 'realista', cujo principal alvo é a mimetização da realidade tornou-se o sonho dourado da indústria, que via no poder de processamento dos novos processadores um futuro técnico-estético similar a do cinema. Nos últimos anos a opção técnica de visualização (a escolha entre este ou aquele renderizador e/ou engine, o uso deste ou aquele hardware) deixou de ser a única ou mais importante opção estética dentro do GDC. As equipes hoje tem a sua escolha uma quantidade de filtros renderizadores (para ficarmos só em 3d) cujo resultado são tão variados que é comum hoje algumas pessoas nem se darem conta que estão jogando um *game* 3D. Foi-se o tempo onde podíamos nos referir á lógica da geração de imagens em termos de 2D, 3D e, no máximo, vetorial.

cupar eminentemente com o que vê ou ouve na realidade física do discurso do jogo, ele é a ponte entre as outras duas instâncias. É resultado de uma co-intencionalidade: de um lado, remonta à instância de produção, em que só é possível imaginar um leitor ideal e, dessa forma, articular o discurso de maneira a atingi-lo. Por outro, remonta à instância de interpretação, da qual depende para que o discurso que articula se efetive. A riqueza dos reais processos de interpretação efetuados pelo público acrescenta ao discurso interpretações não necessariamente previstas pela intencionalidade da instância de produção. O texto produzido é, então, portador da co-intencionalidade que se estabelece entre enunciador e destinatário, sendo o lugar, dentro do produto midiático, onde as lógicas da produção e da recepção se efetivam.

Lugar da construção do discurso	
Discurso propriamente dito	O que de fato é apresentado pelo jogo. O que mostra-se fisicamente na tela ou monitor: imagens, sons, efeitos, animações, diálogos, materiais de produção, etc.

Quadro 04: Lugar da construção do discurso.

Lugar das condições de produção		Lugar da construção do discurso		Lugar das condições de interpretação	
Condições sócio-econômicas	preocupa-se com o papel conformador operado pelas lógicas da sociedade: sociais, econômicas, tecnológicas, etc.	Discurso propriamente dito	O que de fato é apresentado pelo jogo. O que mostra-se fisicamente na tela ou monitor: imagens, sons, efeitos, animações, diálogos, materiais de produção, etc.	receptor real	estuda o comportamento real que acontece na recepção: o perfil do jogador, as condições de recepção, etc.
Condições semiológicas de produção	preocupa-se com o público, o gênero, as estratégias comunicativas, etc.				

Quadro 05: Quadro geral.

Figura x - A proposta de Charaudeau já com modificações. Quadro do autor.

2.4 A revisão das instâncias comunicativas

Como dito anteriormente, a opção de começar o mapeamento do território dos *games* a partir de um quadro teórico 'externo' aos *game studies* visa evitar, a priori, a oposi-

ção *ludologia x narrativa* e permite que se desenhe outras configurações que podem enriquecer a análise, revelando diferentes posicionamentos e maneiras de relacionar as partes, bem como serve de ponto de entrada e incidência dos fenômenos sociais sobre os discursos, processos e dinâmicas dos jogos.

Entretanto, é preciso ter cuidado de que, ao introduzir o caráter comunicativo no u/niverso dos jogos, não ocorra um apagamento das especificidades dessa mídia. Ora, se por um lado o esquema de Charaudeau ajuda na visualização das diferentes instâncias, processos e manifestações através dos quais uma mídia se expressa, por outro sua generalidade permite usar o quadro tanto para os games, TV, rádio, quadrinhos, cinema, etc. Nesse caso, corre-se o risco - já apontado pelos primeiros ludólogos -, de usarmos velhos esquemas para analisar novas coisas, correndo o risco de vermos nestas apenas o que têm em comum com outras para quem o quadro foi originalmente proposto. Nesse caso, o que analisamos nos *games* confunde-se com o que eles têm em comum com a literatura, o cinema, quadrinhos, e não, verdadeiramente, o que têm de original. A generalidade do quadro de Charaudeau não deve nos fazer esquecer que cada mídia vai se manifestar de formas diferentes seja no interior de cada uma dessas instâncias seja na maneira como se relacionam.

Por isso, avançaremos o quadro como proposto pelo autor e o refinaremos para um modelo que compreenda as especificidades de produção, processualidade, discurso e recepção característicos dos *games*.

2.4.1 Revisão das condições de produção

Independentemente da mídia que analisemos, o esquema de Charaudeau não prevê as dinâmicas de produção propriamente ditas, os processos, técnicas e arranjos que a confecção dos produtos midiáticos demandam. É claro que suas preocupações são de ordem mais semiótica e portanto voltados á linguagem ou, no máximo, a algumas lógicas de formatação que guiam os passos de produção. Mas em sua proposta, o dia-a-dia da produção, o fazer real, seja braçal ou intelectual, só é referido indiretamente através das condições semióticas de produção, de onde resgata conceitos e ferramentas que ajudam a operacionalizar a produção, tais como público-alvo, pesquisas, orçamento e demais dados de mercado. Essas diretrizes – que ele chama estratégias comunicativas – são capazes de apontar os cenários e contexto de produção e ajudar a entender muito do produto

que está sendo produzido. Evidentemente, constituem parte fundamental do trabalho de produção, mas não a esgotam. Porque deixa de lado as dinâmicas de trabalho, as organizações formais e não-formais que atravessam a produção, a divisão do trabalho, seus fluxos, as condições de produção – desde o lugar físico, equipamento utilizado, o lugar de produção -, os tipos de expertises e processos para os desempenhos das tarefas, a hierarquia e relações de poder, as decisões de produção e outras características que dizem respeito diretamente ao ‘fazer’ o produto.

Se falamos de *games*, sobretudo, a importância dos aspectos produtivos reveste-se de uma importância ainda maior. Isso acontece porque a diversidade do sistema de produção dentro da indústria de jogos é muito grande, seja em termos tecnológicos, orçamentários ou pela diversidade de tipos de produto a serem oferecidos. É completamente diferente falarmos de uma desenvolvedora que está à frente de uma franquia conhecida mundialmente como *Halo* - cuja expectativa de qualidade é muita alta devido ao reconhecimento e paixão por uma legião de fãs a volta do mundo, e cuja equipe de produção chega a centenas de pessoas – para uma produtora como 2DBOY⁵³. É difícil – ou pelo menos arriscado – falar de um jogo importante como *Gears of War*⁵⁴ sem falar da história de sua produção, cujo tempo, orçamento e contexto de lançamento possibilitou a oferta de um jogo que para o momento de sua oferta não tinha – tecnológica e artisticamente (gostemos ou não de sua estética) um rival.

Afora este aspecto, os processos, tecnologias e profissionais específicos que fazem o dia-a-dia da produção afetam e demandam adaptações discursivas e tecnológicas sobre o GDC, modificando-o muitas vezes de forma radical. Um jogo como *Okami*⁵⁵, por exemplo, que se tornou um *cult* entre *gamers* à volta do mundo pela beleza e poesia de sua estética – executada com um tipo de render que simula a técnica de desenho japonesa conhecida como Sumi-e – não tinha sido planejado como um jogo ‘de arte’. Pelo contrário, seus *concepts*, respondendo ao GDC original - que foi aprovado e que entrou efetivamente em processo de produção -, oferecia uma estética 3D hiper-realista que não a-

⁵³ A 2DBOY é um estúdio independente fundado por Kyle Gabler e Ron Carmel que lançaram em 2008 o jogo *World of Goo*, que desde então vêm sendo sucesso de crítica e público. O jogo foi produzido por duas pessoas.

⁵⁴ *Gears of War* é um jogo de tiro em terceira pessoa de ficção científica, produzido pela Epic Games em 2006, inicialmente com exclusividade para Xbox 360. Foi pela primeira vez revelado por Cliff Bleszinski na E3 de 2005. Uma das particularidades desse jogo foi o fato de sua produção ter levado um tempo muito acima da média de produção desse tipo de jogo, uma vez que era pra ser considerado quase um *game* de exemplo do que a tecnologia do então novato X-BOX 360 podia fazer. Passados alguns anos, ainda ouve-se comentários entre desenvolvedores de jogos falando que *Gears of War* era “concorrência desleal” com as outras produtoras que não se podiam dar ao luxo de gastar tanto tempo de desenvolvimento para qualquer um de seus títulos.

⁵⁵ Jogo de ação/aventura publicado pela Capcom e desenvolvido pelo Clover Studio em 2006. O jogo não foi um sucesso de vendas mas foi um sucesso da crítica e de público.

presentava nada de diferente do que vinha sendo feito por outros jogos do tipo. No entanto, devido a questões de pura produção, as soluções tecnológicas adotadas pela equipe não deram conta da complexidade dos cenários, que apresentavam um número de objetos muito grande (como árvores, folhas, etc) e cuja quantidade de polígonos demandadas ficava acima das possibilidades dos processadores ‘comuns’ da maioria dos usuários finais, tornando o jogo lento demais e inviabilizando o que tinha sido proposto pelo GDC. A solução, encontrada no meio do pulo, foi uma mudança radical de estética (onde se chegou ao Sumi-e) que acabou se revelando a maior força do game, transformando-o em referência técnico-estética no mundo dos jogos.

Outro ponto importante que remete aos processos de produção é a análise dos processos propriamente ditos, que hoje fazem parte dos esforços e preocupações de diversos autores, especialmente pessoas que têm experiência de produção na indústria e que se ressentem da falta de metodologias de produção adequadas para o gerenciamento de um projeto de jogo. Normalmente advindos do game-design e/ou das ciências da computação, esse tipo de pesquisas procura demonstrar as melhores maneiras de organizar, gerir e otimizar fluxos de trabalho e formas de gerenciar equipes tão díspares e especializadas que envolvem desde artistas conceituais, diretores, modeladores, animadores, programadores, engenheiros e produtores. O alto grau de complexidade para o desenvolvimento de um jogo exige – e esse é um dos maiores gargalos na produção – um controle muito eficiente no fluxo produtivo.

É em função da importância e diversidade do sistema de produção de jogos que proponho a remodelagem do quadro original de Charaudeau, acrescentando ao *lugar da construção de produção* uma **instância** que tenha como objeto específico de estudo os processos de produção dos jogos.



Lugar das condições de produção		Lugar da construção do discurso		Lugar das condições de interpretação	
Condições sócio-econômicas	Preocupa-se com o papel conformador operado pelas lógicas da sociedade: sociais, econômicas, tecnológicas, etc.	Discurso propriamente dito	O que de fato é apresentado pelo jogo. O que mostra-se fisicamente na tela ou no monitor: imagens, sons, efeitos, animações, diálogos, materiais de produção, etc.	Receptor Real	Estuda o comportamento real que acontece na recepção: o perfil do jogador, as condições de recepção, etc.
Condições semiológicas de produção	Preocupa-se com o público, o gênero, as estratégias comunicativas, etc.				
Processos de produção	Preocupa-se com as dinâmicas profissionais, técnicas e tecnológicas implicadas na produção do jogo.				

Quadro 06: Proposta de esquema comunicacional já modificada.

3. LET - LÓGICA/estética/TECNOLOGIA

Ter a visão geral do mapa é um primeiro passo no reconhecimento da complexidade de um *game*. Reconhecer um mapa, no entanto, não é caminhar no território em si. No capítulo anterior temos uma visão geral do funcionamento de qualquer mídia: produção, discurso e recepção. Neste, apresenta-se as *dimensões* que têm por objeto o *modus operandi* específico dos *games*. Ou seja, dizem respeito as maneiras pelas quais os jogos organizam seu discurso e seus processos **a partir** da produção, discurso e recepção. As *dimensões* permitem relacionar a generalidade da organização midiática com as lógicas de linguagem e processos específicos dos *games*.

Cada *dimensão* refere à incidência de lógicas diferentes a operarem dentro do *game*. Ao falar dos personagens, história, figurino, sons, trilhas e demais aspectos 'artísticos' de um jogo é razoável agrupá-los sob o mesmo grande rótulo, uma vez que a despeito das diferenças comunicacionais e sensoriais de cada um é possível reconhecer aí preocupações de ordem estético-discursivo-narrativa, como é o caso, por exemplo, do uso do cenário e do uso de um personagem, que apesar de cumprirem funções diferentes dentro do discurso, são ambos tributários do mesmo tipo de esforço braçal: o trabalho de ilustradores e modelares.

No entanto, fica mais difícil encontrar relações diretas entre figurino e *joystick*. Os une o fato de serem ambos parte do *ecossistema* jogo, mas seguramente não participam da mesma ordem de coisas e seus objetivos não parecem apontar a mesma direção. Diferente do figurino, o *joystick* não cumpre (de maneira geral) uma função narrativa⁵⁶ dentro do jogo, pertencendo a outra *dimensão* ou tipo de objetos.

A esse agrupamento de elementos que não fazem parte do mesmo tipo de raciocínio chamamos aqui *dimensões*. Metodologicamente, organizam e situam o pesquisador/desenvolvedor para que não perca de vista qual camada de análise está trabalhando, reconhecendo a construção de um *game* a partir de sua complexidade e das maneiras como conceitos distintos se relacionam para formar a experiência de jogo.

⁵⁶ Embora isto possa e já tenha sido feito.

As *dimensões* propostas neste trabalho são três: *dimensão lógica, narrativa e tecnológica*. Cada uma age sobre a outra, influenciando-se e tensionando-se, resultando desse jogo de forças o *game* propriamente dito.

A existência de uma *dimensão lógica* não é novidade. É um resgate tanto da realidade de produção da indústria quanto da tradição dos *game studies*. Os *games* são máquinas de estado, frutos da programação, e para uma indústria que se forma a partir da engenharia e computação, pensá-la como estrutura lógica é o passo mais natural. Em última instância, um programador pensa o *game* como software, em termos de sua arquitetura, regras de afetação, fluxo de entrada e saída de dados. Não por outro motivo os *game studies* reconhecem isso e fazem do sistema de regras (um dos componentes do sistema lógico) a bandeira que vai distinguir fundamentalmente os *games* de outras mídias.

O escopo da *dimensão lógica* é entender como funciona sua estrutura e como relaciona-se com outras *dimensões*, afetando, condicionando e mesmo determinando aspectos que extrapolam seu domínio. Autores como Jull (2005) ou Aarseth (1997) propõe tipos de estrutura encontrados no sistema que condicionam a experiência ou mesmo a produção de jogo⁵⁷. Mas experiência e produção, apesar de condicionadas pelo sistema, não fazem parte dele. Assim, ao estudar a *dimensão lógica* busca-se saber como funciona a estrutura do jogo mas também a importância da afetação dessa estrutura sobre as outras *dimensões*.

Outra das *dimensões* propostas é a *dimensão estética*. Compreende os processos artísticos envolvidos na produção/discurso do *game*, tais como: desenhos, animações, modelagem, cinemática, direção de arte, roteiro, *plot*, trilhas, efeitos de som, narração, modelos e elementos de interface, etc. Se na *dimensão lógica* o importante são as regras que conduzem o jogador até o final do jogo, na *dimensão estética* a preocupação é o que de fato o discurso do jogo mostra durante o percurso: de que maneira as 'coisas' são mostradas? qual é a história? como é contada? como são seus personagens e cenários? que tipo de estética usa? quais cores, estilo e elementos compõe a tela de jogo? como a trilha e a narração se inserem? e etc.

As *dimensões lógica e estética* têm correspondência com os conceitos de sistema de regras e narrativa, mas não são equivalentes. A importância e protagonismo de ambos

⁵⁷ Jull (2005) propõe os conceitos de *jogos de progressão* e *jogos de emergência*. Aarseth propõe os *anamorphic* e *metamorphic*. Em ambos os casos são tipos de estruturas que conformam o sistema de regras e cujas consequências se fazem sentir desde os aspectos de produção do jogo até os de fruição.

os conceitos no desenvolvimento de jogos e na história de seu estudo, sejam quais forem as desavenças encontradas, apontam de fato duas diferentes lógicas a estruturar a experiência de jogar videogames. Mas ao propor as *dimensões lógica/estética* e não o *sistema de regras/narrativa* tal como proposto pelos *game studies*, pensa-se nelas com uma abrangência maior no que se refere ao escopo de fenômenos que cada uma cobre. Estes fenômenos e sua justificativa são encontrados mais abaixo, na descrição de cada uma das *dimensões*.

Para finalizar, propõe-se outra *dimensão* a que chamaremos *tecnológica*, que trata das lógicas de uso tecnológico dos *games* e é uma resposta às características variadas dos suportes utilizados para essa mídia. Diferentemente de outras, cujo suporte tende a um formato mais ou menos específico (rádio, TV, cinema, quadrinhos, etc), os *games* têm como suportes uma variedade grande de dispositivos e podem ser jogados tanto em um celular como em uma parede interativa de vinte metros; diretamente da web e também em um console dos anos 90; podem ser jogados com *joysticks*, pistolas, bastões, teclados, mouses, captura de movimento, com dispositivos que o jogador veste; pode ser alimentado por 'dados reais' como GPS, mapas, fotografias, voz, etc; podem usar dispositivos de visualização 3D e/ou outros que permitem uma sensorialidade estendida.

Tal diversidade traz a necessidade de um instrumental conceitual e metodológico que dê conta disso. Não se pode ignorar o fato de que jogar Batalha Naval por e-mail trás uma sensação de jogo diferente de jogar com dados reais de GPS. Essa diferença, que é em grande parte de ordem tecnológica, altera de maneira radical a experiência, a descrição, e qualquer outro aspecto que se queira evidenciar no jogo. Jogar boliche no *Wii*⁵⁸ é diferente do que jogar boliche no computador. Jogar *Call of Duty*⁵⁹ em uma *Lan-house* é diferente do que jogar um *single*⁶⁰ em casa; jogar com *Lulu*⁶¹ no celular não é vê-la inteira, com detalhes, movendo-se em um *LCD* na sala de estar. A tecnologia usada pelos *games* afeta não só sua produção, na medida em que determina possibilidades, restrições, tipos de apelos, desafios e interações como também, e fundamentalmente, a própria experiência que entrega ao jogador. A tecnologia atravessa os *games*. E sua presença, mais ou

⁵⁸ *Wii* é o nome de um console da Nintendo.

⁵⁹ *Call of Duty* é um shooter da Infinite Ward Treyard, lançado em 2003.

⁶⁰ Jogos *single*: jogos que podem ser jogados por apenas uma pessoa ao mesmo tempo.

⁶¹ Personagem de *Final Fantasy X*.

menos evidente dependendo do que se analisa, é um de seus principais conformadores de produção, linguagem e experiência, constituindo assim uma *dimensão* aparte.

Assim, as *dimensões Lógica, Estética e Tecnológica* são as principais forças estruturantes de um jogo, e é a maneira como se relacionam e se afetam que resulta no produto final *game*.

3.1 DIMENSÃO LÓGICA

A *dimensão lógica* diz respeito ao trabalho de natureza lógico-computacional que formata o *game*, dando-lhe uma arquitetura, construto ou *building*, que é a base de seu funcionamento. O que o programador faz ao atualizar seu conhecimento na forma de código é dotá-lo de uma estrutura e regras de passagem entre as partes: ao mesmo tempo um jogo de ‘permissões’ e ‘proibições’ e também as respostas do sistema aos *inputs* dados pelos jogadores.

Essa arquitetura do sistema é normalmente representada na forma de mapas conceituais ou fluxogramas, mostrando com a máxima economia de recursos, suas lógicas de desenvolvimento interno, as regras para seus desdobramentos bem como a quantidade e qualidade destes. Assim, o mapa-conceitual, fluxograma ou árvore de decisão decorrente disto é um dos mais importantes documentos não só a ajudar na gestão dos processos (projeção de quantidade de trabalho, divisão desse trabalho, etc) como permite a visualização ou ‘retrato’ do jogo não como o jogador o vê, mas como o vê o programador ou o *game-designer*. Ou seja: o jogo como sistema.

Assim, quando abstraímos do jogo sua roupagem de arte vamos obter este retrato ‘invisível’ do jogo: um conjunto de regras abstratas que mais tarde serão expressadas em código. Não se deve confundir esse nível de abstração com a programação propriamente dita. De fato, não são a mesma coisa. A abstração do sistema é de ordem anterior à programação, que mais tarde vai dotar-lhe do instrumental técnico (na forma de algoritmos) para fazer essa estrutura e suas regras funcionarem na prática.

A *dimensão lógica* é dividida em duas partes: o **sistema de regras** e os **ludemas**. O **sistema de regras** cuida das regras de progressão dentro do jogo e seus modos de ope-

ração compreendendo todas as possibilidades e restrições aos tipos de desafios propostos pelo sistema, que culminarão na atualização das possibilidades por estes previstas.

3.1.1 Sistema de regras

Nos *game studies*, e em muitos de seus trabalhos seminais, como é o caso de Hui-zinga ou Caillois, uma das definições mais comuns para explicar o que são jogos é tratar-se de ‘um sistema baseado em regras formais’. Este conceito que sozinho não define o que é jogo - mas repetidamente está entre o primeiro e mais importante *statment* a qualificar um *game* -, manteve-se, com algumas variações, desde os textos iniciais da primeira geração dos *game studies*, tais como Arseth, Frasca, Jull e outros ludólogos. De fato, para estes, a característica mais importante a fazer de um *game* um *game* é um **sistema de regras** formal.

As regras de um jogo fornecem ao jogador desafios que este não pode ultrapassar trivialmente. É um paradoxo fundamental dos jogos que, embora as próprias regras sejam geralmente definidas, claras e fáceis de usar, a satisfação de um jogo dependa da oferta de desafios que não sejam facilmente superadas. (JULL, 2005)

Vários autores discutem conceitos de regras a partir de diferentes *approachs*. Para Bernard Suit as regras são descritas basicamente como limitações⁶² enquanto para Jull as regras são descritas em termos de sua capacidade de potencializar ações. Por mais interessante que seja a discussão sobre a natureza ou ontologia do conceito de regras, não é o interesse aqui aprofundar uma discussão em cima de um dos poucos conceitos usados nos *game studies* que parece não ter muita ambigüidade. Para os objetivos deste trabalho, adota-se (e espera-se o perdão pelo jogo de palavras) a seguinte regra: regras são regras, não importa se de natureza impeditiva (limitadores das ações) ou de natureza potencializadora (permitindo ações)⁶³.

⁶² SUIT, Bernard. *The Grasshopper: Games, Life and Utopia*. Toronto: University of Toronto Press, 1978. Para o autor, o papel das regras é limitar a ação do jogador não permitindo que este use o *caminho de menor esforço*, que permitiria, por exemplo, que um carro em uma corrida não pudesse “pegar atalho” pelo meio do gramado do circuito.

⁶³ A definição ontológica das regras é de extrema relevância para o estudo dos jogos. Ao adotar a postura aqui assumida não significa uma tentativa de ‘varrer para baixo do tapete’ o problema, mas ocorre em função da necessidade de uma demanda de esforços e direcionamentos mais pragmáticos em direção a uma metodologia.

Para explicar o que é o **sistema de regras**, no entanto, é necessário alguns esclarecimentos. Jull – talvez desistindo dessa discussão - nos proporciona bom material de trabalho, estipulando não o que são regras, mas como fazem para dar forma ao *game*:

Regras são projetadas para serem acima da discussão no sentido de que uma regra deve ser suficientemente clara para que os jogadores concordem sobre como usá-la. Regras descrevem o que os jogadores podem ou não fazer, e o que deve acontecer em resposta às ações dos jogadores. (JULL, 2005)

No caso de regras aplicadas a um sistema digital é importante ressaltar que este caráter de clareza e falta de ambiguidade é levada ao extremo. Se uma ação, procedimento ou acesso a uma área não é permitida, o jogador simplesmente não terá formas de realizá-la, salvo cumpra as exigências do jogo. Essa falta de ambiguidade não quer dizer que o jogador pode realizar apenas o que está previsto pelo *game designer*. O não previsto é possível e ocorre frequentemente em função das maneiras criativas e surpreendentes que muitos jogadores adotam na resolução dos problemas. Mas deve-se levar em consideração que não existe movimento de jogo que possa ser feito sem que o sistema assim o permita. O fator surpresa trazido pelo *gamer* não está em sua capacidade de fazer o sistema ignorar ou mudar suas próprias regras, mas sim na adoção de estratégias ou linhas de ação mais ou menos surpreendentes para alcançar seus objetivos.

Assim, o **sistema de regras** é um conjunto de normas que fornecem ao jogador um ambiente de desafio e a capacidade de responder às suas ações. É a arquitetura invisível que está por trás de cada imagem, som e movimento que caracteriza o jogo. Esse sistema compreende tudo o que o jogador poderá fazer e também o que não poderá fazer: as movimentações de seu personagem, configurações (mais ou menos acessórios, pontos, habilidades, etc); acessos a lugares e ambientes dentro do jogo, etc.

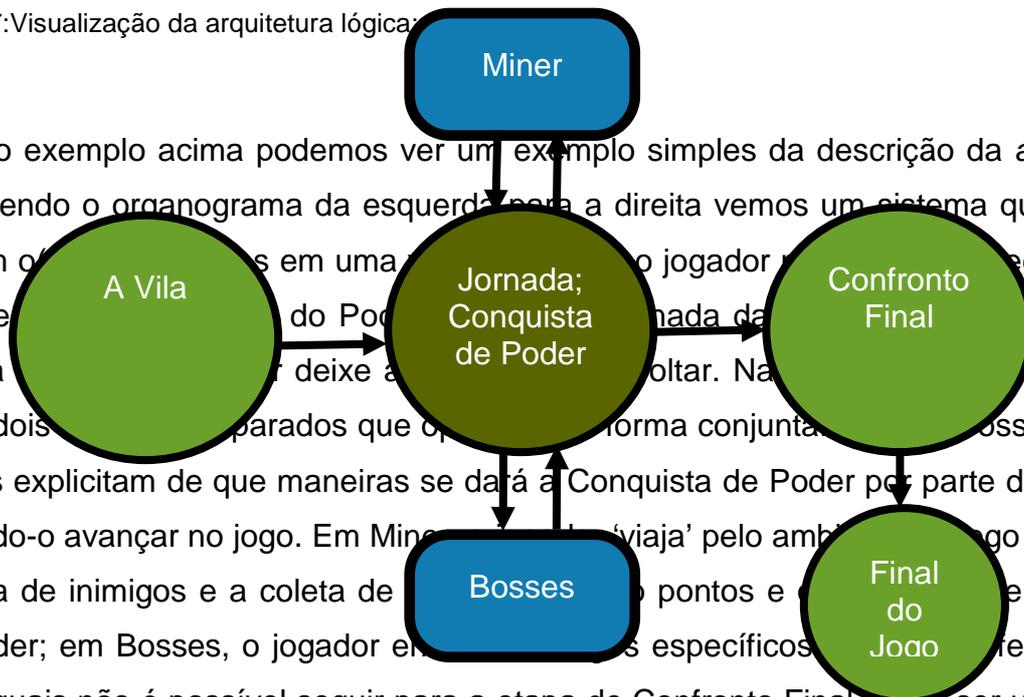
Ao debruçar-se sobre as características do **sistema de regras**, o pesquisador não está interessado em saber que a representação gráfica que aparece na tela é da *Lara Croft* ou do *Chapolin Colorado*, mas saber que, ao ficar diante de uma decisão qualquer que sua árvore de decisões demande, o personagem terá de efetuar determinada ação (que será ou não bem sucedida), seja um pulo, um movimento, uma escolha, um tiro ou vestir uma fantasia de Hugo Chávez. Sendo assim, seja qual for a representação de ação que aparecerá na tela (o pulo, o posicionamento, o tiro ou a fantasia de Chávez), do ponto de vista do **sistema de regras** ela não é importante, uma vez que a única coisa significa-

tiva ao sistema é que a *máquina de estados* reconhece a ação e pode então mudar de *status*, indo adiante (ou retrocedendo) no organograma que lhe faz as vezes de alma.

O **sistema de regras** pode ser dividido em *arquitetura lógica (sistema)*; *regras de acesso e figuras*.

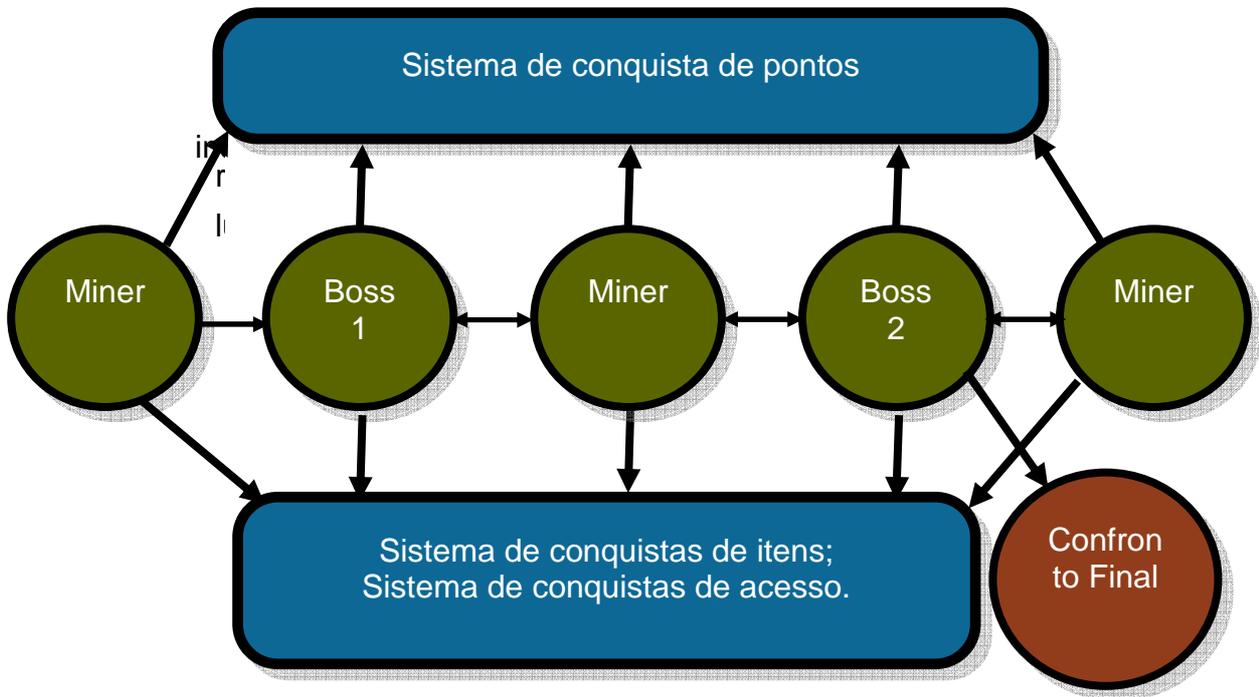
Por **arquitetura lógica** entendemos a estrutura organizacional do *game*. Descreve os *status* possíveis do jogo. Pode ser representado por um organograma cuja visualização permite entender como o jogo é organizado. Descreve o jogo enquanto sistema ou conjunto de sistemas.

Quadro 07: Visualização da arquitetura lógica



No exemplo acima podemos ver um exemplo simples da descrição da *arquitetura lógica*. Lendo o organograma da esquerda para a direita vemos um sistema que inicia o jogo com o jogador em uma vila. O primeiro círculo, que representa o sistema 'A Vila', indica que uma vez que o jogador deixa a vila, ele deve ir para a 'Jornada; Conquista de Poder'. Na 'Jornada', o jogador encontra dois sistemas: 'Miner' e 'Bosses'. Esses sistemas explicitam de que maneiras se dá a 'Conquista de Poder' por parte do jogador, permitindo-o avançar no jogo. Em 'Miner', o jogador 'viaja' pelo ambiente do jogo buscando a derrota de inimigos e a coleta de recursos, pontos e itens que conferem mais poder; em 'Bosses', o jogador enfrenta chefes específicos. O sistema 'Bosses' aponta para o sistema 'Jornada; Conquista de Poder', indicando que a derrota de bosses específicos é necessária para avançar. O sistema 'Confronto Final' indica que, após a 'Jornada; Conquista de Poder', o jogador enfrenta o boss final. O sistema 'Final do Jogo' indica que, após o 'Confronto Final', o jogo termina. Uma vez adquirida a chave de acesso ao 'Confronto Final', o jogador, nesse caso, pode ou não seguir adiante imediatamente ou ficar mais tempo nesta etapa executando mais 'Miner' até que se sinta confiante o suficiente para seguir adiante. Como anteriormente, a seta unidirecional não permite que o jogador retorne a etapa que acabou de deixar. É de se esperar, pelas regras de um bom game designer, que uma vez que o jogador adquiriu acesso ao boss final, ele ou já terá condições de vencê-lo ou poderá retornar para outra parte do sistema que o permita acumular mais poder. Neste caso, terá de encontrar meios de derrotar o boss final com os recursos que já obteve, uma vez que não tem mais acesso aos sistemas de 'Miner' e 'Bosses'. Derrotado o boss final, o jogo está completo. Neste caso, não é possível continuar jogando sem que se inicie uma nova partida e, conseqüentemente, perca-se o poder obtido até então.

A representação da *arquitetura lógica* pode apresentar, para o mesmo jogo, diferentes níveis de abstração. Vamos descrever o mesmo sistema anterior de maneira mais detalhada:



Quadro 08: arquitetura lógica mais detalhada.

Na figura acima vemos a representação da arquitetura lógica apenas da etapa da Jornada do jogo. Diferente da primeira representação, esta descreve com mais detalhes qual se dá a dinâmica de progressão do personagem. Descreve, por exemplo, que tipo de atividades o jogador têm de fazer para chegar ao final do jogo: o Miner é obrigatório, uma vez que é a única forma de chegar ao Boss 1. Durante o Miner, bem como em todas as outras etapas compreendidas na jornada, o jogador têm acesso ao sistema de conquista de pontos. Esse sistema não está descrito aqui e pode acontecer de diversas formas, seja pela derrota dos inimigos, seja por tempo, seja por performance, etc. A derrota dos Bosses permite a conquista tanto de pontos como de itens e chaves de acesso ao próximo Boss.

Assim, o nível de detalhamento da representação da *arquitetura lógica* será tão complexo quanto a necessidade de planejamento e produção. A arquitetura é a espinha dorsal do *game*. Sua função não é narrativa, mas estrutural e, portanto abstrata. Pode-se

discutí-la sem pensar na hipótese de que seja um jogo espacial, medieval, um *mmo*⁶⁴ ou um jogo de plataforma. Evidentemente, quanto mais detalhado o nível de descrição dessa arquitetura, menor o nível de abstração e portanto maior a proximidade com os aspectos discursivos.

As *regras de acesso* dizem respeito aos dispositivos lógicos que barram ou permitem que o jogador avance (ou recue) dentro da *arquitetura lógica*. No caso acima, o jogador precisa adquirir poder suficiente para derrotar/superar o primeiro *boss*. Isso quer dizer que apesar da *arquitetura lógica* permitir que ele tenha acesso ao primeiro Boss assim que saia da Vila e entre na zona de Miner, isso não quer dizer que ele vá ter as condições necessárias para derrotar ou resolver o desafio. É importante notar que o impedimento não se dá neste caso por falta de habilidade do jogador, mas por uma impossibilidade de superar o desafio pela falta de recursos lógicos. Apesar de sua perícia, o jogador simplesmente não possui poder suficiente para derrotar o inimigo. Volta então para o Miner, onde vai superando obstáculos menores (coletando, derrotando inimigos menos poderosos) e acessando o sistema de conquista de pontos para aumentar seu poder, conquistar novas habilidades, etc, até que tenha condições lógicas suficientes para derrotar o *boss*.

O que se entende aqui por condições lógicas são vetores numéricos que são submetidos a testes pelo sistema: “se *Força é igual ou maior que X*, o jogador pode pular o buraco e entrar na zona de combate do boss 1”, “se *Pontos de Vida é igual ou maior que X*, o boss 2 aparece em 20 segundos”, “se *Item 6 for verdadeiro*, o acesso ao confronto final está aberto”. Normalmente os vetores mais comuns são de *força, agilidade, alcance, armazenamento, mobilidade*, etc. Todos eles vão incidir sobre as ações normais dos personagens, como correr, pular, atirar ou usar. Um valor mais alto em cada um deles permite correr mais rápido, pular mais alto, atirar com mais acuracidade ou rapidez, etc. Esse tipo de vetor pode ser explícito como nos *mmos* em que o jogador está sempre controlando e gerenciando a distribuição dos valores das habilidades do personagem. Mas também pode estar ‘embutido’ de maneira discreta no *game*, sem que o jogador tenha que lidar diretamente com eles. Outro tipo de vetores são os itens de acesso ou “de *missões*” que não alteram os atributos do personagem mas permitem que ele se movimente para outras áreas do sistema lógico.

⁶⁴ MMO é a abreviação para *massive player on-line*. Jogo *on-line* que reúne muitos jogadores no mesmo ambiente virtual.

Por *figuras* entende-se todas as entidades de jogo cujas características afetam a configuração do jogo e cumprem funções específicas dentro da *arquitetura lógica*. Greimas define o conceito de *figuras* em função das diferenças que guardam entre si: o personagem principal é visto como entidade que têm determinadas características; os *npcs*⁶⁵ têm outras funções. Um personagem pode permitir acesso a um lugar restrito enquanto outro, o acesso a informações, e um terceiro barra sua passagem. A *figura* de Greimas é vista como função e não deve ser confundida com um personagem. Personagens normalmente cumprem funções lógicas (podem cumprir funções apenas discursivas), mas não são as únicas *figuras* a serem encontradas em um jogo. Um item ou cenário também pode ser uma *figura*, porque afeta as relações de poder dentro do *game*: pode garantir um direito de passagem ou a anulação de uma ameaça, etc. Do ponto de vista da *arquitetura lógica*, as *figuras* são os dispositivos práticos que de fato condicionam todo e qualquer movimentação do jogador. O jogador terá uma melhor performance na medida em que estiver mais ciente do jogo de forças que está a sua volta. A resposta que o jogador dará aos movimentos e posições das **figuras** dentro do jogo será sua estratégia. A movimentação - para usar o jogo de xadrez que Greimas usa como referência - de um cavalo ou do rei por si só não tem importância, mas a relação de forças, permissões e restrições que elas estabelecem é que terá de ser percebida pelo jogador. No exemplo dado anteriormente, o personagem do jogador é uma figura, como o são também os *bosses* que o jogador enfrenta ao longo do tempo, como também os itens e os inimigos secundários, porque afetarão sua estratégia e sua performance.

Por outro lado, dois itens de jogos cujas características são iguais em sua função não podem ser consideradas como *figuras* distintas. Por isso, do ponto de vista do **sistema de regras**, dois ou mais personagens distintos podem representar apenas uma *figura*, apesar de terem nomes, falas e trejeitos diferentes. Estão espalhados pelo ambiente como personagens distintos do ponto de vista discursivo, mas proporcionam ao sistema o mesmo tipo de força: fornecem pontos, itens, barram o jogador, dão acesso, etc.

3.1.2 Ludemas

⁶⁵ NPCs: non player characters. Personagens controlados pelo sistema.

A *dimensão lógica* é constituída pelo jogo de forças entre o **sistema de regras** e os **ludemas**.

Enquanto o **sistema de regras** é responsável por todas as possibilidades de ação que estão em potência dentro do jogo, os **ludemas** ocorrem quando dentro todas as possibilidades o *gamer*, por um ato de vontade, ATUA sobre algum dispositivo técnico qualquer (*joystick*, reconhecimento de imagem ou qualquer tipo de *input* que o hardware puder reconhecer) e isso AFETA o andamento do jogo. Ou seja, o **ludema** é a resposta do *gamer* ao reconhecimento de uma situação/desafio específico contido no **sistema de regras**. É a unidade mínima do jogo, ponte entre a ação do interator e o resgate das regras do **sistema de regras**. É a potência ofertada pelo **sistema de regras** transformada em ato pelo *gamer*.

O **ludema** ocorre quando o interator, entre as possibilidades do sistema, atualiza uma ação. É justamente a contrapartida do **sistema de regras**. Este último fornece todas as possibilidades e limitações possíveis no jogo, enquanto o primeiro é o ato de atualização do *gamer* de uma entre muitas possibilidades.

O discurso dos *games* apresenta uma estrutura peculiar que exige de seu usuário um engajamento diferente daquele exigido por outros tipos de conteúdo, tais como literatura, quadrinhos, cinema e outros. Aos jogadores não basta apenas ler e interpretar o que foi escrito/ouvido/lido, mas decidir o que fazer diante disso e agir em conformidade com essa decisão. Este agir físico, sintetizado pelo apertar de um botão ou qualquer tipo de movimento corporal, justifica para Aarseth o nome literatura ergódica. O conceito de **ludema** está intrinsecamente ligado a este ato físico.

O **ludema** é o menor ato de um jogo, sua parte fundamental. Quando um **ludema** ocorre, está acontecendo um jogo. Quando um jogador pressiona um botão fazendo seu avatar pular, o **ludema** está ocorrendo. Por outro lado, quando este ato volitivo do jogador não ocorre, não existe um jogo acontecendo. As consequências de tal raciocínio podem ajudar na questão da definição do que É e do que NÃO É *game*. Ao jogar-se um *game* de prateleira como *Call of Duty*, *Zelda* ou *Worms* (por consenso universalmente considerados *games*) ocorrem diversas situações durante o jogo onde o jogador não está de fato jogando - ato compreendido aqui pela ativação de um **ludema** -, mas esperando o desenrolar dos acontecimentos. Em *Call of Duty*, o *sniper* escondido em um telhado que espera vários minutos a passagem de um inimigo incauto não está necessariamente jogando até que interfira diretamente nos acontecimentos, seja apertando o gatilho para acertar o ini-

migo, seja saindo do esconderijo para reposicionar-se no cenário. Enquanto espera, está esperando pelo aparecimento de um ludema que seja interessante o suficiente para que saia de sua inação. Ao assistir a uma *cut-scene* ou animação de câmera em *Worms* o jogador também não está jogando. Mas no exato instante que em resposta a um evento do jogo o *gamer* realiza um ato específico de sua vontade, está satisfeita a primeira exigência para a existência de um **ludema** e, portanto, de um jogo. Mais duas condições são exigidas: que o resultado da ação do *gamer* seja incerto e que sua atuação afete o conteúdo pré-estabelecido.

Assim formulada sua condição de existência, pode-se dizer que o **ludema** extrapola o ecossistema dos *games*, uma vez que podemos encontrar este tipo de ação/resposta em outras mídias que não são consideradas *games*, como é o caso, por exemplo, de um sistema de *e-learning*. Isso é correto. Ao responder uma entre três opções de *quiz* de treinamento empresarial, o usuário está cumprindo de fato com as três exigências: atualiza o **sistema de regras** através da performatização de um ato (escolhendo uma entre três respostas possíveis); b) têm como incerto o resultado de sua ação (pois pode acertar ou não) e c) interfere no conteúdo pré-estabelecido, fazendo o sistema avançar ou não para a próxima pergunta.

Na prática algumas atividades/conteúdo digitais tradicionalmente sem vínculos com os *games* parecem possuir **ludemas**, como é o caso do *e-learning* acima. Levado as suas últimas consequências, o conceito de **ludema** oferece uma maneira interessante para identificar o que é e o que não é um *game*. Ou seja, a maior ou menor capacidade que determinado conteúdo têm de ofertar **ludemas**. Quanto mais **ludemas** maiores as características lúdicas de determinada mídia. Assim, a mídia *game* - como não poderia deixar de ser -, tem alto grau de incidência de **ludemas**, enquanto a navegação na internet - que também os apresenta - os possui em incidências menores. Mesmo entre *games* tradicionais, iremos encontrar maior ou menor grau de incidência de ludemas, conforme suas características. O interessante deste raciocínio é que permite pensar os jogos não em termos de SEREM ou NÃO jogos, mas em seus graus de incidência de ludemas. Discussões recorrentes como por exemplo se *Second Life* é ou não um *game* perde o sentido, uma vez que será *game* quando um **ludema** estiver acontecendo e deixará de ser *game* assim que o **ludema** cessar de existir. Da mesma forma, aliás, um conteúdo como *Zelda*, universalmente aceito como *game*, será jogo apenas enquanto os **ludemas** forem acionados pelo jogador. A diferença entre *Zelda* e *Second Life* está não em uma pretensa disputa

ontológica de serem ou não jogos, mas por seus diferentes graus de nível de incidência de **ludemas**.

3.1.2.1 Tipos de Ludemas

Apesar de terem as mesmas condições de existência, os **ludemas** possuem diferentes objetivos dentro da jogabilidade do *game* e por isso proporcionam experiências de jogo distintas entre si. Quer dizer que suas diferenças não residem na função lógica dentro do **sistema de regras**: diferentes tipos de **ludemas** podem desempenhar a mesma função dentro da arquitetura, mas a experiência de jogo que entregam são diferentes entre si. Os **ludemas** dotam o **sistema de regras** de jogabilidade. Ou seja: apesar da *arquitetura lógica*, as *regras de acesso* e as *figuras* serem as mesmas, o uso distinto dos **ludemas** é o que dá ao *game* seu 'jeito' de ser jogado, bem como alguns de seus principais artifícios de sedução que advém do prazer do jogo e que não dizem respeito necessariamente aos aspectos narrativos.

É importante notar então que suas características não derivam do tipo de comandos e do tipo de ação empregados pelo jogador, mas sim dos raciocínios/sensações que levam esse jogador a agir. Por exemplo, quando o jogador decide explorar o entorno antes de engajar um combate, de ir por esta estrada ou não aquela, de jogar de forma mais ousada ou mais prudente. Os **ludemas** são o 'molho' ou os 'condimentos' usados pelo jogador para compor sua tomada de decisões. Para uns, o interesse de um jogo recai no caráter físico e as habilidades motoras que os **ludemas** exigem durante o *gameplay*. Para outros, são os *puzzles* que representam seu maior mérito e sobre os quais dedica a maior atenção. Para outros, o principal fator de sedução do *game* está na possibilidade de interação com outros jogadores ou ainda o puro prazer estético. Os diferentes tipos de **ludemas** representam a oferta de prazer advinda do sistema lógico: faz-se algo no jogo pelo fato que é divertido fazê-lo (ou tem a intenção de ser).

Os principais tipos são: *ludemas de exploração*, de *performance física*, de *performance cognitiva*, de *interface*, de *coleta*, *estéticos* e *sociais*.

3.1.2.1.1 Ludemas de exploração

Os *ludemas de exploração* ocorrem quando o jogador interfere no conteúdo do jogo ao movimentar ou direcionar seu personagem ou instrumento de controle (um carro, um manche, uma mira, etc) dentro do ambiente de jogo visando testá-lo, explorá-lo. A idéia de exploração ou *mapping* é uma das premissas mais presentes nos jogos eletrônicos. O jogador é colocado diante de um ambiente que não conhece e precisa movimentar-se, explorar seu entorno para lhe reconhecer as possibilidades e ameaças. O *ludema de exploração* ocorre quando o jogador sente a necessidade de explorar e testar o ambiente, personagens, ações e objetos para aprender e dominar suas características.

Quando um *game* inicia e o jogador vê seu personagem colocado em um cenário de jogo começa a ‘tatear’ os ambientes. Alguns jogadores de perfil ousado adotam a estratégia de não perder tempo e avançar na maior velocidade possível dentro do ambiente. Normalmente ele está consciente de que ao avançar de forma rápida sem ainda dominar os sistemas e a dinâmica do jogo, corre um risco grande de falhar e ter que recomeçar, mas é aceitável porque até que seu personagem morra, o jogador pôde reconhecer o que o *game* reserva para ele, criando um mapa mental que será importante quando recomeçar. Um jogador mais prudente por outro lado, irá avançando mais lentamente, aproveitando esse tempo para melhorar sua adaptação. São estratégias diferentes, certamente, mas ambas têm como objetivo o reconhecimento do entorno, dos sistemas e das ameaças que o ambiente lhes proporciona.

Todo o movimento exploratório feito pelo jogador é o resultado de um *ludema de exploração*: o jogador reconhece uma possibilidade de interação que o interessa (a exploração); atua sobre o sistema, esta atuação é incerta, uma vez que não sabe o resultado de sua ação. Assim, configura-se o **ludema**.

O *ludema de exploração* apela ao desejo de saber o que o jogo oferta, o que ele esconde atrás de uma esquina, ao adentrar uma floresta, ao falar com um personagem, ao girar uma chave. A exploração seduz em função do desconhecido, do prazer da descoberta.

O *ludema de exploração* pode na prática estar voltado para uma exploração espacial, como é o caso dos *games* onde a incorporação de mapas e a conquista de espaços

geográficos é importante. É o caso de *shooters*⁶⁶ como *Call of Duty*, de jogos de estratégia como *Starcraft*, *mmos* como *Warcraft* e muitos outros. Neles, o domínio e expansão dos mapas assumem um caráter fundamental para a experiência de jogo. O jogador precisa avançar para lugares que desconhece. Esse caráter espacial, entretanto, não é o único tipo de exploração a que o **ludema** se refere. Por exploração entende-se aqui a descoberta do jogo de maneira ampla e isso ocorre também quando o jogador testa um novo item, uma nova habilidade ou um novo personagem cujos efeitos e características desconhece.



Fig. 05 e 06: Acima, uma imagem de *Azeroth*, o mundo de *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004) e de *Mortal Kombat* (Midway Games/Nether Realm Studios, 1991). O reconhecimento dos mapas de *Azeroth* é um dos grandes desafios impostos aos jogadores, que inclusive recebem prêmios quando dominam geograficamente as diferentes áreas de cada reino. Em *Mortal Kombat*, apesar de o jogo não proporcionar descobertas geográficas, o jogador precisa testar e dominar os diversos golpes e este também é um processo de exploração.

Fontes: <http://thetacgamer.com/wp-content/gallery/wow-weekly/Map-of-azeroth.jpg>

http://www.gamerslive.com.br/layout/Black_Edition_Completed/especiais/As_10_Mentes_Mais_Influentes/images/10-2.png

Pode-se dizer que não existe *game* sem *ludemas de exploração*, mas também é verdade que uma vez que o ambiente de jogo esteja reconhecido e entendido pelo jogador, o apelo proporcionado por este tipo de **ludema** descrece ou até mesmo some. É o caso, por exemplo, dos jogadores que dominam por completo um jogo ou uma fase, conhecem todas as suas características. É razoável supor que nestes casos o apelo dos *ludemas de exploração* já não devem representar o mesmo apelo que representavam quando o jogador ainda não conhecia tão bem o *game*. Se está retornando à mesma fase, é provável que outros motivos estejam também operando.

⁶⁶ Os *shooters* são, em linhas gerais, jogos eletrônicos em que se possui uma arma e pode atirar com ela livremente. São uma categoria bastante popular e clássica na história dos jogos, com diversos subgêneros. ([http://pt.wikipedia.org/wiki/Jogo_eletrônico_de_tiro](http://pt.wikipedia.org/wiki/Jogo_eletr%C3%B4nico_de_tiro)) junho de 2011

3.1.2.1.2 Ludemas de performance física

Ludemas de performance física são aqueles cujo desafio imposto ao jogador decorre da dificuldade motora de sua execução. Nesses casos, o jogador não age sobre o conteúdo do *game* com objetivos exploratórios, mas pelo desafio motor que o sistema propõe a ele. A oferta apresentada por este tipo de **ludema** é a possibilidade de satisfação pela performance: o *gamer* prova que têm habilidade e coordenação motora suficientes para superar o desafio proposto. Ao acertar um alvo em movimento à uma grande distancia, o *gamer* afirma sua habilidade, gerando satisfação⁶⁷. Em um nível avançado de jogo, os jogadores exigem tanto de si próprios que qualquer outro aspecto do *game* passa a ter um caráter secundário, fazendo com que joguem inúmeras vezes os mesmos desafios na tentativa de não apenas superá-los, mas superá-los da melhor forma possível. No limite, os *ludemas de performance física* colocam os jogadores em um processo de domínio de habilidades de caráter virtuoso. Não é só conquistar os objetivos do jogo, mas é a própria excelência da performance que buscam.

Não existe uma correlação direta entre um tipo de **ludema** com uma forma de ação ou movimento a ser feito pelo jogador: o sistema pode oferecê-los na forma de tiros, saltos, pulos, mobilidade, etc. O que define a existência de um *ludema de performance física* não é o fato do jogador ter de pular ou se mover (um *ludema de exploração* também pode usar estas ações) mas pelo fato de que representam desafios de execução. São diversas as formas como esses desafios podem ser apresentados.

Em *Guitar Hero* (Harmonix Music Systems, 2005) encontramos um tipo de jogo em que o principal fator de atração do *gameplay* são *ludemas de performance física*. O jogador demonstra sua habilidade ao pressionar os botões corretos no tempo exato exigidos pelo *game*. O desafio performático em *Guitar Hero* é tão evidente que seu virtuosismo passa a ser supervalorizado pelos fãs da série. O altíssimo grau de dificuldade imposto nos níveis mais altos do jogo não impedem a criação de *paths*⁶⁸ que puxam os limites de exigência técnica ainda mais longe, elevando a velocidade e quantidade das notas para além do que o jogo original foi concebido. Jogar *Guitar Hero* gera espetáculos de performance em encontros de *anime*, *games* ou mesmo em programas de TV e transforma-se

⁶⁷ Esse tipo de 'entrega' na forma de satisfação é a base do que muitos game designers vêm chamando Theory of Fun, que visa ser ao mesmo tempo um manual a ajudar no game-design do jogo mas também explicar porque games são considerados tão divertidos.

⁶⁸ *Paths* são pedaços de código acrescentados aos jogos originais que têm como objetivo modificar alguns de seus aspectos.

em um show de demonstração de habilidades, angariando fans para os jogadores de maneira muito parecida com que virtuosos da música atraem admiradores. O aspecto performático em *Guitar Hero* é possivelmente seu aspecto mais importante e é raro um espectador que, gostando ou não de *games* ou mesmo de música, não se impressione com a habilidade dos jogadores.



Fig. 07 e 08: *Guitar Hero* é um jogo que aposta no poder de sedução dos *ludemas de performance*. O jogador necessita acertar o botão correspondente a nota que aparece na tela no tempo exato, exigindo um crescente aumento de sua habilidade.

Fontes: <http://www.whala.com.br/wp-content/uploads/2009/01/guitar-hero2.jpg>
<http://noticias.limao.com.br/imagens/materia/games/guitar-hero-5.jpg>

Outro tipo de jogos que costumam apostar nos *ludemas de performance física* como forma de sedução são os *shooters*. Em franquias como *Call of Duty*, *Medal of Honor* e muitos outros, os jogadores são colocados em ambientes que colocam a prova sua capacidade de movimentação, antecipação de movimentos e precisão. Seu desempenho dentro do jogos está mais ligado a sua habilidade técnica do que em qualquer outra característica. Quando se pensa então em *shooters* sendo jogados *on-line* contra outros jogadores, este aspecto fica ainda mais evidente, no sentido de que - pelo menos em tese - os jogos oferecem iguais condições a todos os participantes, cabendo a estes se destacarem por sua própria habilidade. O poder de atração deste tipo de jogo fica muito claro quando vemos os jogadores - após terminada a partida - brincando entre si e vangloriando-se por momentos de extrema eficiência e habilidade. Como em *Guitar Hero* e possivelmente em todos os outros jogos baseados principalmente neste tipo de **ludemas**, as referências às habilidades e capacidades técnicas dos jogadores é supervalorizada. O jogo propriamente dito - e seus objetivos originais - muitas vezes são colocados de lado na escala de valores em detrimento ao que se pode chamar uma 'cultura meritocrática' que valora os jogadores

mais habilidosos. Isso é tão forte que é comum encontrarmos sessões de jogo na rede onde por comum acordo entre os jogadores algumas armas e/ou características do jogo não podem ser usadas, tornando as partidas ainda mais difíceis tecnicamente e tornando quase impossível aos novos jogadores terem uma boa performance. Assim, o jogador fica proibido de jogar com metralhadoras e obrigado a jogar com rifles, aumentando a dificuldade para todos.



Fig. 09 e 10: Shooters como *Call of Duty* ao serem jogados *on-line* tornam-se arenas onde os jogadores testam entre si quem possui maiores habilidades motoras e geram muitas histórias e narrativas sobre a performance memorável (no bom e mau sentido) deste ou daquele jogador.

Fonte: <http://images.wikia.com/valkyriemovie/images/a/a3/Call-of-duty-2-big-red-one-20051123102128865.jpg>

<http://www.ingames.com.br/wp-content/uploads/2010/03/CALL-OF-DUTY-MODERN-WARFARE-dicas-ps3.jpg>

Mas apesar de evidente em jogos *on-line*, que muitas vezes reúnem pessoas disputando entre si, os *ludemas de performance física* também são muito comuns em jogos *single*. O apelo do desafio performático pode ser e é valorizado também em *games* em que o jogador está atuando apenas contra a inteligência artificial. Em jogos de corrida, por exemplo, é comum que mesmo depois do jogador já ter superado a inteligência artificial do jogo, continue interessado em jogar porque por regras auto-impostas decide fazer todas as disputas de novo mas agora sem ‘usar o turbo’ ou sem ‘pegar atalhos’, ou disputando com o pior carro, etc.

É interessante notar que, diferente dos *ludemas de exploração*, o *ludema de performance física* não se esgota quando o jogador termina o jogo. Pelo contrário, pode acontecer de que um dos grandes elementos de sedução seja a necessidade de jogar exaustivamente, aos poucos incrementando a técnica e a eficiência do jogador, que pode jogar milhares de vezes o mesmo cenário. É o caso de cenários ‘famosos’ que atraves-

sam os anos com alto grau de popularidade apesar de suas características já terem sido exploradas à exaustão.



Fig. 11 e 12. O cenário em uma favela do Rio de Janeiro se transformou em um clássico na internet e nas *lan-houses*. Seus participantes conhecem cada sala, rua e esconderijo. Ainda assim tem sido uma das mais jogadas fases nas *lan-houses* do Brasil.

Fontes: http://www.goldentrash.blogger.com.br/cs_rio3.jpg
http://mundoinvertido.webs.com/cs_rio05.jpg

3.1.2.1.3 Ludemas performance cognitiva

Esse tipo de **ludemas** ocorre quando o jogador é levado a agir como consequência de um ato de cognição. O jogador é desafiado em suas faculdades de interpretação sobre os conteúdos apresentados pelo jogo, a partir da interpretação de seu universo. O apelo deste tipo de **ludemas** é que o jogador resolva o enigma apresentado pelo jogo. Esses enigmas podem ser desde *puzzles* propriamente ditos, anagramas e outros tipos de charadas como também podem envolver a interpretação do contexto narrativo proposto pelo jogo. Nos primeiros, os jogadores têm que resolver o enigma a partir da própria construção do desafio. Ou seja, não é preciso que traga qualquer tipo de *background* fornecido anteriormente pelo jogo. É o caso, por exemplo, dos *puzzles* de *Bioshock*, cuja solução independem da história que está se desenrolando. *Bioshock*, aliás, mistura esses *puzzles* com a perseguição de 'pistas' que ajudam o jogador a tomar decisões, no sentido que sua interpretação vai compondo um *plot* reconhecível.



Fig. 13 e 14: *Puzzle em Bioshock*. O jogador têm que descobrir, com um número limitado de giros de cada parte do cano, como fazer com que a água atinja a saída. A direita, o jogo apresenta “pistas” que podem ajudar o jogador a tomar decisões e entender o *plot* de maneira mais ampla.

Fontes: <http://www.pixelbox.net/wp-content/uploads/2007/09/bioshock-hacking.jpg>
<http://jasonmock.com/wordpress/wp-content/uploads/2007/10/the-cake-is-a-lie.png>

Em *Tomb Raider* os enigmas são espaciais. *Lara Croft* deve interagir com alguns elementos como caixas e mecanismos que a ajudarão a alcançar lugares inacessíveis. Para fazer isso, deve encontrar uma composição específica entre esses elementos. O desafio proposto aqui é o fato de que cada elemento têm limitações de movimento e acessibilidade. O jogador precisa interpretar o cenário e visualizar o que deve empurrar/puxar em primeiro lugar e para que lugar específico.



Fig. 15 e 16: Em *Tomb Rider*, *Lara Croft* precisa descobrir que elementos do cenários serão necessários para que alcance partes inacessíveis.

Fontes: <http://i589.photobucket.com/albums/ss340/slagio2002/Tomb%20Raider%20Anniversary/TombRaiderAnniversary-086-Greece-Mi.jpg>
<http://static.guim.co.uk/sys-images/Technology/Pix/pictures/2008/09/23/lara2.article.jpg>

Em *adventures* como *Monkey Island* (Lucas Arts, 1990) o aspirante a pirata *Guybrush Threepwood* deve encontrar soluções para as situações que se apresentam enquanto percorre a ilha. Estas situações são de natureza eminentemente narrativa e sua solução na maior parte das vezes só é encontrada pelo *gamer* a partir de sua interpretação do contexto onde o pirata atua. O próprio caráter jocoso usado na linguagem do *game*

acaba por fornecer pistas que ajudam o jogador a encontrar as soluções para os desafios impostos. No caso dos *adventures* isso acontece de tal forma que os enigmas apresentados, suas soluções e a própria história do jogo se confundem com a estrutura lógica. Resolver os problemas de *Monkey Island* é avançar a narrativa e desvendar a estrutura do *game*. Evidentemente isso não exclui necessariamente a presença de outros tipos de **ludemas**, mas basicamente o gênero *adventure* é montado sobre suas charadas e enigmas, a ponto de ser chamado um 'gênero narrativo' nos *games* (Aarseth, 1997).

Para exemplificar, em uma das partes do jogo, *Guybrush* precisa conseguir dinheiro para comprar um item necessário a sua causa, mas a única forma de obtê-lo é comprando-o. Porém, não possui dinheiro para isso. O jogador precisa arranjar um trabalho, e o único existente é na vaga de homem-bala em um circo. Mas ao chegar lá, descobre que sua contratação depende de possuir um capacete. Como continua sem dinheiro, deve conseguir pela ilha uma solução para o problema. O jogador, interpretando o tom de comédia do jogo, deve perceber que pode usar uma panela na cabeça para conseguir o emprego.



Figura 17 e 18: *Monkey Island*. O Circo e a Panela de Guybrush Threepwood.

Fontes: <http://www.mrbillsadventureland.com/reviews/m-n/monkeyR/cannonfire1.jpg>

<http://www.co-optimus.com/images/upload/image/twic/MI%20-%20Circus.jp>

3.1.2.1.4 Ludemas estéticos

Os **ludemas** estéticos ocorrem quando o jogador realiza ações para apreciar aspectos estéticos do jogo. Suas ações podem ou não terem consequências na dinâmica de jogo, mas o objetivo ao realizá-las extrapola os objetivos pragmáticos sugeridos pelo jogo (obter um item, derrotar um inimigo, acessar uma nova área, etc), respondendo a sua sensibilidade e ativando diferentes tipos de entrega na imersão. O ludema estético ocor-

re, por exemplo, quando um jogador retorna a uma fase para apreciar de novo/ou melhorar seu cenário, seja para olhar mais detidamente a beleza (ou a feiúra) de um personagem, seja ao escolher uma trilha sonora para ouvir enquanto dirige sua espaçonave pelo espaço. Como em todos os **ludemas**, aqui a sensação estética não é o **ludema** em si, mas sua motivação.

Diversas são as formas como os *ludemas estéticos* podem se manifestar. Os sistemas de customização de personagens comuns a tantos jogos frequentemente atuam neste tipo de lógica estética. Escolher o sexo, raça, cor de cabelo, forma do rosto, do nariz, altura, roupas e acessórios em muitos casos não afeta a performance do personagem. Ainda assim, muito esforço de produção é direcionado nesse sentido. Em jogos como *Little Big Planet* (Media Molecule, 2008), roupa, adereços, cor da pele, olhos e outros atributos não influem em nada a dinâmica do jogo. Mas um dos aspectos que mais chama a atenção no jogo é justamente o poder de customização dos personagens. O jogador investe bastante tempo escolhendo os acessórios interessantes para seus personagens e quando satisfeitos distribuem imagens desses avatares para outros jogadores pela rede. Em jogos como *World of Warcraft* os diferentes acessórios influem diretamente na performance do personagem, mas isso não impede que muitos jogadores invistam tempo em *missões* para obter roupas, chapéus, botas que não tem uma finalidade de aumento de poder dentro do jogo, mas que ainda assim são disputadas por seu caráter de inutilidade e raridade.

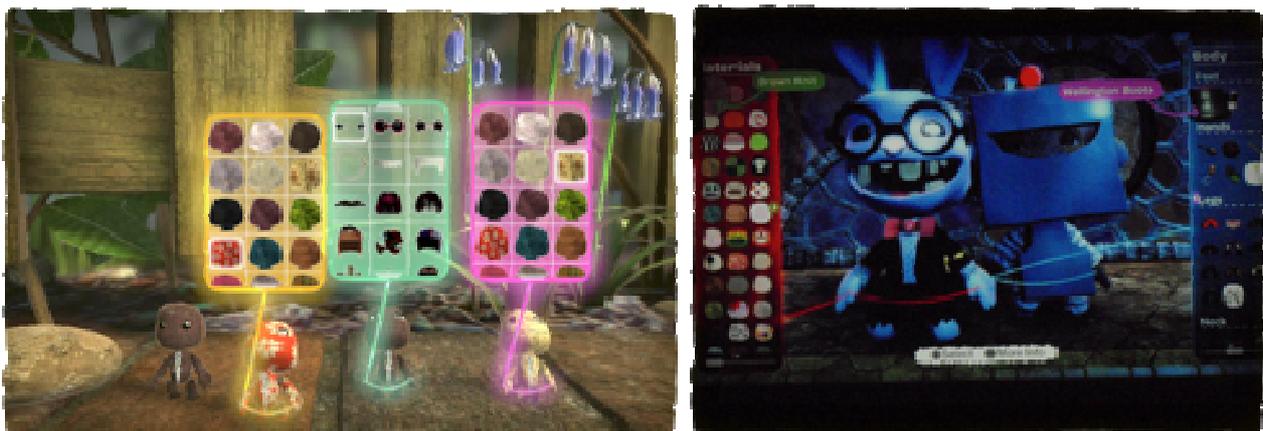


Fig. 19 e 20: Em *Little Big Planet* (Media Molecule, 2008), centenas de acessórios, texturas, adesivos e uma capacidade de customização que se estende até mesmo na customização (e compartilhamento via rede) de fases.

Fontes: http://4.bp.blogspot.com/_BTieVexLt-Y/TGI7chIKtUI/AAAAAAAAA4/K8wcfiLtTb0/s1600/littlebigplanet_sackboys_2.jpg

Ainda no que tange aos avatares, é frequente que a escolha por este ou aquele personagem se dê sobre as decisões estéticas. Meninos que ao jogar escolhem belas elfas (ou minotauros) em um *mmo*, podem fazer da escolha do personagem uma decisão puramente estética. Da mesma forma, escolhem montarias estranhas e chapéus berrantes, que exibem para cima e para baixo nos ambientes *on-line*.

Seguindo a mesma lógica, é comum encontrarmos jogadores que voltam repetidamente as mesmas fases de jogo porque vêem nela atributos estéticos que acham interessantes. Em *Final Fantasy XIII* (Square Enix, 2009), é comum que o jogador se canse de fazer *miner* no mesmo lugar e decida ir a outro apenas pela mudança de ambiente. Nesse tipo de jogos o *miner* é bastante importante para que se consigam atributos e itens raros. Mesmo assim é comum que o jogador abra mão de estar no ambiente mais indicado (que lhe dá mais dinheiro e itens) para estar em outro ambiente menos propício ao *miner* mas que lhe oferece outro cenário, trilha, inimigos, etc.

Foi mencionado anteriormente a existência de itens de caráter 'não prático dentro das dinâmicas de jogo. É interessante notar como a coleta de itens é um dos artifícios recorrentes que os produtores inserem dentro dos *games* como forma de seduzir o jogador. Este, enquanto joga, vai colecionando diversas coisas - itens, níveis, poderes, roupas, mapas, prêmios, etc -, que vão tornando seu acervo cada vez mais completo. Esse aspecto colecionável que encontramos nos jogos pode ser considerado mais que apenas um acessório dentro da proposta de jogo para tornar-se um de seus aspectos mais relevantes. Em alguns *games* de redes sociais, por exemplo, a conquista de novos itens e prêmios é tão valorizada que é exibida para toda a rede de amigos da pessoas. Em *mmos on-line* é comum vermos os jogadores mais antigos exibindo aos novatos as características e itens de seus personagens.

Outro aspecto importante que diz respeito ao caráter performático dos *ludemas estéticos* é que podem agir também quando o jogador supera o domínio básico dos movimentos exigidos pelo *game*. Uma vez apreendido um movimento ou ação, muitos *ludemas de performance física* ganham contornos estéticos. Como nos exemplos anteriores de *Call of Duty* ou *Guitar Hero*, o nível de excelência técnico performática dentro do jogo envolve o jogador de certa 'aura' e reputação porque não é apenas eficiente no cumprimento dos objetivos de jogo, mas pela maneira virtuosa como o faz. Em *shooters on-line* é regra que as conversas pós jogo girem em torno não apenas das vitórias, mas sobre certos aspectos de demonstração de habilidades que foram executadas acima da média:

um tiro especialmente difícil, a capacidade de nunca ser pego de surpresa, a vitória sobre muitos inimigos de forma simultânea ou a rapidez de reflexos. É comum entre os jogadores de alto nível aceitarem desafios cujas probabilidades de sucesso sejam baixas porque vêem nisto a possibilidade de testarem seus limites. Nesses casos, podem jogar-se de uma janela no meio de vários inimigos para tentar eliminar a todos. Ou podem tentar atacarem sozinhos uma base inimiga. Ações executadas com esse grau de dificuldade de realização técnica não são só resultado dos *ludemas de performance física*, mas ao adquirirem contornos 'épicas' tornam-se atos-resposta também aos *ludemas estéticos*.

3.1.2.1.5 Ludemas de interface

Os *ludemas de interface* são aqueles que têm como resultados a ação para aprender e refinar os sistemas de jogo. Por sistemas de jogo compreendem-se todas as lógicas de interface que operam o *game*: a interface de customização, de constituição/distribuição de pontos, batalha, comunicação, mapas e demais aspectos da dinâmica do *game* que têm de ser gerenciados pelo jogador. O domínio desses sistemas permite ao jogador melhorar diversos aspectos de sua performance tais como movimentação, defesa, ataque, controle de magias, itens, armas e outros. Alguns jogos têm tantos sistemas diferentes que podem até mesmo trazer ferramentas de customização que muitas vezes se assemelham a sistemas de programação. Em jogos como *Final Fantasy XII* o número de possibilidades de ação por parte dos personagens somado ao número de itens e acessórios que podem usar, fez com que a produtora *Square Enix* apresentasse o *Gambit System*, cuja interface disponibiliza ao jogador um ambiente de previsão de reações que permite definir reações automatizadas de seus personagens quando estiverem em modo de batalha. Uma vez que cada *party*⁶⁹ entre em combate, cada um dos três personagens ativos cumprirão as determinações colocadas pelo jogador no *gambit system*, como por exemplo: SE um dos jogadores aliados perder mais que 70% de seus pontos de energia, então JOGADOR 3 lança uma magia de cura nele; SE um dos inimigos for alado, então JOGADOR 2 ataca este inimigo com uma magia *aero*. Em jogos como este, cujas combinações entre personagens, elementos, itens e acessórios podem chegar a milhares, o domínio do jogador sobre este tipo de sistema representa uma enorme otimização e aperfeiçoamento de sua performance em batalha, uma vez que já não precisa ficar despen-

⁶⁹ *Party*: termo usado nos games para se referir a todos os personagens aliados ao personagem principal do jogador que estão ativos.

dendo tempo procurando e inserindo comando no sistema, dando-lhe mais liberdade para cuidar de outros aspectos da batalha.



Fig. 21 e 22: *Gambit System* (esquerda) e o *License Board* (direita) de *Final Fantasy XII* (Square Enix, 2006). O primeiro permite setar os personagens para terem as reações de combate desejadas pelo jogador sem que este precise ficar controlando todos os processos de batalha. O segundo permite que o jogador avance o desenvolvimento das habilidades e permissões de uso de itens e acessórios de seus personagens a partir do controle e visualização da *board*.

Fontes: http://www.gameinformer.com/cfs-filessystemfile.ashx/___key/CommunityServer-Components-ImageFileViewer/CommunityServer-Components-UserFiles-00-00-43-12-32-Attached+Files/2133.gambit_2D00_system.jpg_2D00_610x0.jpg

http://www.cubagames.com.br/wp-content/uploads/2007/10/license_board.jpg

Em *World of Warcraft* (*WoW*) a quantidade de sistemas de que o jogo se utiliza obriga a um alto nível de planejamento e gerenciamento da curva de aprendizado do jogador para que um novato possa entrar no *game* e não se sentir seriamente intimidado pela complexidade de processos que precisa dominar para construir um personagem de poder elevado. *WoW* têm sistemas de *chat*, magia, itens, mapas, transporte, *missões*, *raids*, profissões, raça, guildas, *player versus player* e muito mais tipos de *features* que exigem muitas horas de esforço e experiência para o domínio de cada um deles. O domínio destes sistemas é tão importante que muitos jogadores instalam softwares de ‘apoio’ que permitem a customização de interfaces de jogo (mapas ampliados e/ou com mais quantidade de informações), gerenciadores de bolsas e mochilas mais eficazes que o sistema oferecido originalmente pela Blizzard⁷⁰, sistemas de controle de magias e gerenciamento de ataque, sistemas que permitem reescalonar e reconfigurar as setagens de interface originais dos jogos, aplicativos para calcular o valor financeiro de um personagem, para gerenciar o sistema de compra e venda de itens e muitos outros.

⁷⁰ Blizzard Entertainment é produtora de *World of Warcraft*.

A apreensão destes sistemas pode exigir do jogador uma enorme quantidade de tempo de jogo tanto para que possa conhecer e dominar os modos de funcionamento de cada um, como também em tentativas e erros para aprender a tirar destes o seu melhor proveito. Se este investimento em tempo e cognição pode ser proibitivo ou pouco atraente para certo tipo de jogadores, para outros constitui um dos principais apelos de *gameplay* que um *game* pode oferecer. Nestes casos, é comum que o jogador passe boa parte de seu tempo de jogo testando configurações, estudando possibilidades de combinações entre itens e tipos de interface de ataque mais eficientes para um tipo de inimigo. A preparação dos personagens para os eventos que se desenrolarão no futuro da história do jogo é tão ou mais importante quanto o próprio acontecimento. É frequente que além da quantidade de tempo em jogo, a conquista pelas melhores configurações extrapole o ambiente de jogo propriamente dito e se estenda na busca por informações *extra-game*, como tutoriais, revistas, fóruns, livros e sites de fãs.

O domínio dos sistemas de interface dos jogos são em última instância um tipo específico de **ludemas** cognitivos. Mas quando o jogador decide dedicar algum tempo entendendo ou aperfeiçoando seus recursos de jogo, e com isso afetando o desenrolar e conteúdo do jogo, está engajado em um tipo de desafio cognitivo que não atua sobre os aspectos narrativos ou puramente lúdicos (como os *puzzles*, por exemplo) mas sim sobre a metalinguagem do jogo. No momento em que está decidindo gastar dois pontos de habilidade na permissão ou para usar um escudo de proteção ou para melhorar o dano de seu ataque, está atuando em outra *dimensão* de jogo, menos narrativa com certeza, mas certamente com alto poder de imersão e sedução.

3.1.2.1.6 Ludemas de coleta

Os *ludemas de coleta* ocorrem quando o jogador age no *game* visando aumentar/incorporar itens, habilidades e poderes para seu personagem. Opera sob a lógica da coleção (CALABRESE, 1988) que nos jogos encontra uma mídia extremamente versátil, proporcionando tipos diferentes de expressão do colecionável. Pode se dar ao longo do jogo atuando diretamente no sentido de ‘progressão’ do personagem, que ao adquirir experiências e objetos vai se tornando cada vez mais poderoso. Nesse caso, o ludema de coleta atua diretamente sobre o *gameplay*, alterando as características do personagem. Uma das formas mais comuns do uso de *ludemas de coleta* na estruturação de um *gameplay* é o *minering*, que é o ato de ‘juntar’ coisas durante o jogo visando melhoras nas

características dos personagens. Em jogos como *Final Fantasy XIII*, o *minering* pode acontecer ao longo das execução das *missões* ou o jogador pode dedicar tempo de jogo exclusivamente para essa coleta, que será importante para que obtenha *gil* - a moeda do jogo -, e possa, portanto, adquirir novos itens. Essa busca de ‘capital’ dentro do jogo pode muitas vezes passar a ser o ponto central da atenção de alguns jogadores, que despendem muitas horas de jogo fazendo ações repetitivas e as vezes enfadonhas, mas ‘rentáveis’ do ponto de vista monetário e de experiência de jogo. Nos grupos de discussão, *blogs* e comunidades que fazem parte do entorno social dos *games*, é enorme a quantidade de manuais e dicas para que os jogadores consigam tornar mais eficiente seu sistema de coleta, sinalizando a importância desse ludema na construção de determinados jogos. *Final Fantasy XIII* (bem como a maior parte dos jogos da franquia) oferece milhares de diferentes itens e centenas de habilidades que podem ser achados ou ‘desbloqueados’ ao longo de sua narrativa. É bastante comum a este tipo de jogos que os jogadores decidam parar de ‘avançar na narrativa’ (e portanto ir em direção a finalização do jogo) até que através do *minering* tenham conseguido mais força, habilidades e poderes com os quais se sentem mais confortáveis para voltar as *missões* principais e avançar o jogo.

Em jogos como *Travian* (Travian Games, 2004) ou *Civilization V* (Firaxis Games, 2010) o sentido de *minering* inclusive ganha aspectos literais, a partir do momento em que de fato o jogador precisa mineirar e plantar para que possa criar tipos novos de construção e tipos novos de personagens. Diferente de *Final Fantasy*, onde o jogador até pode eventualmente completar todo o jogo sem que tenha necessariamente dedicado um tempo específico ao *minering* (a coleta acontece naturalmente conforme vai avançando a narrativa), nestes outros a espinha dorsal da *arquitetura lógica* e das regras de acesso do jogo advêm do *minering*.

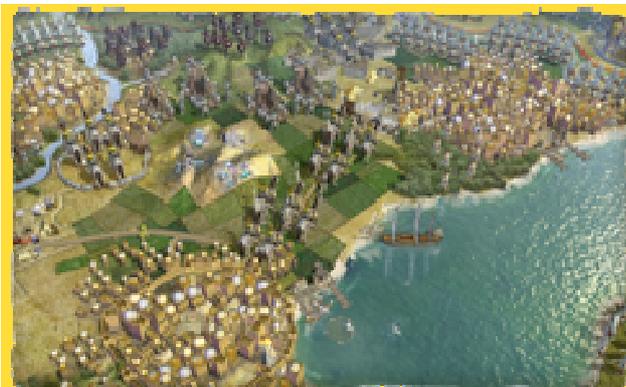


Fig. 23 e 24: Em *Civilization* (Firaxis Games, 2010) a estrutura do *gameplay* é montada sob a lógica da coleta. O jogador evolui os aspectos cultural/tecnológicos de sua aldeia até que a transforme em um império. A

aquisição de cada novo tipo de construção, personagens, veículos e demais dispositivos é o principal mecanismo do jogo.

Fontes: http://www.pcgameshardware.com/screenshots/original/2010/09/Civilization_5_directX_11-new-01.jpg
<http://www.cyberstrategie.com/magazine/blog/2011/03/02/civ-5-patch-1-0-1-217-et-futur-dlc/>

Mas nem toda a coleta precisa ter o sentido prático do *minering*. Enquanto neste um dos maiores prazeres é a busca pelo aumento de capacidades, o fator puramente colecionável dos itens também pode atuar por si só, independente de resultarem em diferenças de *gameplay* ou mais poder sobre o sistema. Em muitos jogos, o prazer de colecionar está descolado da percepção de benefícios visíveis. Jogos como *Little Big Planet* (Media Molecule, 2011) é um exemplo interessante disto. O jogo oferece milhares de opções de itens de personagens que podem ser destravados ao longo do jogo. Durante as fases, o jogador encontra os itens - frequentemente em lugares de difícil acesso -, que só estarão disponíveis se conseguir alcançá-los. A conquista de cada item não influi em nada o *gameplay*, e na maior parte das vezes o jogador acaba não usando a maior parte deles, mas muitos retornam à mesma fase inúmeras vezes apenas para conseguirem conquistar um item que anteriormente não conseguiu. No caso de *LBP*, alguns itens são destravados apenas com a ação de dois ou mais jogadores, fazendo com que os mais *hard-core* retornem aquela fase com amigos em *multiplayer* para poder conquistar o troféu. O uso de troféus, títulos e prêmios é comum neste tipo de jogo. Muitas vezes, existe um *ranking* que indica o nível de *achievements* que o jogador já conquistou. De forma parecida como acontece nos RPGs, um alto nível de conquistas diferencia os jogadores, que exibem suas marcas com orgulho, argumentando muitas vezes que não apenas viraram o jogo como o fizeram com um alto nível de conquista de itens. Muitos itens, que depois ‘aplicam’ no personagem (tatuagens, texturas, etc) são apresentados em sites e blogs, onde os jogadores podem exibir suas conquistas.



Fig. 24 e 25: Em *Little Big Planet* (Media Molecule, 2011) a conquista dos novos itens não altera em nada o *gameplay*, mas ocupa boa parte do tempo de jogo dos fans. Os bonecos de pano podem mudar completa-

mente a aparência a partir da conquista de novos materiais e texturas. Em sites como LBP.ME, as criações dos jogadores são exibidas, gerando comentários e trocas entre eles. À direita, algumas das centenas de chapéus inúteis em *Ragnarok on-line* (Gravity Corp., 2004).

Fontes: <http://www.oriongames.com.br/galeria/152/little-big-planet-2.htm>
<http://coloqueumnomeaqui.files.wordpress.com/2011/02/12.png>

Assim, os *ludemas de coleta* podem se expressar através de tipos diversos de coisas a serem colecionadas - texturas, itens, armas, mapas, troféus, etc -, e frequentemente extravasam o ambiente de jogo em função de seus aspectos de visibilidade. Os jogadores ostentam suas conquistas, que são mostradas em blogs, nos ambientes de jogo *on-line*, nos sites, etc.

3.1.2.1.7 Ludemas sociais

Os *ludemas sociais* ocorrem quando um jogador toma uma decisão ou realiza ações dentro do jogo baseado em aspectos de sociabilidade e relacionamento com outras pessoas ou jogadores. Ao conversar com jogadores de *games on-line*, é fácil identificar que um dos aspectos que mais prezam em um *game multiplayer* é a possibilidade de estar jogando e interagindo com outras pessoas. Para a maior parte desses jogadores o jogar com outras pessoas representa a possibilidade de relacionamento propriamente dito e também o aumento de complexidade e imprevisibilidade dentro do sistema.

Como em todos os outros **ludemas**, o *ludema social* não deve ser confundido com a pura possibilidade de estar jogando com outras pessoas, mas ocorre apenas quando - ao jogar com outras pessoas - o jogador toma decisões em função da presença destas e age em conformidade com isso. Não é a presença de outras pessoas dentro do ambiente de jogo que causa o *ludema social*, mas a afetação que sua presença têm sobre as ações do jogador.

É evidente que para que o nível de afetação seja alto, o **sistema de regras** deve não só permitir isso - dando aos jogadores ferramentas e possibilidades interessantes e diversificadas de interação - como também deve condicionar ações, desenvolvimento de personagens e linha narrativa através da interação entre os jogadores. *Games* com grande apelo social, como *mmos on-line*, oferecem *arquiteturas lógicas* e dinâmicas de jogo que reforçam o valor das interações que possam ocorrer entre dois ou mais jogadores. A diversidade de formas e ferramentas que as desenvolvedoras criam para encorajar essas interações é surpreendente.

Nos *shooters*, uma das principais formas de promover a interação entre *players* começa a partir da própria construção da *arquitetura lógica e regras de acesso*: as dinâmicas de jogo são completamente alteradas conforme se joga em modo *capture the flag* ou *free for all*⁷¹. No primeiro, o modo cooperativo é intensificado via **sistema de regras**. As funções das *figuras* mudam bem como as regras de acesso. Os jogadores formam times que têm de proteger sua bandeira e atacar a de outros times. Decorre disto, a formação de estratégias, definição de papéis táticos e coordenação de esforços por parte de cada um dos jogadores envolvidos. Mas no modo *free for all*, os jogadores estão sozinhos em um cenário repleto de inimigos, mudando completamente as características de *gameplay* do jogo. Ambos os modos, no entanto, tiram partido da presença de dois ou mais jogadores, estimulando de diferentes formas suas interações, seja de forma cooperativa ou não.

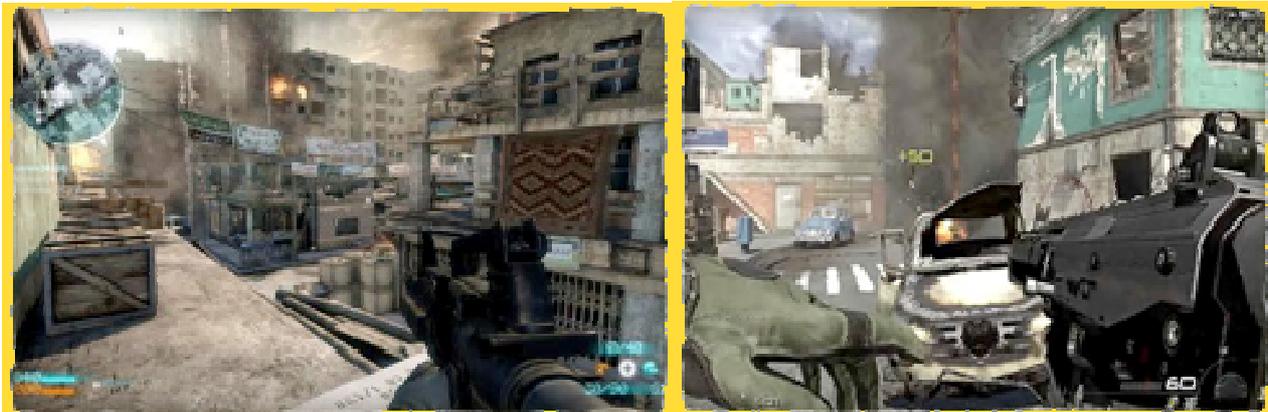


Fig. 26 e 27: *Medal of Honor 2010* (Electronic Arts, 2010). A esquerda em modo *Battle Team*. Os jogadores montam times e adotam táticas e estratégias em função das habilidades, deficiências e características dos outros personagens e jogadores. A direita em modo *Free for All*, onde basicamente tudo o que se move são inimigos. Os tipos de regras de acesso e *figuras* proporcionados pelo sistema lógico são diferentes nos dois casos, e cada um potencializa diferentes tipos de *ludemas sociais* a regerem as interações entre os jogadores.

Fontes: <http://skrinshot.ru/files/82360323558465858635486258980529.jpg>

http://4.bp.blogspot.com/_p1rmy_13p6Y/TDom_8UYmGI/AAAAAAAAAFo/Tckae2bpVNY/s1600/modern-warfare-2-call-of-duty-6-perks1.jpg

Quando fala-se em interações entre jogadores nos *games*, o caráter de competição/cooperação tende a estar muito presente. Estes aspectos de interação entre os jogadores é estimulada através de diversos artifícios de linguagem e discurso oferecidos pelo *game*: a existência de *scores*, *ranking* de jogadores, possibilidade de montar times (e treiná-los), facilidade para a constituição de fases com características específicas (uso exclusivo desse ou daquele item ou arma), a existência de campeonatos propriamente ditos, as

⁷¹ *Capture the flag* é um modo de jogo onde dois times precisam invadir a base inimiga, capturar sua bandeira e levá-la até a outra base. *Free for all* é um modo de jogo onde todos os jogadores estão contra todos os outros.

constantes referências de linguagem a times e batalhas - seja na forma de guildas, *raids*, batalhas propriamente ditas, resgate histórico/discursivo de elementos de guerra e competição -, uso de uma linguagem que se articula em termos da obtenção da vitória ou falha, etc.

O caráter competitivo/cooperativo é estimulado pelas desenvolvedoras, e esta competição estabelece importantes regras e condicionamentos de interação entre os jogadores. Regras e condicionamentos que, percebidos por estes, resultam em tomadas de decisão específicas que configuram a existência do *ludema social*.

Outra solução padrão encontrada pelas desenvolvedoras ao estímulo para a interação entre jogadores nos jogos *on-line* é a existência de sistemas de comunicação internos ao jogo, que permitem a comunicação entre os jogadores a partir de diversos dispositivos e sentidos. Os mais comuns são *chats* e canais dedicados de inserção de texto que podem ser direcionados aos outros jogadores que estão no entorno do personagem, ou então são direcionados para um personagem ou grupo específico, conforme o desejo do jogador. Nos *mmos* esse tipo de comunicação permite um avatar conversar com outro, trocar informações ou, o que é muito comum, brincar e provocar os outros jogadores.

Muitos jogos possuem configurações de mensagens pré-determinadas que facilitam e agilizam a troca de informações entre os jogadores de um time. São *hot-keys* ou botões que ao serem pressionados enviam mensagens específicas para os companheiros ou inimigos. Normalmente essas mensagens são de natureza tática ou jocosa. Nas primeiras, são frases de comando de origem tático-militar, que ajudam a coordenação das ações de um time durante uma batalha. Nas últimas, os jogadores se utilizam do canal para brincarem com os outros jogadores, provocando-os em função de uma ação particularmente hábil ou inepta, chamando para a briga, usando apelidos provocativos, etc. Outra forma comum encontrada especialmente nos jogos voltados para batalhas, é o uso de *head-sets* de comunicação que permitem a agilidade na troca de informações entre os jogadores, que não precisam se preocupar em digitar sua mensagem, prejudicando assim sua performance de batalha em tempo real.

Outro fator importante que condiciona as interações entre os jogadores é a oferta de artifícios de customização dentro dos sistemas de jogos. Mesmo customizações simples, como a possibilidade de escolher o nome do personagem, podem gerar situações de jogo específicas. Em *shooters on-line*, os nomes são frequentemente escolhidos para provocarem outros jogadores, o que pode resultar em ações de resposta por parte dos

outros jogadores no ambiente de jogo. É comum que grupos de amigos que jogam juntos escolham os nomes dos avatares em função de pessoas e/ou eventos específicos, gerando brincadeiras dentro do jogo. Alguns grupos fazem por exemplo o ‘dia dos vegetais’ ou o ‘dia dos personagens famosos’, onde todos os jogadores devem compor nomes usando essas características, resultando em um elenco de personagens do tipo *O Alface Cósmica*, *Legumes Mancos* ou *O Matador de Morangos*.

Mas as customizações podem e são frequentemente mais sofisticadas que a possibilidade de colocar nome nos personagens. É o caso, por exemplo, de colocar dentro de um jogo *shooter* de estética realista um avatar com *skin* do *Barth Simpson* (The Simpsons, 1989). O fato da aparência do avatar ser igual a do famoso personagem não altera o *gameplay*, mas provoca reações tanto nos jogadores oponentes como no próprio jogador responsável, que adota um estilo de jogo mais brincalhão. De forma mais radical, em *games* como *World of Warcraft*, a customização pode atingir picos de caráter surrealista. É o caso de personagens que escolhem dinossauros como animais de estimação, entrando nas cidades do jogo com o enorme animal seguindo o dono, passeando tranquilamente no meio das ruas estreitas e para espanto dos novatos do jogo. Esse alto poder de customização de *World of Warcraft* é uma importante característica a condicionar as ações dos personagens, uma vez que a aparência do personagem permite tanto o processo de reconhecimento em um ambiente com milhares de pessoas simultaneamente mas também entrega pistas do nível do personagem, e portanto, de seu poder.

Ambientes *sand box*⁷² como os proporcionados por jogos como *World of Warcraft* permitem que os jogadores assumam posturas e efetivem ações em função de estarem cercados por outros jogadores. Muitos adotam atitudes peculiares, pelas quais passam a ser conhecidos e reconhecidos dentro do jogo. Em *WoW* o estranho hábito de dançar pelado sobre caixas de correio espalhadas pelo mundo de *Azeroth* tornaram-se marca registrada de um dos personagens. Mais radical ainda, atos extremamente memoráveis na cultura do *game* - seja por sua bravura ou por sua estupidez -, podem ganhar reconhecimento pelos próprios desenvolvedores, que introduzem no jogo troféus com o nome do personagem para todos aqueles que cumprirem determinadas *missões* cujos objetivos remetam ao feito original. Um exemplo clássico é o do personagem *Leeroy Jenkins*, que ganhou

⁷² *Sand Box* é um tipo de ambiente que proporciona regras gerais de comportamento (gravidade, peso, movimentação, etc) aliados a grandes espaços de exploração e possibilidades de interação, permitindo aos jogadores ‘passearem’, escolherem coisas a fazer conforme sua vontade e objetivo.

notoriedade na comunidade on-line e no *main stream* após a circulação de vídeo⁷³ mostrando como destruiu com o detalhado planejamento de ataque de seu grupo ao sair gritando seu nome e atacando de frente os inimigos. *Leeroy*, que naturalmente levou todos os seus companheiros à morte, passou a ser um símbolo anti-*nerd*, que segundo a opinião de muitos admiradores, ao levarem tão a sério o jogo acabam por lhe tirar a graça e diversão. A própria Blizzard homenageou o personagem insituindo o troféu *Leeroy Jenkins*, que distribui para os jogadores que conseguem matar em um curto espaço de tempo dezenas de ovos de dragões, e que é exibido com orgulho por estes. Este tipo de reconhecimento é um fator de extrema importância a atuar no *gameplay*.



Fig 29 e 30: À esquerda, um personagem dançando sobre caixa de correios em *World of Warcraft*. Alguns personagens ficaram conhecidos por adotar essa prática. Nos fóruns comenta-se que hoje a prática está sendo usada para atrair jogadores incautos, que ao serem atraídos pelo 'show' são atacados por outros jogadores. No centro, uma cena clássica de *WoW*, mostrando a reunião onde o grupo do personagem *Leeroy Jenkins* combina em detalhes suas estratégias de ataque, que são totalmente ignoradas quando o personagem - para a surpresa de todos e desespero de alguns -, sai correndo e gritando seu nome em direção ao setor mais forte das defesas do inimigo, levando todos a morte. A atitude do *gamer* Ben Schulz (criador do personagem) virou tema do artigo *The ballad of Leeroy Jenkins*, publicado pela *PCGamer UK* e transformado em manifesto contra os jogadores que levam seus personagens e estratégias muito a sério.

Fontes: <http://www.blogcdn.com/wow.joystiq.com/media/2010/06/robinemianekkidcmart225.jpg>

http://2.bp.blogspot.com/_ZVkb0M61jmc/TLpOba5Xhdl/AAAAAABVQ/Fs8C5hn0hO4/s400/leeroy_jenkins.jpg

Mais uma vez, é importante ressaltar que todos esses exemplos de possibilidades de interação que levam em conta outros jogadores só podem ser considerados *ludemas sociais* quando as ações do jogador são uma resposta a presença das outras pessoas no ambiente de jogo. A possibilidade de customização de um personagem, por exemplo, não significa a existência de um *ludema social*. Mas o *ludema social* irá acontecer se o jogador

⁷³ Leeroy Jenkins, o vídeo. <http://www.youtube.com/watch?v=LkCNJRfSZBU> (agosto de 2011).

customiza seu personagem - portanto interfere no ambiente de jogo -, em função de determinado impacto ou sensação que quer transmitir aos outros jogadores no ambiente.

Os exemplos de *ludemas sociais* referidos aqui são alguns entre muitos outros. E mesmo estes, podem se manifestar de maneiras diversas a partir das peculiaridades de cada jogo e da cultura adotada por esta ou aquela comunidade de jogadores. Da mesma forma, nos exemplos dados acima, fala-se da operação dos *ludemas sociais in-game*, ou seja, ocorrem quando dentro do ambiente de jogo e em resposta ao ambiente de jogo. É importante notar entretanto, que muitas ações e tomadas de decisão dentro do jogo podem e são tomadas em função de outros fatores que envolvem a presença de pessoas que não são necessariamente jogadores, como no caso de um grupo de pessoas assistindo o jogo de alguém. O jogador pode e toma decisões que afetam o conteúdo do *game* por requisição da platéia, por exemplo. Esse aumento do escopo de ação de um ludema, abrangendo o entorno do ecossistema de jogo, deve ser pensado com bastante cuidado e atenção.

Para finalizar, é importante ressaltar que os **ludemas**, divididos aqui por uma questão didática, podem operar de maneira conjunta, e não apenas em uma sequência de eventos dentro do jogo. Quando um jogador, por exemplo, decide realizar uma sequência de movimentos rápidos, aceitando o desafio e prazer decorrentes de um *ludema de performance física*, pode também estar sendo seduzido por um *ludema estético*. Ou seja: ao desafio motor proporcionado pelo *ludema de performance* soma-se o apelo estético, uma vez que para um jogador a entrega de satisfação proporcionada pelo movimento eficientemente executado é amplificada pela sensação de que foi também executado de maneira excepcional. Neste caso, os dois **ludemas**, de *performance* e *estético*, estão ocorrendo simultaneamente na mesma ação. Outras configurações podem e ocorrem todo o tempo, podendo até mesmo encontrarmos diversos **ludemas** configurados na mesma ação do jogador.

3.2 DIMENSAO TECNOLÓGICA

É possível falar de jogos digitais sem falar em tecnologia? Como recorte, pode-se evitar a tecnologia ou relegá-la à coadjuvante no processo de fruição de um jogo ou na proposição de um método de análise sobre estes. Como qualquer outro meio, os *games*

se utilizam de uma base tecnológica sobre a qual imprimem seu conteúdo. Basicamente, o fator técnico-tecnológico está tão presente nos *games* quanto em outros suportes como quadrinhos, TV, internet ou cinema. Nos *games*, entretanto, o papel que a tecnologia desempenha não atravessa apenas as questões mais tradicionais dos arranjos produtivos e fatores econômicos que afetam todas as mídias (base tecnológica instalada, barreiras de entrada, investimentos em P&D, acesso aos dispositivos pela população, etc): mas é parte tão importante da formatação e dos processos de fruição que não podem ser ignorados em qualquer das etapas de seu ciclo de vida de produto.

Falar de tecnologia em *games* exige mais do pesquisador do que apenas descrever as diferenças técnicas entre cada um dos inúmeros dispositivos que compõem o ecossistema de consoles, computadores, celulares, rede e outros que servem como suporte a sistemas de jogo. De fato, elas existem e são muitas. Mas suas implicações vão além das características de seu hardware. Um primeiro aspecto é o das implicações da tecnologia sobre os processos de criação, produção, circulação e fruição, que extrapolam a descrição de seus softwares e hardwares e afetam as formas como seu conteúdo é pensado e estruturado. O *gameplay* e conteúdo dos jogos precisam adaptar-se as potencialidades e limites de sua base tecnológica. É o caso de jogos projetados para usar duas telas, que tenham captura de movimentos ou usem *joysticks*, *head-sets*, *helmets*, etc. A existência de cada um desses dispositivos técnicos ajuda a condicionar tipos de conteúdo, personagens e demais aspectos da narrativa. Quando um *game designer* pensa um *game* de música com um dispositivo como guitarra, a tendência é que crie arquiteturas lógicas diferentes do que pensaria para um jogo de *joystick*. A própria existência de um dispositivo tecnológico qualquer tensiona as demais *dimensões* do jogo.

Um segundo aspecto da presença tecnológica nos *games* são de fato suas diferentes capacidades de entrega. Por exemplo, a diferença entre os processadores de um computador *desktop* e um processador dedicado a jogos (como nos consoles) pode ser muito relevante e mesmo determinante para a experiência de um jogo. Aliás, basta que se mude o console em que se joga para que a experiência de jogo mude, como é o caso de jogar um *shooter* em um console como *Playstation 3* ou jogá-lo em um *PSP*.

Um exemplo interessante e emblemático dos modos como um dispositivo técnico pode afetar conteúdo, forma e até mesmo as estratégias de comunicação adotadas pelos desenvolvedores, aconteceu quando do lançamento do *Nintendo Wii*. A introdução no mercado de sua capacidade de leitura de movimentos parece ter levado toda a indústria

de *games* a repensar suas estratégias: percebeu-se que os jogos podem a qualquer momento oferecer apelos e desafios diferentes do que os usualmente eleitos como bandeiras pelo setor. A Nintendo, contrariando uma indústria até o momento siderada por uma corrida tecnológica focada na busca por gráficos 3D cada vez melhores (leia-se ‘mais realistas’) propõe um dispositivo tecnológico de natureza diversa e centrada nos aspectos de jogabilidade e não de qualidade gráfica. A decisão mercadológica neste caso parte e/ou se concretiza no desenvolvimento de um dispositivo técnico que afeta o perfil de seus jogos em todo o processo da indústria: desde as estratégias comunicativas da empresa até o *gameplay*. Os *games* passam a ser ‘aclamados’ como instrumentos socializantes ‘da família’, que agora pode brincar junto; os *games* passam a ser ‘amigos do corpo’ uma vez que pode e deve-se movimentar o corpo para jogar. Até os *gameplays* dos jogos produzidos para o console, que apostam na diversão proporcionada pela obrigatoriedade da movimentação do jogador na frente do televisor. A mudança de dispositivo muda a cadeia produtiva, o conteúdo, o *gameplay* e também a estética. Todas as *dimensões* que compõem um jogo são afetadas pela existência do dispositivo.



Fig. 31 e 32: *Nintendo Wii* a esquerda e *Kinect* a direita. A *dimensão tecnológica*, neste caso através dos dispositivos tecnológicos, acabam por afetar também a *dimensão lógica* (afetando o sobretudo o *gameplay*) e a *dimensão estética*. Nas imagens acima, ambas material de divulgação de Nintendo e Microsoft, a própria estratégia de comunicação e marketing para a venda de videogames é alterada em função da novidade tecnológica.

Fontes: <http://www.novidadesdeinformatica.com.br/wp-content/uploads/2010/08/wii-tennis.jpg>
<http://www.descomplick.blog.br/wp-content/uploads/2011/03/kinect-.jpg>

Isso ocorre porque as mudanças e adaptações de linguagem são resultado da correlação entre a *dimensão tecnológica* com as *dimensões estética e lógica*. Em uma mídia como a dos *games*, o fator tecnológico adquire tamanha importância justamente por sua capacidade de afetar decisões que são de outra esfera de expertises. Um processador mais lento obriga a diferentes soluções estéticas; a capacidade de conexão condiciona outras dinâmicas de *gameplay*, um dispositivo de *input* condiciona a predominância deste

ou daquele tipo de **ludemas** bem como a escolha de conteúdos como personagens, armas, etc. Nos *games* qualquer etapa de seu ciclo de vida ressalta seu aspecto tecnológico. Isso acontece desde a incidência na produção das lógicas econômicas, dos aspectos produtivos, modelos de negócios, estratégias comunicativas, passam pelo seu conteúdo e *gameplay* até chegarem no ato da fruição pelo *gamer*. A base tecnológica dos *games* é diversa demais para ser ignorada. No caso da TV podemos encontrar no mercado dezenas de modelos diferentes tanto em tecnologia (led, plasma, tubo, etc), tamanhos, marcas, funcionalidades e serviços, mas basicamente os aspectos produtivos não mudam e a experiência proporcionada pelos conteúdos tende a ser mais homogênea. Assistir a mesma novela em uma TV de tubo ou em uma TV de 50 polegadas sem dúvida é diferente, mas em nenhum momento um produtor de TV pensa em produzir ou captar duas vezes ou mais a mesma novela para adaptar sua forma e conteúdo para outro formato de aparelho. Nos *games*, o papel proscênico ocupado pela tecnologia na cadeia de produção e fruição não permite este grau de portabilidade. Ao portar o jogo de console para web, é provável que muito conteúdo e até mesmo o *gameplay* do jogo tenham que ser adaptados. Pensar um *game* sem considerar sua *dimensão tecnológica* é desconsiderar o poder que esta exerce sobre as outras *dimensões*.

Jogos como *Okami* (Clover Studio, 2006) proporcionam um bom exemplo do grau de afetação entre uma *dimensão* e outra. O jogo foi concebido com uma estética hiper realista nos moldes de *shooters* como *Call of Duty* e apresentava modelos 3D de alta resolução e cenários detalhados. Nos primeiros meses de sua produção, o processo de modelagem e prototipagem seguiu adiante mas percebeu-se que a grande quantidade de polígonos que os processadores precisavam calcular para rodar o jogo tornavam a experiência de jogo medíocre. O excesso de paisagens, com bosques, folhas e demais detalhes, tornava o jogo lento. Este aspecto, fator puramente tecnológico, acabou revelando-se o gargalo de *gameplay* do jogo. A desenvolvedora optou então por trocar a estética hiper-realista por um tipo de arte que lembra a técnica sumi-ê. A troca de *approach* estético permitiu aproveitar boa parte do material já produzido e ainda reduzir drasticamente a quantidade de polígonos que os processadores precisavam calcular, tornando o *gameplay* mais agradável e fluído. Além dessa fundamental diferença, a troca de estética acrescentou ao jogo características até então inexistentes e que passaram a ser uma de suas marcas registradas. *Okami* e sua estética, diferente de tudo o que a indústria vinha apresentando até então, tornou-se um *cult* e um sucesso no mundo todo. As técnicas de renderi-

zação e a pesquisa por mais tipos de *shaders*⁷⁴ como aqueles usados na produção de *Okami* passam a fazer parte da indústria e hoje há quem diga que este pode ter sido um dos pontapés iniciais nas políticas da indústria de jogos no que tange aos seus ideais de imagem - tradicionalmente focada na busca por mais realismo. *Okami* e seu sucesso de crítica, parece mostrar aos desenvolvedores que é possível criar outras alternativas que não as tradicionais soluções adotadas como ideal estético da indústria.



Fig. 33 e 34: *Okami* (Clover Studio, 2006) chegou ao resultado estético acima em função de limitações tecnológicas que inviabilizaram o projeto estético original.

Fontes: <http://images.mylot.com/userImages/images/postphotos/561468.jpg>
http://man_sama_no_sekai.zip.net/images/okami_1.jpg

3.2.1 Telepresença

Anteriormente referiu-se à experiência de jogos que pode decorrer a partir da adoção desta ou daquela tecnologia. Essas afetações de origem tecnológica mudam a forma como os jogadores jogam. Para pesquisadores como Steuer, a ênfase dada ao jogador e não ao dispositivo técnico em si é extremamente importante, uma vez que falar apenas dos dispositivos técnicos não faz sentido quando desvinculado de suas consequências na percepção do usuário.

Esse conceito é útil para os produtores de hardware VR. No entanto, para os pesquisadores de comunicação, políticos, desenvolvedores de software e consumidores, uma definição de realidade virtual orientada aos dispositivos é inaceitável. Não fornece *insights* sobre os

⁷⁴ *Shader* é a renderização das imagens graficamente construídas em ambiente 3D, para melhor definição, resolução e visualização, utilizado pelo hardware para 'construir' virtualmente essa imagem.

processos ou os efeitos do uso desses sistemas. Não fornece um quadro conceitual para as decisões de regulamentação de novos produtos. Não fornece um método para que os consumidores confiem em suas experiências com outros meios de comunicação para a compreensão da natureza da realidade virtual. (Steuer, 1992)

A própria idéia do uso de *dimensões* como as usadas aqui (*lógica, estética e tecnológica*) é uma tentativa no sentido de reconhecer a diversidade de lógicas que compõem um *game* mas também, principalmente, ver como essas diferenças se afetam e se sobrepõem, resultando na complexidade que torna esta mídia tão interessante. Quando STEUER propõe mirar nos EFEITOS causados pela tecnologia sobre o modo de jogar e sobre o conteúdo dos jogos está reforçando que as diferenças entre os dispositivos passam a ter importância NA MEDIDA EM QUE afetam de maneira significativa as outras *dimensões*. Para o autor, que vêm dos estudos de *Virtual Reality*, é importante tentar mudar o enfoque tradicionalmente adotado na pesquisa deste tipo de tecnologia cuja tradição é a de considerar os aparatos de VR em termos de *sets* de dispositivos (composição de *helmet + gloves*, ou *head-phones + motion capture*, etc) e não em termos da experiência que entrega aos usuários.

Ora, a proposta de STEUER faz sentido quando pensada em termos de uma mídia cuja diversidade tecnológica é tão presente e tão condicionante sobre as outras *dimensões*. Na realidade, se pensarmos no tipo de dispositivos incluídos hoje no ecossistema da indústria dos jogos, iremos encontrar muitos dos aparatos que há poucas décadas eram apenas encontrados nos laboratórios da pesquisa militar e considerados como tecnologia de ponta em VR: os gráficos 3D - que são encontrados até mesmo em *games* de celular -, a captura de movimentos - que está disponível nos principais consoles do mercado -, a conectividade em tempo real com outros jogadores - que é hoje uma expertise da indústria de jogos -, a popularização dos óculos tridimensionais, *helmets*, dispositivos de *inputs* que simulam objetos (armas, direções, pedais, instrumentos), a presença de todo o tipo de inteligência artificial, etc. A indústria de jogos parece fazer a ponte entre a pesquisa altamente especializada de VR saída dos laboratórios militares e P&D das empresas de tecnologia até o mercado e sua conseqüente popularização na forma de entretenimento.

Não se pretende aqui igualar ou forçar uma aproximação entre a pesquisa em realidade virtual e a indústria de jogos⁷⁵, mas ressaltar que esse compartilhamento de obje-

⁷⁵ A ligação entre a indústria de jogos e a pesquisa militar é, por si só, um estudo que está esperando ser trabalhado.

tos de estudo entre elas fornece algumas pistas interessantes na forma de encarar e pensar metodologicamente os aspectos tecnológicos dos *games*.

STEUER propõe que a definição de metodologia para o estudo da tecnologia em termos da experiência humana passa pelo conceito de presença e telepresença. Por presença entende a sensação de se estar em um ambiente. Isto pode ser causado por vários fatores, como os sensoriais (escutar, ver, cheirar, tocar, provar) bem como pela atenção com que alguém se concentra em determinado objeto ou assunto. Por telepresença define e sensação de presença quando mediada por dispositivos variados.

A telepresença é definida como a experiência da presença em um ambiente por meio de um meio de um dispositivo técnico. Em outras palavras, 'presença' se refere à percepção de um ambiente natural, e 'telepresença' refere-se à percepção mediada de um ambiente. (STEUER, 1992)

Em nosso caso, existem os *joysticks*, telas, acessórios e demais aparatos com que nos deparamos ao jogar e que predispõe a percepção do *gamer* no sentido de uma imersão no ambiente proposto. É importante notar que a existência desses fatores não implica necessariamente o acontecimento da telepresença. A mudança de foco proposta por Steuer é justamente que a tecnologia pode ser pensada em termos dos efeitos perceptivos que causam no usuário. No caso de nosso jogador, não basta a presença de um dispositivo de captura de movimento para que se sinta 'dentro do jogo'. A existência de um óculos 3D ou de uma arma/*joystick* não garante que se sentirá dentro de um campo de batalha ou mesmo que se sinta seduzido (e portanto direcionado em sua atenção) pelo conteúdo proposto. Pode-se pensar inclusive no contrário: a não existência de um aparato tecnológico não significa incapacidade de obter imersão: é o caso de 'se deixar levar' pela leitura de um bom livro, de uma boa narrativa. A sensação de 'estar lá' proporcionada pela telepresença atua aí também, e isso acontece porque o centro de atenção e balizador da análise é a experiência proporcionada e não o dispositivo tecnológico. Sendo assim, a narrativa, vista desta forma, tem caráter imersivo.

3.2.2 Vivacidade e interatividade

Mas se por um lado tecnologia e narrativa têm caráter imersivo e são potencializadores da sensação de telepresença, é verdade que fazem isso de formas diferentes.

Steuer propõe dois conceitos para explicar como a tecnologia ajuda a condicionar a experiência em direção à imersão: *vivacidade* e *interatividade*⁷⁶. Por *vivacidade* entende a habilidade de uma tecnologia de proporcionar um ambiente mediado sensorialmente rico. Por *interatividade* entende o grau de poder que um usuário têm para influir sobre a forma ou conteúdo de um ambiente mediado.

Como o próprio Steuer comenta, alguém pode argumentar que a sensação de telepresença - uma vez centrada na percepção de um indivíduo -, pode e vai variar conforme cada pessoa. Assim, o mesmo *game* poderá proporcionar experiências distintas de telepresença se jogado por duas ou mais pessoas. De fato, mas é importante lembrar que *vivacidade* e *interatividade* têm sua realidade física verificável, uma vez que estão embutidas na tecnologia. A sensação de telepresença será variável de pessoa para pessoa, mas os fatores tecnológicos que a potencializam são mensuráveis. Vamos a alguns desses fatores.

Já falamos de *vivacidade* como sendo a riqueza representacional de um ambiente mediado. Na prática, é medida pela riqueza pela qual sua informação é apresentada aos sentidos. Por riqueza aqui não se quer referir a seus aspectos estéticos, mas as suas características puramente técnicas: suas possibilidades de serem percebidas pelos sentidos e a intensidade como fazem isso. A beleza dos gráficos, trilhas, animações, roteiro e cenários de um jogo não estão em discussão aqui, mas sim notar através de quais sentidos o *game* se apresenta à percepção do jogador. O autor divide o conceito de *vivacidade* em duas grandes categorias.

A primeira delas chama de **largura**⁷⁷, que é a habilidade do meio de apresentar informações pelos diferentes sentidos. A informação pode ser percebida pelo sistema de orientação corporal (equilíbrio corporal), sistema auditivo, tátil, olfativo/degustativo e pelo sistema visual. Para o autor, *inputs* de vários desses sistemas podem vir da mesma origem e serem considerados informacionalmente equivalentes. Ainda assim, a redundância de informações advindas de diferentes sistemas reforça a percepção de um ambiente e a aumenta sua capacidade de imersão.

⁷⁶ No original: *vividness* e *interactivity*.

⁷⁷ No original: *breadth*.

Do ponto de vista tecnológico, um *game* como *Call of Duty* apresenta-se aos sentidos do jogador através principalmente da visão, da audição e da orientação corporal (uso do mouse ou teclado e a necessidade de orientação espacial dentro do jogo). Os sistemas aí presentes ajudarão a condicionar o sentido de imersão ao jogador, proporcionando a este a possibilidade de 'se deixar convencer' - no sentido de Coleridge -, pelos gráficos apresentados, pelo ruídos, trilhas e outros aspectos auditivos bem como pelos desafios espaciais que terá de enfrentar para seu desempenho no jogo. A simultaneidade dos *inputs* - as chamas de uma explosão, aliadas aos sons correspondentes a ela e a necessidade de mover seu personagem em função dela -, proporcionam ao *gamer* riqueza sensorial, potencializando sua imersão.

Steuer não está muito preocupado com isso, mas deve-se notar que especialmente no que se refere ao sistema de orientação corporal existe uma gama de possibilidades de ação que provavelmente exigirá um refinamento conceitual dos sistemas de percepção de sentido: apertar o botão de um teclado difere de movimentar um *joystick* pelo ar, de assoprar um sensor de ruído ou de localizar-se espacialmente em um cenário 3d. Não há dúvidas de que todos estas manifestações são resultados do mesmo sistema de orientação. Mas no caso dos *games*, é bastante provável - especialmente se estamos pensando nas etapas de criação, planejamento e produção do produto - que este sistema necessite um pouco mais de refinamento. Em um *game*, a simples mudança física de um *input* pode fazer uma grande diferença na jogabilidade: ao trocar a função *selecionar inimigo* antes feita via teclado (nas setas, por exemplo) pela movimentação do mouse, interfere-se no *gameplay* e no ritmo do jogo. Essa alteração pode ser tão radical que pode levar a equipe de produção a optar por diferentes **ludemas** a serem usados no jogo.



Fig. 35 e 36: *Call of Duty 2* tenta reproduzir o caos de um campo de batalha através da redundância sensorial. No desembarque na Normandia, o jogador inexperiente rapidamente se encontra perdido no campo de batalha, sem senso de direção e confuso pela quantidade de estímulos visuais e sonoros que acontecem todo o tempo.

Fontes: http://files.g4tv.com/ImageDb3/254260_S/Black-Ops-A-History-of-Call-of-Duty.jpg

Em *shooters* como *Call of Duty* um dos principais elementos de sedução oferecidos são os *ludemas de performance física* que em última instância caracterizam este tipo de jogos. A rapidez e precisão de movimentos para acertar os inimigos é uma convenção característica deste gênero de jogo. Ao trocar o uso do mouse por uma mira 'via teclado', é provável que seu caráter de sedução migre para outros tipos de **ludemas**, como por exemplo os de exploração, aproximando o *game* mais para um estilo *stealth*⁷⁸ e consequentemente para outro público.

A outra categoria de vivacidade chama-se **profundidade**.

A vivacidade de uma representação mediada também depende da profundidade das informações sensoriais disponíveis em cada canal perceptual. Este conceito pode ser descrito em termos de 'qualidade': uma imagem com maior profundidade é geralmente entendida como sendo de melhor qualidade técnica que uma de menor profundidade, o mesmo é verdadeiro para a representação auditiva (STEUER, 2002).

Por profundidade entende-se a qualidade técnica dos sons, das imagens e animações apresentadas pela mídia. Do ponto de vista prático, a extensão da profundidade de uma mídia se dá pela quantidade de informação guardada dentro de cada arquivo digital: uma imagem com mais tamanho de arquivo/resolução tem mais qualidade que outras; um arquivo de som de 128 bits tem mais qualidade técnica de que um arquivo de som de 64 bits; uma animação com 24 *frames* por segundo têm mais qualidade que uma animação com 12 *frames*.

Especialmente no caso dos *games*, a qualidade de resolução de cada tipo de conteúdo que encontramos deve ser negociada pela equipe de produção com o poder de processamento disponível para o sistema de suporte adotado. Ao disponibilizar *Call of Duty Black Ops* para *Playstation 3*, a produtora Treyarch pôde aumentar a qualidade de suas imagens em função de que os processadores do console suportam a renderização em tempo real de um maior número de polígonos simultaneamente. O que resulta imagens com mais qualidade técnica, permitindo maior riqueza de detalhes na modelagem tanto de cenários como de personagens. Mas ao portar o mesmo jogo para um sistema menos poderoso, como o do *Wii*, a produção do jogo terá que diminuir essa qualidade

⁷⁸ *Stealth* é um tipo de jogo onde a ação e recompensa acontecem através da movimentação silenciosa e não-detectável pelo jogador através do cenário.

técnica sob o risco de que o jogo não ‘rode’ de maneira a entregar ao *gamer* uma sensação fluída de jogo.

Por outro lado, ao fornecer *Black Ops* para Play3 os produtores da Treyarch estão cientes de que nem todos os usuários do console usam o *Playstation Move*. Isso quer dizer que apesar da qualidade das imagens no console da Sony ser maior, no console da Nintendo a resolução de captura do sistema de orientação corporal tende a ser maior. Nesse caso, o Play3 apresenta maior profundidade no sistema visual que o *Wii*, porém este apresenta maior profundidade no sistema de orientação.



Fig. 37 e 38: Imagens de *CoD Black Ops PS3* (Treyarch, 2010) e *CoD Black Ops Wii* (Treyarch, 2010). Apesar do tamanho das imagens e impressão não permitir diferenciar com muita clareza a diferença de profundidade entre as duas imagens, esse tipo de percepção é muito evidente para o *gamer* quando vê o jogo na tela. Enquanto a versão para Play3 têm mais profundidade no sistema visual, a versão para *Wii* têm profundidade no sistema de orientação corporal.

Fontes: <http://cdn.gamerant.com/wp-content/uploads/Call-of-Duty-Black-Ops-WMD-Head-over-Heels.jpg>

<http://padinga.com/wp-content/uploads/2011/04/wii-call-of-duty-black-ops.jpg>

Assim, enquanto **largura** diz respeito ao número de sentidos usados pelo *game*, **profundidade** diz respeito a qualidade com que esses sentidos são reproduzidos. Juntos, estes dois conceitos caracterizam a vivacidade do jogo.

Embora já tenha sido dito anteriormente, é importante reforçar que na *dimensão tecnológica* a qualidade e resolução da imagem e som são medidos em função de sua qualidade técnica, e não em função de sua estética. Uma imagem esteticamente atraente pode ter menos ou mais resolução técnica que uma imagem com pouco apelo estético. Mas não é isso o que está em jogo aqui. Os aspectos estéticos também são, naturalmente, condicionantes no processo de imersão por parte do jogador, mas serão descritos no próximo sub-capítulo.

Além da vivacidade, STEUER aponta outro conceito importante a condicionar a imersão do jogador, a **interatividade**.

A interatividade é definida como a extensão da participação com que os usuários interferem na forma e no conteúdo do ambiente mediado em tempo real. Interatividade (como vivacidade) é uma variável determinada pela estrutura tecnológica do meio. "(STEUER, 1992)

Por interatividade compreende a quantidade de poder de modificação e influência que o sistema oferece ao usuário. Quanto maiores e mais ricas as possibilidades de afetação de conteúdo pelo usuário, maior o grau de interatividade. Diferentemente de outros conceitos de interatividade vindos das ciências da comunicação, a definição de STEUER é de natureza técnica e deriva das pesquisas de interação homem-computador. De fato, apesar de reconhecer a existência de outros, define três conceitos principais que para ele podem dar conta das diferentes formas como os usuários afetam o sistema: **velocidade, alcance e mapeamento**.

Velocidade compreende o tempo de resposta que um *input* qualquer leva para ser assimilado pelo ambiente mediado. Naturalmente pensa-se que o grau mais desejável de velocidade é o *real-time*, ou a capacidade do sistema adaptar-se instantaneamente à ação do jogador. De fato, para a maior parte dos jogos, o grau de velocidade ideal equivale ao *real-time*. A velocidade do *input* pode ser estabelecida pela capacidade do sistema ou dirigida pela equipe de produção. No que tange a capacidade do sistema, a produção de qualquer *game* deve prever os equipamentos e tipos de sistemas onde o jogo rodará para se adequar aquela realidade. Alguns tipos de jogos são incompatíveis com sistemas que não sejam imediatos, como é o caso dos *shooters*. Uma das maiores reclamações de um aficionado pelo gênero, deriva da capacidade de banda ou processamento dos equipamentos, cuja insuficiência causa *frame leg*⁷⁹ dentro do jogo. Mas o desejo por uma resposta em *real-time* é um fator que extrapola os *shooters* e pode ser considerado o padrão da indústria.

No entanto, são muitas as formas pelas quais a indústria apresenta soluções para conseguir aumentar a qualidade gráfico auditiva e cinemática de um jogo sem que tenha de reduzir sua velocidade de resposta. Quando o primeiro *Resident Evil* foi lançado (Capcom, 1996), a qualidade gráfica causou sensação entre os jogadores. Os cenários de RE

⁷⁹ *Frame leg* é o termo usado quando a largura de banda ou capacidade de processamento do equipamento não consegue atualizar todas as informações que devem ser geradas em tempo hábil, causando o impopular flick de tela, quando a animação e a resposta do jogo atrasa.

apresentam riqueza de detalhes e uma resolução acima de outros título de mercado. O trunfo da desenvolvedora foi apresentar imagens estáticas a compor o cenário. Dessa forma, a única coisa que se move em *real-time* no jogo é o avatar da personagem principal. Dessa forma a produtora conseguiu uma excelente qualidade de imagem sem que o jogador perdesse a sensação de ter seus *inputs* acionando respostas em tempo real.



Fig. 39 e 40. Para a época, a qualidade das imagens que compunham o cenário de *Resident Evil* (1996) se destacava entre outros títulos do mercado. O truque apresentado pela Capcom foi usar imagens estáticas como fundo e apenas os personagens respondendo aos comandos do jogador em *real-time*. Nesse tipo de solução, os movimentos de câmera *real-time* são impensáveis. Um preço a pagar que funcionou neste jogo.
Fontes: http://www.canalprogramadoresdejogos.com.br/wp-content/uploads/2009/11/re1_11.jpg
http://4.bp.blogspot.com/_WF2lUj9AoLE/TCorp_AYPhI/AAAAAAAAAAc/MFCKjamiWk8/s1600/resident-evil-1.jpg

É interessante notar que apesar da aversão dos jogadores a problemas de *frame-leg*, muitos jogos adotam diferentes tempos de respostas de maneira proposital dentro de seu conteúdo, oferecendo ao jogador dificuldades cujo desafio reside exatamente na resolução dos problemas de gerenciamento de tempo de resposta dentro do ambiente do jogo. Em jogos de estratégia, por exemplo, uma das mais importantes habilidades a serem desenvolvidas pelos jogadores é conseguir gerenciar o ‘tempo de produção’ de suas unidades de jogo. Para que um jogador possa atacar uma cidade, deve usar seus recursos (ouro, materiais, conhecimento, por exemplo) na construção das unidades que irão resultar - após determinado espaço de tempo -, na confecção de um exército. O jogador que perder o *timing* gastando seus recursos em atividades não fundamentais para a realização de seus objetivos acabará sendo atacado e provavelmente derrotado. Cada unidade tem um tempo de produção que varia de poucos segundos podendo chegar até a ho-

ras (como é o caso de muitos *browser games*⁸⁰). Isto quer dizer que se ele não prevê um ataque inimigo em tempo hábil (o tempo de preparar suas unidades para a defesa), dificilmente poderá reverter a situação uma vez que o ataque comece.



Fig. 41 e 42. Em jogos de estratégia como o *Travian* (*Travian Games*, 2004), o jogador deve gerenciar os recursos de sua aldeia e seu tempo de produção. Para preparar-se para a guerra, tem de planejar o crescimento de sua cidade de tal forma que não falem alimentos e outras *commodities* sob pena de retardar o avanço da construção de suas estruturas de guerra, como quartéis, ferragem, etc. Cada unidade de jogo têm um tempo de produção que pode chegar a horas. À direita, com outra temática mas a mesma dinâmica, o *Business Tycoon* (*Dovogame*, 2010).

Fontes: http://3.bp.blogspot.com/_Kvfdzxr514/SeBkt4LhqzI/AAAAAAAAAAc/P7I2LyEZ7Ag/s400/travian-map-server-slovenia-forum.png
<http://freeonlinemogames.in/images/games/screenshots/medium/business-tycoon-online-game-image-3-US.jpg>

Outro conceito que compõe a interatividade de STEUER é o **alcance**⁸¹, que é o número de possibilidades de ação oferecidas pelo sistema em determinado momento e também pelo grau de afetação possível em cada uma delas.

O alcance da interatividade é determinada pelo número de atributos do ambiente mediado que podem ser manipulados e pela quantidade de variações possíveis em cada atributo. Em outras palavras, o alcance se refere à quantidade de mudanças que podem ser efetuadas no ambiente mediado. "(STEUER, 1992)

Nos *games* vamos encontrar uma variedade muito grande de alcance tanto no que diz respeito as possibilidades de ação que oferecem bem como em sua intensidade. Podemos agrupar os tipos de alcance em organização espacial, intensidade e características

⁸⁰ *Browser games* são jogos que se utilizam de navegadores e da internet. Eles se diferenciam dos videogames normais por ter de contexto a pequena (ou quase nenhuma) instalação de componentes e por necessitar de outros usuários para o transcorrer do jogo. Eles podem usar tecnologias client-side, como *browsers* e plugins como Java ou Flash ou utilizar-se de Ajax, num caso server-side, por exemplo. O gênero mais comum desses jogos são os *MMORPG*. Um jogo projetado para ser jogado especificamente no navegador é conhecido por browser-based game. http://pt.wikipedia.org/wiki/Browser_game

⁸¹ Alcance: do original, *range*.

de frequência. O alcance de organização espacial diz respeito a possibilidade de movimentação dos objetos em cena. Estes objetos serão os pertencentes a narrativa do jogo (personagens, veículos, elementos de cena, etc) mas também podem ser elementos de interface, tais como mouse e caixas de controle (de pontos de energia, atributos e demais meta-elementos do jogo). Jogos como *WoW* apresentam não só a possibilidade de manipulação dos elementos de interface como é comum que os jogadores mais empolgados procurem em sites especializados e instalem pequenos blocos de código (*add-ons*) que se somam ao código do *game*. Com estes dispositivos, o jogador pode manipular de forma mais livre sua interface, customizando sistemas de mapas, rastreamento e armazenamento de itens resultando em uma interface completamente distinta da originalmente projetada.



Fig. 43 e 44. *Bejeweled* (Astraware, 2009) é um *add-on* para *World of Warcraft* que permite que o jogador passe seu tempo dentro do jogo jogando outro *game*. Muito usado quando os avatares estão sendo transportados de uma parte a outra do território e o jogador tem que ficar esperando muitos segundos ou até mesmo alguns minutos. À direita, uma tela do *Cartographer*, que permite manipular as informações de mapas com mais eficiência do que o sistema original da Blizzard. Centenas de *add-ons* estão disponíveis para *WoW*, permitindo aos jogadores interferirem de maneira muito intensa sobre a estética, interface e até mesmo *gameplay* do jogo. Esse tipo de poder de ação e afetação que o jogador tem demonstra um alto grau de alcance.

Fontes: <http://wow.curse.com/downloads/wow-addons/details/bejeweled.aspx>

http://img.brothersoft.com/screenshots/softimage/w/world_of_warcraft_cartographer_add-on-66407-1.jpeg

Como no conceito de velocidade, é de se pensar que o nível ideal de alcance seja o que se aproxima do controle absoluto dos aspectos da interface e objetos de jogo. Mas é importante lembrar que muitos jogos têm como principal estratégia de sedução o fato de serem, pelo contrário, bastante limitados em seu nível de alcance. Jogos como *Kamikase Race* (Orbagames, 2009) apostam sobretudo na simplicidade de *gameplay* que um alcance de organização espacial extremamente limitado pode fornecer. No *game* - que é um sucesso de acessos na *web* -, tudo o que o jogador pode fazer na tela é mover seu carro

da direita para a esquerda. Não há nenhum outro tipo de ação ou atividade que o *gamer* precise se preocupar para um bom desempenho. O jogo não apresenta uma curva de aprendizado de sistema uma vez que o jogador só precisa compreender, nos primeiros segundos de interação, que deve evitar bater seu carro. Uma vez compreendido, este princípio básico, só o que precisa é melhorar sua performance. O alcance limitado aqui é uma opção que faz com que o jogador dedique-se única e exclusivamente na força do *ludema de performance física* que constitui o poder de sedução deste jogo. O maior ou menor alcance oferecido pelos *games* não deve ser visto necessariamente como uma limitação técnica e nem a partir de uma relação quanto mais alcance, melhor.



Fig. 44 e 45. Em *Kamikaze Race* (Orbagames, 2009) a produtora apostou que parte importante do poder de sedução do jogo está na simplicidade de seu *gameplay*. O jogador só controla seu carro (vermelho) para a esquerda e direita, evitando bater em outros veículos.

Fontes: <http://www.kamikazerace.com/images/screens/screen-02.jpg>
http://m.blog.hu/km/kmk/image/200907/kamikaze_race.JPG

Além da organização espacial, outro tipo de alcance é o que STEUER chama de **intensidade**⁸², que se refere a aspectos como possibilidade de controle de volume de som, brilho das imagens, intensidade dos cheiros, etc. No caso dos *games*, podemos acrescentar a isso a possibilidade de controle de parâmetros de renderização, como as interfaces que muitos jogos disponibilizam para otimizar os recursos do sistema onde esta rodando o jogo: pode-se aumentar ou diminuir o número de polígonos que o jogo mostra (interferindo na vivacidade) em função do poder de processamento disponível; pode-se

⁸² Intensidade: do original *intensity*.

optar por não calcular as sombras do jogo, poupando memória (e interferindo na estética); aumentar a resolução da tela; a qualidade do som; o tamanho da imagem, etc.

Outro aspecto tecnológico que diz respeito ao alcance é o **mapeamento**. Por mapeamento entende-se as relações que a ação performatizada fisicamente pelo *gamer* possuem em relação a conseqüente ação ocorrida dentro do jogo. O mapeamento terá um espectro que irá desde o totalmente arbitrário até o completamente natural. Por exemplo: para fazer um avatar correr na tela, o jogador precisa apertar rápida e repetidamente a tecla C do teclado. A corrida resultante desempenhada pelo avatar não tem nenhuma relação com o apertar o botão, sendo totalmente arbitrário. Por outro lado, se para fazer um avatar pular for preciso que o jogador pule fisicamente, a correlação entre as ações é muito natural. A essa relação (mais ou menos natural) damos o nome de mapeamento.

Este aspecto hoje têm particular relevância dentro da indústria dos *games* desde o lançamento do *Wii* da *Nintendo* (2006), que apostou muito alto ao lançar no mercado um console cuja força reside (segundo seu discurso oficial) principalmente neste sentido mimético da movimentação de seus jogos: tentar imitar os movimentos naturais e usar isto como forma de trazer mais pessoas para o universo dos jogos. Hoje todos os seus principais concorrentes têm dispositivos similares. No caso da Microsoft, o *Kinect* (2010) parece propor um avanço tecnológico ainda maior, com a capacidade de reconhecer e responder aos movimentos do corpo humano. Estes movimentos da indústria na direção de alternativas de mapeamento hoje são tão importantes quanto eram a poucos anos a pesquisa em vivacidade, especialmente na corrida que se estabeleceu para a obtenção de uma maior qualidade gráfica e mais poder de renderização para os processadores.

O exemplo acima torna bastante claro como os diferentes aspectos que compõem a *dimensão tecnológica* incidem sobre as outras *dimensões*, uma vez que apostar em um tipo de mapeamento mais 'natural', têm como conseqüência mudar também os aspectos de *gameplay* (seja nos **ludemas** ou no **sistema de regras**), bem como muitos dos recursos narrativos e discursivos que serão ofertados nos jogos.

Para finalizar, a *dimensão tecnológica* como proposta aqui não enfoca nos aspectos 'duros' da tecnologia, como características dos equipamentos (processadores, capacidade de comunicação, memória, velocidade de varredura e leitura de dispositivos) mas sim em como todos esses aspectos incidem sobre a experiência jogo, afetando as demais *dimensões*. No caso dos *games*, cuja diversidade de modelos de negócios, equipamentos

e formas de jogar são tão variadas, essa mudança de foco é especialmente importante, porque resgata dentro da escolha das tecnologias o papel do *gamer*, para quem, em última instância, o jogo é desenvolvido.

3.3 DIMENSÃO ESTÉTICA

No trajeto percorrido ao longo da pesquisa, alguns pontos específicos da realidade dos *games* parecem convergir intuição, realidade empírica e referências bibliográficas. Um destes é a existência de um viés que, à falta de uma melhor palavra para descrevê-lo, se pode chamar de artístico. Mas a fácil percepção de que nos *games* existe de fato uma gama de *coisas* a que podemos rotular 'arte' não torna o uso da palavra menos espinhoso. A tradição da palavra não apenas na filosofia como em quase todas as atividades humanas tende a revesti-la de uma quantidade não desejável - para os fins da pesquisa - de significados. Essa roupagem pode ser tão forte que a definição de seu escopo é necessária. No presente trabalho, não há intenção em resgatar da filosofia e da ética conceitos de arte e do fazer artístico. Tampouco fazer da tese uma defesa do caráter artístico dos *games*, tão comum hoje em dia⁸³: defender que é uma nova forma de arte e que seus projetistas são artistas por profissão. Usa-se aqui a palavra arte por motivos menos nobres e complexos que as construções semânticas da filosofia e das artes: mas afinados com o uso generalizado que se faz dela pela indústria para designar os processos e atividades de produção de jogos que têm correlação com as disciplinas artísticas: desenho, animação, direção de arte, modelagem, texturização, roteiro, composição, fotografia, áudio, etc. Essas *expertises* ajudam a delimitar e marcar uma divisão para com as disciplinas duras como matemática, lógica, engenharia e programação também compreendidas nos processos de produção. Esta divisão entre 'programação' e 'arte' é tão marcante que acaba se espelhando até na composição do espaço físico das desenvolvedoras de jogos (postos

⁸³ Especialmente no momento em que políticas culturais na Espanha e Estados Unidos pela primeira vez admitem oficialmente - com a devida redistribuição das verbas de fomento e desenvolvimento -, que *games* podem ser considerados, para todos os fins legais e práticos, obras de arte.

de trabalho separados para cada área), além de estar na base das brigas que marcam o início dos *game studies*.

De fato, a existência de uma *dimensão* chamada 'artística' - à parte qualquer implicação de sua importância ou preponderância sobre o **sistema de regras** -, não pode ser negada por ninguém que conheça minimamente o processo de produção de jogos. A ocupar os postos de trabalho das desenvolvedoras estão ilustradores, diretores, animadores, escultores, escritores e músicos. Tecnicamente, o que desenvolvem no seu dia-a-dia são resultado direto da aplicação das habilidades que aprenderam e desenvolveram em processos de maturação artística: sejam cursos de arte ou laboratórios pessoais de trabalho expressivo, aplicadas ao universo dos *games*.

Para a indústria, pouco preocupada com a construção e defesa de termos exatos a descreverem seus princípios/processos, a escolha da palavra *arte* - despida de seus atributos filosóficos e reforçada nos aspectos práticos dos processos de produção -, passa a ser uma conseqüência lógica e de certa forma uma escolha natural para seus profissionais. É esse sentido que reproduzimos aqui. A *dimensão estética* referida diz respeito aos aspectos dos *games* produzidos por profissionais tradicionalmente do mundo 'criativo': desenhistas, escultores, músicos, diretores, editores, etc.

Nos primeiros movimentos da construção desta pesquisa nomeou-se a *dimensão estética* como '*dimensão narrativa*'. A escolha do nome provavelmente aconteceu em função da visibilidade da briga *sistema de regras versus narrativa* nos *game studies*. Quando olha-se os processos descritos acima na realidade da produção dos jogos, percebe-se que de fato o fruto do trabalho dos profissionais da arte incide diretamente sobre os aspectos discursivos do *game* e por conseqüência em sua narrativa. Toda vez que um diretor decide que o *game* vai usar personagens em estilo *cartoon*, está definindo aspectos discursivos que guiarão os jogadores a enquadrar e interpretar este *game*, e que conseqüentemente afetará também a narrativa do jogo. Quando um desenhista acrescenta um detalhe de figurino ao *concept* do personagem está acrescentando informações de natureza discursiva que podem ajudar (ou prejudicar) o entendimento sobre aquele personagem; quando um compositor escolhe determinados acordes para compor a trilha do *game*, está influenciando diretamente na percepção de jogo construída sobre o jogador, mudando sua leitura e provavelmente sua postura em relação ao jogo; ao propor uma cinemática mais dinâmica e ângulos de câmera que distorçam os personagens, o editor propõe conceitos e remete a gêneros que resgatam no jogador 'pistas' sobre o tipo de narrativa.

Assim, o trabalho de todos estes profissionais oriundos da arte guarda relações diretas com as práticas comunicativas e discursivas do jogo, uma vez que seu fruto é o que será visto e ouvido de fato pelo *gamer*, constituindo os blocos de informação básicos com os quais o jogador lida. Por que então nomear esta *dimensão* de *dimensão estética* e não *dimensão narrativa*? A decisão parte do fato de que nos *games* o conceito de narrativa está firmemente associado a um tipo ou tipos específicos de jogos tais como, por exemplo, os *adventures* ou os *mmo-rpgs*. Existe uma tendência - falaremos disso na etapa seguinte - em pensar os *games* em termos de narrativa mais 'fraca' ou 'forte' e a consequência disso é ignorarmos que, independentemente do fato de um *game* apresentar este ou aquele tipo de narrativa (ou não apresentar nenhum), o trabalho dos profissionais 'da arte' ainda é necessário para a produção de um jogo. O *abstract game*⁸⁴ de JULL ainda necessita da ação de ilustradores, modeladores, músicos, etc. Os elementos visuais, sonoros e cinemáticos que compõem os jogos influenciam de maneira fundamental a experiência dos jogos, quer os consideremos narrativos ou não. Não é preciso haver uma linha narrativa para que um cenário ou personagem afete a experiência de jogo. Isso fica ainda mais evidente quando notamos que o trabalho de um ilustrador se manifesta tanto na proposição de um personagem quanto na proposição de uma interface. Ora, em se tratando de *personagens*, está-se falando de uma das mais reconhecidas categorias das teorias narrativas: a figura que representa o veículo da história, o conceito/coisa que a conduz. Mas em se tratando de interface, como por exemplo o desenho da barra que indica os 'pontos de magia' do herói, a função narrativa que esta barra cumpre é muito menos perceptível ou inexistente. Mas apesar do nível diferente em que comunicam (linguagem e meta-linguagem) a expressão de ambos são frutos de decisões estéticas. Assim, essa *dimensão*, referida aqui como *dimensão estética*, compreende duas coisas intimamente relacionadas, mas distintas: as **manifestações discursivas** e **estruturas discursivas**.

3.3.1 Manifestações Discursivas

Manifestações discursivas são as figuras/elementos/objetos que se encontram no jogo. Seu escopo é o de todas as coisas que podem ser vistas e ouvidas na tela e/ou pelos demais dispositivos que o jogador tenha que dispor para jogar. Qualquer pon-

⁸⁴ *Abstract Game* é um tipo de jogo cujos elementos ou cenários não representam outra coisa que não eles próprios. O jogo de damas, por exemplo.

to/pixel/círculo que se apresente ante aos sentidos do jogador é uma *manifestação discursiva*: uma arma tridimensional girando na mão de um personagem; o barulho de uma explosão ou o som do latido de um cachorro. A lista é, obviamente, imensa. Alguns autores propõe categorias para ajudar a organizar suas diferentes expressões. JULL, por exemplo, sugere uma divisão para se pensar os tipos de conteúdo representados pelas *manifestações*⁸⁵. No entanto, como nas outras *dimensões*, o estudo das *manifestações discursivas* importa apenas na medida em que percebemos como afetam a experiência de jogo. De outra forma, bastaria compor uma lista abrangente de itens discursivos comumente encontrados nos *games* e checar o que está presente e o que não está, mas isso provavelmente não ajudaria a entender as lógicas que regem aquele discurso. Dizer que um *game* tem como *manifestação discursiva*, dois personagens, um boné, um cenário, cinco caixas de interface, um fundo texturizado e uma trilha sonora não quer dizer nada se não procurarmos discernir de que formas afetam a experiência do jogo.

No caso das *manifestações discursivas* a quantidade de possibilidades e efeitos de discurso que as produtoras desenvolvem são variadas e aumentam tanto em função da maturação do mercado quanto pela afetação causada pelas outras *dimensões*, seja tecnológica - através da introdução constante de novos dispositivos que possibilitam diferentes e mais ricas formas de obter sensações -, seja lógica, como resultante da arquitetura lógica do jogo.

Red Steel para *Wii* (Ubisoft, 2006) é um bom exemplo do primeiro caso. Foi um dos primeiros jogos a serem lançados para o console. Pela primeira vez em um console caseiro⁸⁶ o jogador interage com uma espada usando os mesmos movimentos do esporte real. No caso do jogo da Ubisoft, mesmo antes de seu lançamento e diante dos vídeos promocionais da Nintendo, milhares de *gamers* manifestaram na blogosfera seu entusiasmo com a possibilidade de ‘empunhar’ a lâmina e realizar os movimentos ‘reais’ de esgrima para poder jogar. Neste caso, a introdução do *nunchuk*⁸⁷ que compõe o sistema de hardware do *Wii*, fez com que a produtora usasse todo um arsenal discursivo para entregar um forte impacto de experiência de jogo, reforçando e potencializando o uso do dispositivo: não apenas o jogador deve se mover como se estivesse de fato lutando, mas a esco-

⁸⁵ JULL não fala especificamente das manifestações discursivas, mas lista algumas das características gerais que podem afetar a experiência de jogo: graphics, sound, text, cut-scenes, game title, box, manual, haptics, rules, rumors. (JULL, 2005)

⁸⁶ Este tipo de dispositivo já existia em fliperamas.

⁸⁷ Nunchuk: joystick do *Wii* com sensores de movimento e giroscópio, que permite ler e responder a diversos tipos de movimento, tais como deslocamento e giro.

lha de uma câmera subjetiva reforça o caráter imersivo da interação, atuando pela redundância (STEUER) de informações entre o sistema visual e o de orientação corporal. So-ma-se a isso a lâmina que, parada, ‘flutua’ suavemente na tela, imitando a respiração do jogador, ou os sons que acompanham cada movimento e os brilhos e ruídos que surgem na tela quando a lâmina acerta algo. Essa complexa composição de *manifestações discursivas*, a lâmina, o *mapeamento* (pág. 104), a trilha, os figurinos e cenários ajudam - pela riqueza e sobreposição de informação sobre os diferentes sentidos -, na construção do sentido de imersão.



Fig. 47 e 48. Em *Red Steel* muitas das manifestações discursivas estão orientadas no sentido de reforçar a sensação de empunhar de fato uma espada. Essa preocupação se manifesta na adoção de ângulos e enquadramentos específicos, do uso de áudio e efeitos de luz que, unidos a capacidade do *nunchuk* de reconhecer movimento, acrescentam redundância de informações através de diferentes sensoriais, buscando com isso potencializar a sensação de imersão pelo jogador.

Fonte: <http://j.i.uol.com.br/galerias/wii/redsteel82.jpg>

http://www.detonado.org/wp-content/uploads/2008/11/red_steel_7.jpg

Em *Final Fantasy XII* (2006), a produtora Square Enix mantém a tradição de empresa que dedica muitos de seus recursos de produção no desenvolvimento de cenários, personagens, figurinos, trilhas e cinemática que surpreendem pela quantidade de detalhes, cenários e horas de jogo necessários para que o jogador alcance todos os objetivos propostos pelo sistema. Compondo o time de produção⁸⁸ estão *designers*, figurinistas, coreógrafos, diretores de cena, atores, compositores, músicos, lutadores, dançarinos, etc, totalizando centenas de pessoas ao longo de uma produção de cinco anos e um maciço investimento em todos os aspectos discursivos que caracterizam a franquia. De fato, *Final Fantasy XII* aposta alto na oferta de estímulos aos sentidos do jogador: os figurinos de cada personagem são repletos de detalhes e compostos com acessórios, cortes de cabe-

⁸⁸ Em 2009, a produção de *Final Fantasy XII* entrou no *Guinness* como a maior produção vista até então na indústria dos games.

lo e modelagem de forma a fazer parecer que os personagens estejam em um desfile de alta costura; os itens que carregam - em especial suas armas -, são tão ricos visualmente que a venda destes como brinquedos físicos é comum e gera discussões acaloradas em fóruns sobre quais são as mais bonitas; a movimentação dos personagens é extremamente fluída, buscando alto grau de realismo e dotando cada personagem de diferentes maneirismos e formas de se locomover; os aspectos de interface são bastante trabalhados esteticamente, apresentando alto grau de coerência interna entre os elementos e também em relação ao mundo/história contada ali; as canções e os temas musicais de *Final Fantasy XII* são tão variados que em 2006, alguns meses após o lançamento do jogo, a trilha original foi lançada em um conjunto de 4 cds totalizando 100 faixas musicais e um videoclipe.



Fig. 49 e 50. Movimentação fluída, variada; riqueza de detalhes nos cenários, itens, personagens e figurinos; efeitos de luz e áudio; grande quantidade de trilhas; muitos cenários e uma integração estética em todos os detalhes da interface e de material do jogo são alguns dos fatores pelas quais a franquia *Final Fantasy* é reconhecida. O *game* oferece uma enorme quantidade de estímulos visuais e investe boa parte de seus recursos de produção justamente na produção destas manifestações discursivas.

Fonte: http://3.bp.blogspot.com/_kbVzNdqEoll/TLnzsBMsCgl/AAAAAAAAAHs/Js7DvdP_ilc/s1600/tgs-final-fantasy-xiii-3.jpg

http://1.bp.blogspot.com/_tfv2hxvU3WE/TFcBmK28HwI/AAAAAAACAs/AsnNgrPrM2A/s1600/final_fantasy_xii_wallpaper.jpg

É importante ressaltar que apesar dos exemplos acima - *Red Steel* e *Final Fantasy XII* -, serem considerados por muitos como 'jogos narrativos', a existência dos recursos descritos até aqui independem completamente da existência de uma narrativa. As *mani-*

festações discursivas estão presentes em qualquer tipo de jogo, seja *Red Steel* ou seja o Jogo da Memória.

Obviamente nem todos os jogos dispõem da riqueza discursiva de *Final Fantasy XII*. Pelo contrário, muitas desenvolvedoras apelam justamente para a economia de *manifestações discursivas* como apelo, seja como forma de traduzir um *gameplay* simples, seja com fins estéticos, seja para economia de recursos e produção. A maior ou menor quantidade de *manifestações discursivas* sem dúvida afeta a experiência de jogo, mas é importante lembrar que a complexidade dos *games* permite que um *game* seja simples do ponto de vista de suas manifestações e ainda assim extremamente sedutor. O uso de poucos elementos gráficos, de áudio e/ou cinemática em um *game* pode ser buscado propositalmente em função da imersão, ao permitir que o jogador concentre sua atenção apenas nos aspectos importantes do jogo. Em alguns jogos casuais, por exemplo, evita-se o uso demasiado de elementos que podem dispersar a atenção do jogador do que é realmente importante. Na maior parte destes casos, a economia de *manifestações discursivas* sintetiza a simplicidade do *gameplay*. Em *Kamikase Race* (2009) parece ter sido esta a lógica usada pela Orbagames. A tela de jogo é de uma simplicidade que remonta a gerações de consoles mais antigas, como o *Atari*. A paleta de cores se resume ao uso de preto e branco, amarelo e vermelho - cor que identifica o carro manipulado pelo jogador. As informações de interface que se encontram do lado da tela de *gameplay* são pensadas para não dispersarem a atenção da tela principal. O preto é usado não só como substituto da textura como preenche a tela como um todo, inclusive as áreas de interface. A forma dos veículos é extremamente econômica e não há qualquer referência ao entorno da estrada que, aliás não tem curvas. Em *Kamikase Race*, a única manifestação discursiva que chama a atenção para si isoladamente é o carro do jogador, em função da cor e em cujo entorno este deve focar toda a sua atenção. Esse arranjo não deixa muitas dúvidas de que a maneira como é composto têm como objetivo potencializar a concentração do jogador nos aspectos mais relevantes do *gameplay*, neste caso, o uso dos *ludemas de performance física*.

Em *Tétris* (1984) as *manifestações discursivas* se misturam ao *gameplay*, uma vez que a própria forma das figuras de jogo é que compõem suas regras básicas. Nesse caso trocar a forma das figuras de jogo afeta também a jogabilidade e o fluxo de jogo. Muitas de suas características de discurso precisam responder a funções advindas do sistema

lógico: as formas devem responder a certas lógicas que extrapolam apenas as decisões de ordem estética.

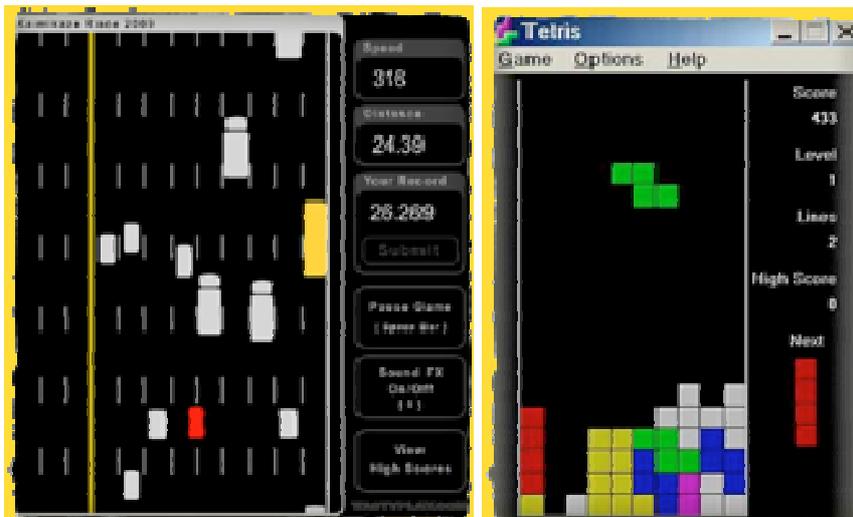


Fig. 51 e 52. *Kamikaze Race* é de uma economia espartana no uso de *manifestações discursivas*. A simplicidade de suas figuras, no entanto, parece resgatar a simplicidade do *gameplay*, potencializando a atenção do jogador apenas nos elementos de percepção que interessam ao desenrolar do jogo. Em *Tétris* é impossível dissociar as figuras das regras que as regem. Trocar uma forma ou cor de cada um dos objetos é mexer na dinâmica do jogo.

Fontes: <http://www.kamikazerace.com/images/screens/screen-02.jpg>

<http://www.mundotecno.info/wp-content/uploads/2010/11/tetris.jpg>

Mas se nos exemplos acima as *manifestações discursivas* parecem guardar relações diretas com o sistema lógico, isso não quer dizer que todo jogo casual responda necessariamente a essa lógica. Nem todo jogo casual é econômico em suas manifestações e nem sempre a escolha destas se dê em função de outras *dimensões*. A *dimensão estética* carrega, em si mesma, lógicas próprias e não precisa recorrer a outras *dimensões* para justificar sua existência. Um objeto interessante na tela não necessariamente remete a alguma necessidade lógica do *gameplay* (sua possibilidade de uso, por exemplo) ou a alguma resposta vinda do sistema tecnológico (no caso de *Kamikaze Race*, a economia de cores não é fruto de uma limitação tecnológica). A *manifestação discursiva* pode estar ali respondendo pura e simplesmente a um apelo estético e essa é a maior força desta *dimensão*. Quando comparamos várias versões do mesmo jogo este fato tende a ficar evidente:



Fig. 53 e 54. As manifestações discursivas que fazem parte da *dimensão estética* não têm sua existência condicionada a aspectos funcionais impostos pelos sistemas lógico e tecnológico, mas podem justificar-se por si próprias a partir de sua função estética. Nos jogos acima, as demandas estéticas apresentadas são bastante diferentes, apesar dos sistemas lógico e tecnológico serem iguais. As manifestações aqui respondem apenas a anseios estéticos.

Fontes: http://www.wired.com/images_blogs/dangerroom/images/2008/07/30/jewelquest.jpg
<http://www.geekrz.com.br/wp-content/uploads/2010/05/bejeweled2.jpg>

Jewel Quest e *Bejeweled* são jogos casuais que possuem o mesmo tipo de dinâmica de jogo (embora todos tenham algum tipo de função própria) e podem ser encontrados em muitas das mesmas lojas *on-line*. Ao aprender a jogar um deles, o jogador está apto a jogar os outros (existem centenas desse tipo de jogos) porque de maneira geral o que mais os difere entre si são suas *manifestações discursivas*. As diferenças nos motivos, objetos, paletas de cores e interface afetam a experiência, apesar de estarmos falando, basicamente do mesmo tipo de sistema lógico e tecnológico.

Os exemplos dados aqui pretendem mostrar o que são as *manifestações discursivas* e algumas das formas como se relacionam com as outras *dimensões*. É claro que não se pretende - e nem se conseguiria resgatar todas as formas pelas quais isso acontece devido a riqueza de soluções que a indústria está constantemente apresentando⁸⁹. Cada jogo trás seu arsenal de manifestações, que usa para obter os mais diversos efeitos de discurso.

Outro aspecto importante a ressaltar é que ao usarmos o exemplo de *Red Steel*, *Final Fantasy* ou *Kamikase Race* para exemplificar uma afetação possível entre a *dimensão estética* e a *dimensão tecnológica*, não estamos excluindo a possibilidade de que ao mesmo tempo possam estar ocorrendo outras relações na mesma ação. O corte arbitrário

⁸⁹ Ainda assim, seria muito interessante ver um autor se debruçando, por exemplo, na busca das regularidades no relacionamento das manifestações com as outras *dimensões*.

feito sobre as relações aqui é puramente pedagógico. Um *game* frequentemente opera na inter-relação constante entre todas as três *dimensões*.

Da mesma forma, é importante notar que as *manifestações discursivas* também não excluem a possibilidade que estejam operando em um nível mais complexo de encadeamento, formando *estruturas discursivas* que são usadas como linguagem e/ou verdadeiros estilemas, ajudando a compor uma narrativa, descrever uma situação e evidenciar um estilo. As manifestações discursivas não podem ser confundidas com as estruturas discursivas, mas são aquelas que, ao propor formas, sons, cinemática e textos, dão forma a estas.

3.3.2 Estruturas discursivas

O uso da expressão *estruturas discursivas* evita o uso da palavra narrativa, que pode ser confundida - erroneamente -, como consequência natural do encadeamento das *manifestações discursivas*. As *estruturas discursivas* são fórmulas comunicativas que têm o objetivo de transmitir informações a partir da adoção de determinados recursos de linguagem. Os *games* apresentam várias *estruturas* que lhes são recorrentes e que ajudam a definir como funciona sua linguagem⁹⁰.

E porque propõe-se *estruturas discursivas* e não *narrativa* como escopo da *dimensão estética*? É de supor que as narrativas, em qualquer conceito que sejam usadas, são parte fundamental de uma *dimensão* que se denomina 'estética'. Soma-se a isso o fato de que a narrativa é uma das pedras de toque do estudo dos jogos, e a busca por um conceito viável aos *games* representa verdadeira busca do ouro nos *game studies*. Justamente, o problema principal reside na necessidade enganosa de adoção de um conceito de narrativa que sirva tanto para jogos como *The Sims*, *Zelda* e *Tetris*. Ironicamente, vários autores ao não conseguirem enquadrar *games* tão diferentes sob o guarda-chuva de um conceito (sem que este se torne tão abrangente a ponto de se tornar inútil) optam por considerar os *games* em torno de sentenças igualmente universais do tipo *jogos não têm narrativa*. E aí buscam, pelo contrário, conceitos de narrativa que são de fato inviáveis a realidade dos *games* para justificar sua posição.

⁹⁰ Autores como ECO definem este tipo de construtos de linguagem como estilemas.

Autores como JULL, JENKINS, LAUREL e ATKINS definem narrativa de diferentes formas. JULL aponta que muitas das discussões mais acaloradas que marcam os *game studies* derivam do fato de que os autores trocam argumentos baseados em entendimentos diferentes da palavra. O próprio JULL, em *Half-Real* (2005) descreve uma das discussões que mantém com JENKINS sobre a natureza e forma da narrativa em *Star Wars, o game* (1983) e *Star Wars, o filme* (1977), e reconhece ao final não se trata de uma real discordância, mas do fato de partirem de diferentes pressupostos na definição de narrativa. Enquanto para JENKINS a narrativa deve ser vista em função de seu relacionamento com as outras mídias usando uma 'base de dados' já conhecida do público, para JULL a narrativa é a apresentação de uma sequência de eventos (*storytelling*). Obviamente não se trata da mesma coisa e reconhece que qualquer dos pontos de vista podem ser igualmente úteis metodologicamente.

Are games narrative? The answer depends exclusively on which meaning of "narrative" we are using and what aspectos of games we are focusing on. (JULL, 2005)

JULL resgata seis diferentes conceitos de narrativa frequentemente usados nos *game studies*⁹¹. Consideremos aqui alguns dos mais significativos. O primeiro é o que acabamos de referir considerando narrativa como apresentação de uma sequência de eventos, ou *storytelling*. Esse sentido pode apresentar variantes como por exemplo a necessidade da existência ou não uma sequência de eventos pré-fixados ou ainda só serem considerados narrativas se apresentarem tipos específicos de sequência de eventos. Normalmente os principais críticos à existência de narrativa dentro dos jogos derivam sua visão deste conceito. Não é impossível pensar as pequenas evoluções discursivas de *Tetris* em termos de narrativa (bem como toda e qualquer atividade humana), mas para a maior parte desses autores, esse é um enquadramento desnecessário e pouco produtivo, porque coisas mais interessantes ocorrem no jogo de *Tetris* do que a análise de uma forçada narratividade.

Em *games* cujas características são mais facilmente aceitas como tendo sentido narrativo 'tradicional' - como *Legend of Zelda, Twilight Princess* (Nintendo, 2005) por e-

⁹¹ São elas:

1. Narrativa como apresentação de um número de eventos (BORDWELL, 1985);
2. Narrativa como sequência pré-determinada de eventos (BROOKS, 1992);
3. Narrativa com um tipo específico de sequência de eventos (PRINCE, 1987);
4. Narrativa como um tipo de tema. (GRODAL, 1997);
5. Narrativa como mundo ficcional. (JENKINS, 2003);
6. Narrativa como a maneira pela qual damos sentido ao mundo (SCHANK and ABELSON, 1977).

xemplo -, onde se pode reconhecer um *storytelling* que atravessa e estrutura o jogo, a existência ou não de uma narrativa deriva do fato de se aceitar ou não que a condução do jogo pelo jogador pode subverter completamente a maneira pela qual os eventos são apresentados ou sequer se serão apresentados. Pode-se discutir que essa leitura 'alternativa' presente nas discussões de muitos dos autores da pós-modernidade é uma característica até mesmo de obras onde a existência de narrativa é inquestionável, como em *Harry Potter* livro, por exemplo (um leitor que só lê os trechos de aprendizado de magia, ou que pula os combates, etc) mas que nos *games* a radicalidade da interferência causada pelo jogador sobre o discurso representa um novo tipo de problemas e que os eventos desdobrados pelo jogador durante o jogo até podem ser resgatados posteriormente como narrativa (quando o jogador conta o que aconteceu no jogo) mas é fundamentalmente diferente da existência de uma sequência pré-determinada de eventos. Pode-se argumentar que em casos como *Zelda*, existe uma *tendência* de que determinados eventos de fato acontecerão, mas o fato de que não aconteçam não quer dizer que o jogo não foi jogado. O jogador pode ter decidido 'fazer outra coisa' que não perseguir os objetivos originais propostos pelo jogo.

Existem ainda outros sentidos de narrativa tais como 'um específico tipo de tema' ou ainda narrativa como 'a maneira como damos sentido ao mundo'. Mas o próprio JULL, que reconhece sua presença, não os leva muito a sério em função de seu caráter vago e a falta de funcionalidade que daí decorre. No entanto, especialmente no que diz respeito ao uso de temas específicos, é possível pensar a importância do uso dos códigos de leitura dos gêneros narrativos sobre a experiência de jogo. Esses códigos resgatam formas de pensar pré-determinadas que servirão como 'muleta' narrativa do *game* e nas decisões do jogador.

Eis, pela porta dos fundos, as estruturas discursivas.

Ao reconhecer um gênero, o jogador constitui um mapa mental que resgata suas principais características e seu conhecimento prévio daquele tipo narrativa ou mundo, ajudando na interpretação dos acontecimentos e em sua tomada de decisões. Assim, ao reconhecer uma tela de jogo, em que os elementos discursivos usam códigos do gênero *terror*, o jogador assume que está diante de um *game* de terror, sobre o qual pode, com determinado grau de confiança, antecipar um tipo de *plot*, personagens, *puzzles* e artifícios discursivos ao qual estará exposto ao decorrer do jogo.

Os aficionados do tema fantástico medieval estão habituados a determinadas situações onde sua decisão de ação é tomada mais sobre o conhecimento do gênero do que sobre a interpretação do *plot*. “*Volpato, o destemido, após se livrar das últimas armadilhas do templo de Arnaldo, contempla, extasiado, o Coração de Caubí, o rubi mais valioso do mundo de Patinhas. O tesouro repousa, uma explosão de reflexos vermelhos, sobre o crânio de uma estátua de dragão*”. Considere-se que o *game* - até o momento em que o herói contempla o rubi - não tenha apresentado qualquer referência à existência de dragões. E que tudo leva a crer - pela narrativa apresentada - que já tenham sido superados todos os perigos do templo. Basta agora pegar a recompensa: o rubi de Caubí está ao alcance da sua mão. Mas, estranhamente, o jogador exita. Do ponto de vista narrativo, o *game* dá todos os motivos para o jogador pensar que tudo está acabado. Ainda assim, o jogador reconhece na cena um motivo clássico do gênero: uma pedra que ao ser retirada, dá vida ao monstro guardião. E pensa duas vezes antes de agir. Neste caso, existe o reconhecimento de uma estrutura discursiva pertencente ao gênero que ajuda a construir o sentido e levar à tomadas de decisão por parte do jogador.

Indo mais além, para JENKINS, a narrativa pode ser entendida como mundo ficcional. A função narrativa básica dos *games* para ele é proporcionar ao jogador a estruturação de um espaço de jogo que facilita diferentes tipos de experiência narrativa. Ou seja, a função narrativa dos *games* não é expressada da mesma maneira que nas definições ‘clássicas’ de narrativa, mas é resultado da construção de mundos com lógicas próprias (coerentes ou não), história, regras, cenários, personagens e demais elementos que permitirão ao jogador a construção de narrativas. A idéia não é nova e é inspirada pelo trabalho de teóricos do hipertexto, tais como LANDOW, mas é radicalizada pela natureza visual e exploratória dos *games*, que transformam a metáfora da espacialidade de fato na representação de um ambiente físico que deve ser gerenciado e pensado espacialmente. A natureza narrativa do jogo é então proporcionar um ambiente *sand box*⁹² que oferece ao jogador as regras básicas que regem o universo proposto. O autor ilustra o princípio resgatando algumas das principais críticas que historicamente se fez à literatura de ficção científica: obras que concentram parte importante de sua energia na criação de mundos e de suas regras e em detrimento da construção de personagens em profundidade. Propõe então o que nomeia *environmental stoytelling*, ou *enredos de ambiente*, cujas características

⁹² Sand box é o termo usado para designar ambientes digitais estruturados onde os usuários têm liberdade para criar e testar coisas.

mais importantes seriam - entre outras -, providenciar um palco para o desenrolar de ações e narrativas emergentes.

The organization of the plot becomes a matter of designing the geography of imaginary worlds, so that obstacles thwart and affordances facilitate the protagonist's forward movement towards resolution. Over the past several decades, game designers have become more and more adept at setting and varying the rhythm of game play through features of the game space. (JENKINS, 2005)

A idéia de narrativa como mundo ficcional é interessante e compreende algumas 'aberturas' e desdobramentos que devem ser levados em consideração quando pensamos nas histórias propostas pelos *games*⁹³. De maneira especial, a função de prover recursos para o desdobramento de narrativas emergentes⁹⁴, que proporciona o deslocamento da visão de narrativa centrada na intenção do autor (a obra 'como foi idealizada') para uma visão centrada na experiência proporcionada ao jogador.

As diferentes visões acerca do conceito de narrativa apontadas nas últimas páginas pode fazer parecer que o centro da discussão sobre a narrativa em *games* está em descobrir qual o conceito mais se aplica a realidade da mídia e/ou chegar a conclusão - pela adoção deste ou daquele conceito - em termos da existência ou não há narrativa ali. As discussões entre JULL e JENKINS ilustram isso de forma clara.

Mas esse posicionamento pode ser um erro. Como dito anteriormente, é possível que um dos maiores problemas seja a busca por uma regra geral que se aplique a todos os casos e todos os *games*. Quando se fala de narrativa de jogos, pode-se concordar com mais facilidade com a possibilidade do uso de um conceito clássico (como sequência de eventos) quando estamos falando de *BioShock*, por exemplo. Os elementos principais estão ali, de forma relativamente evidente (um *plot* reconhecível, a jornada do herói, a construção de tempo e personagens, etc). Mas ao aplicar este conceito em *WoW* percebe-se que a análise resultante a partir deste conceito tende a desconsiderar boa parte dos acontecimentos e características mais interessantes do jogo pelo fato de que, simplesmente,

⁹³ A maneira como aborda, por exemplo, a importância da adoção de regras de comportamento advindos de narrativas transmidiáticas, usando o background do jogador naquele mundo proposto. As franquias nesse caso agindo como geradores de mundo.

⁹⁴ *Emergent narratives* são *games* que apresentam poucas regras de fácil aprendizado, resultando em grande quantidade de possibilidades de ação. *Tétris* é um exemplo clássico do tipo. JULL (2005)

estão fora do conceito, mesmo que tenham características narrativas relativamente óbvias.⁹⁵

Em *WoW*, encontram-se sistemas específicos do jogo que entendem-se como narrativa (a sequência de eventos projetada para alcançar o nível 85) e outros que só podem ser considerados como tal ao mudar o conceito adotado (as *missões* auto-impostas pelos jogadores, o *pvp*, etc). Sendo ainda mais radical, podemos resgatar *Tétris*. O *game* russo, aliás, é um dos jogos mais lembrados quando a questão é defender que os jogos não precisam ter narrativa. Reconhecer a existência de narrativa em *Tétris* obriga um alargamento considerável do conceito (resgatando o contexto de sua criação, a origem russa, etc) que é tão geral e vago que praticamente o inutiliza pela abrangência: nesse caso, qualquer tipo de movimento interpretativo passa a ser considerado narrativa e logo sem função nenhuma enquanto conceito.



Fig. 55 e 56. *Bioshock 2* e *Tétris*. A questão da existência ou não de narrativa nos jogos não deve ser tomada como o fator mais importante dessa discussão. Alguns jogos terão narrativa, outros não. Tão importante quanto esta questão, a busca por um conceito 'guarda-chuva' de narrativa - que abriga todas as peculiaridades narrativas encontradas no meio - também surge como uma falsa questão. Diferentes jogos necessitarão diferentes *approaches* no que diz respeito a narrativa.

Fontes: <http://ps3media.ign.com/ps3/image/article/106/1066381/bioshock-2-20100203022041552.jpg>
http://2.bp.blogspot.com/_O6u-rYBMVjI/TD9akbkjg1I/AAAAAAAAADo/1cK9gLcwdZU/s1600/tetris.jpg

Assim, duas questões parecem frequentemente desviar a atenção para o que deveriam ser as principais preocupações sobre a narrativa nos *games*. A primeira é a formulação da pergunta sobre a narrativa em termos de sua existência ou não. Colocada assim, a resposta tende a um posicionamento radical, porque seja *sim* ou *não* ela tende a ter caráter universal, ou seja, aplicada a todos os jogos que existem. Quando de fato jogos co-

⁹⁵ Um dos muitos exemplos que podem ser resgatados é a área de *pvp* (*player versus player*) que consiste na possibilidade do jogador participar de combates envolvendo mais jogadores. A maior parte das batalhas não afeta o *plot*, mas sem dúvida possibilita ao jogador uma experiência de jogo que afeta consideravelmente sua sensação de narrativa: a conquista de mais poder, a conquista de mais habilidades de jogo, conhecimento do sistema, estabelecimento de amizades e aliados, etc.

mo *Tétris* (no que diz respeito a narrativa) não deveriam ser colocados na mesma categoria que *Bioshock*.

A segunda é correlata a primeira e peca por raciocínio similar: ao aceitar a existência da narrativa nos *games*, tende-se a buscar uma definição de narrativa que seja aplicável a todos os jogos. Como anteriormente, o problema aqui é a idéia de um conceito universal. O risco é considerar os jogos, enquanto mídia e enquanto linguagem, como um bloco monolítico de características compartilhadas por todos. Este tipo de problema parece fazer parte da história do nascimento e reconhecimento de todas as mídias, que em suas primeiras décadas tendem a serem consideradas como sendo *uma coisa única*⁹⁶. Em uma mídia como os *games*, isso é potencialmente perigoso, uma vez que a natureza interdisciplinar de seus processos produção, a variedade de sistemas de distribuição e base tecnológica faz dela uma mídia extremamente flexível e rica em suas diferentes expressões. *Tetris* e *Bioshock* são *games*, não há dúvidas, bem como um barco é tão meio de transporte quanto um avião. Estudá-los com as mesmas técnicas, ferramentas e *approaches* pode, no entanto, ser fatal.

Ao afirmar, no entanto, que cada jogo vai exigir a adoção de diferentes conceitos de narrativa, não quer dizer que não possamos reconhecer grandes características que parecem ser compartilhadas pela maior parte dos jogos que a possuem. Em *games* como *The Sims*, por exemplo, cuja estrutura se adequa à narrativa como mundo ficcional, podemos encontrar características de linguagem que também são encontradas em jogos como *Bioshock*, cuja proposta se enquadra dentro de um conceito de narrativa mais tradicional - narrativa como sequência pré-determinada de acontecimentos. Essa variedade de manifestações não é característica apenas dos *games*, mas encontra em sua natureza interdisciplinar uma mídia extremamente fértil para abrigar diferentes tipos de expressões, tornando árdua a busca por um conceito “geral” de narrativa. Uma forma de lidar com isto é sugerida por ECO, que ao analisar as características da linguagem dos quadrinhos desvia de uma definição de narrativa para concentrar-se nas formas pelas quais comunicam seus sentidos. A viagem semiótica que daí decorre valoriza o discurso propriamente dito, a “coisa” que está escrita ou desenhada na página. Mas desse caráter empírico, intui algo que indica uma linguagem específica. O que busca são soluções de comunicação, estruturas de discurso recorrentes cujo objetivo é “entregar um sentido”. Essas estruturas re-

⁹⁶ *Remediation*. Bolter & Grusin. MIT Press, 2000.

incidentes são os blocos que compõem a narrativa dos *games* e a caracterizam⁹⁷, seja qual for o conceito que dela se adote.

Pode-se reconhecer algumas características mais ou menos constantes mesmo quando aplicadas a diferentes tipos de jogos. São elas: *missões*, *amplificação*, *funcionalidade* e *vetorização*. Cada uma delas pode ter diferentes manifestações conforme o tipo de jogo, mas aparte o discurso adotado (formas, nomes, personagens, gênero, etc) operam segundo a mesma lógica. Também influenciam-se todo o tempo, operando conjuntamente. Eventualmente, alguns jogos não irão apresentar uma outra com a mesma intensidade.

3.3.2.1 Missões, checkpoints, sand-boxes

O termo *missões* ou *missão* faz parte do jargão do dia-a-dia do desenvolvimento e pelo *game design*⁹⁸:

Em missões, o objetivo não é necessariamente chegar a um local físico no mundo do *game*, mas, em vez disso, cumprir um conjunto de critérios que representam o sucesso. (...) *Games* baseados em missões existem desde o início dos jogos interativos - a capacidade de dividir uma aventura maior em partes menores possibilitou a criação de campanhas completas e permitiu que os designers explorassem o mundo da história do *game* durante muitas partidas e muitas, muitas horas de jogo. (SCHUYTMEEMA, 2008)

As *missões* são desafios apresentados pelo *game* que têm objetivos, obstáculos e resoluções próprios dentro da estrutura do jogo. São blocos de informação reconhecíveis pelo jogador porque detêm um caráter de fechamento ou resolução quando o objetivo é cumprido. Toda *missão* deve ter um final - que pode ser alcançado ou não -, e seus objetivos podem independender dos objetivos finais do *game*. As *missões* cumprem funções lógicas dentro do jogo, constituindo blocos que ajudam a compor a estrutura lógica e definir

⁹⁷ Assim como ECO, ATKINS também propõe categorias narrativas a partir do uso recorrente de artifícios de linguagem, como por exemplo a maneira de entregar "realismo" nos jogos, ou o uso do que chama contra-factualidade (2003).

⁹⁸ Nos *games*, o significado de missão difere bastante do significado dado à palavra pela literatura, onde é vista como uma jornada (física e simbólica) que exige do herói toda sua energia e força de vontade. (PROPP, 1984).

as regras de acesso⁹⁹. O cumprimento de seus objetivos traduz-se na obtenção de mais poder, prêmios ou acesso a novos lugares para o personagem. Do ponto de vista da *dimensão estética*, as *missões* costumam se apresentar como pequenas unidades narrativas dentro do jogo, constituindo partes ou episódios fechados dentro do *plot*. Por exemplo, um personagem que para terminar o jogo deve vencer *Eusébio, o Jegue Elétrico*, pode entrar em uma *missão* cujo objetivo é ajudar um fazendeiro a recuperar seu leitão premiado que fugiu. Ao achar o leitão e finalizar a *missão*, o personagem/jogador não está necessariamente mais próximo de atingir a vitória sobre o temível quadrúpede e terminar o jogo, mas é bem provável que durante o processo tenha aprendido coisas importantes sobre o universo do jogo e obtido mais poder através da obtenção de itens ou pontos, o que irá ajudar quando tiver de fato de enfrentar o vilão principal do jogo. Normalmente as *missões* se encadeiam de forma a compor uma visão geral do universo proposto: para fazer com que o jogador conheça e explore um determinado espaço de jogo e domine os sistemas de jogo, o *game* apresenta várias *missões* diferentes que, tendo ou não relações umas com as outras, obrigam ou condicionam o jogador a um reconhecimento sistemático da área e um aperfeiçoamento de suas habilidades. Nos *games*, as *missões* representam as principais unidades narrativas a constituir suas histórias. As histórias são divididas em pequenas partes operacionais - a maneira de capítulos em um livro -, que tendem a ter uma coerência interna e a responder por objetivos específicos dentro da construção da narrativa.

São diversas as formas como as *missões* afetam a estrutura lógica do jogo e compõem a narrativa. O modo como cada jogo irá encadeá-las afeta de maneira fundamental sua jogabilidade. Muitas vezes, essa forma de encadeamento é tão importante que um jogo passa a ser referenciado - para fins comerciais, por exemplo -, em função disto, como é o caso dos jogos de universo aberto, que são caracterizados principalmente pela possibilidade do jogador escolher que coisas quer fazer dentro do universo de jogo sem que precise, necessariamente, seguir a linha narrativa principal. Nestes casos, como em *GTA IV* (Rockstar North, 2008), o jogador pode a qualquer momento explorar diferentes ações e engajar-se em diferentes objetivos que vai encontrando ao explorar a cidade. Pode optar por esta ou aquela *missão* conforme melhor lhe convier.

⁹⁹ Ver capítulo 3.



Fig. 59 e 60. *Grand Theft Auto IV* (Rockstar North, 2008) é um exemplo de jogo que se define pela forma como as *missões* se encadeiam. Existe uma linha narrativa geral - *Nico Bellic*, um imigrante iugoslavo que chega em Liberty City atraído por promessas de uma vida melhor -, mas o jogador pode escolher que *missões* vai realizar dentro do mapa da cidade.

Fontes: http://www.shockya.com/news/wp-content/uploads/grand_theft_auto_cell.jpg

http://1.bp.blogspot.com/_JSSQzMXqVE/S-mUA6WaY2I/AAAAAAAAAFI/02Rb2GxqRmw/s1600/e+esta.jpg

No caso de *GTA IV*, as *missões* apresentam uma grande variedade de características seja em relação ao tempo, as suas regras de acesso ou as suas funções. Algumas são insignificantes em relação ao objetivo do jogo enquanto outras são determinantes no desenrolar da trama; algumas são compulsórias enquanto outras são de livre escolha; algumas são para aumento de poder, outras para o avanço da narrativa. Apesar de todas as *missões* se caracterizarem por seu sentido de ‘fechamento’ (início, meio, fim e objetivos específicos) cumprem funções e se comportam de maneiras específicas dentro do *plot* e da arquitetura lógica.

Vejamos, por exemplo, o caso de *missões* lineares. Em jogos como *God of War* (SCE Studios Santa Monica, 2005) as *missões* são colocadas de forma a serem jogadas em uma ordem específica e sem sobreposição de objetivos. Para chegar ao Olimpo e executar sua vingança contra *Zeus*, *Kratos* deve conseguir libertar *Pégasus* que está preso. Todas as ações que deve desempenhar para libertar o cavalo alado fazem parte da mesma *missão*, e enquanto estiver lutando para atingir este objetivo, todos os outros objetivos - do ponto de vista da narração -, estarão em suspenso. Cada *missão* deve ser concluída para que outra se inicie. Neste caso a conclusão de cada *missão* aproxima o jogador cada vez mais do final do jogo. Nos *adventure games* esta é a estrutura mais comum de encadeamento de *missões*.

Também podemos encontrar *missões* concomitantes, ocorrendo ao mesmo tempo e sem uma ordem pré-definida. É o caso de *GTA IV* que referimos mais acima. Ali a estrutura de jogo permite ao jogador o engajamento e fechamento em uma série de *missões*

diferentes sem que necessariamente o jogo ‘avance’ no sentido da resolução de sua narrativa e seu término. De fato, é comum encontrar jogadores que não se preocupam em ‘virar o jogo’, enfrentando o *boss* final, mas protelam o embate indefinidamente para ficar explorando o universo de jogo e completando novas *missões*. Em jogos como os da série *Final Fantasy* (Square Enix), os jogadores avaliam seu conhecimento e desempenho do jogo não em função de terem terminado o jogo, mas em função da quantidade de *missões* e *achievements* conseguiram descobrir e executar durante ele. Quanto mais *missões* executadas, mais completo o jogador. O próprio sistema de jogo é pensado em termos das recompensas que marcam a conclusão bem sucedida de cada *missão*, proporcionando ao jogador acumular durante o jogo centenas ou milhares de troféus, itens, dinheiro e poderes com os quais vai provar seu nível de conhecimento e envolvimento com o jogo.

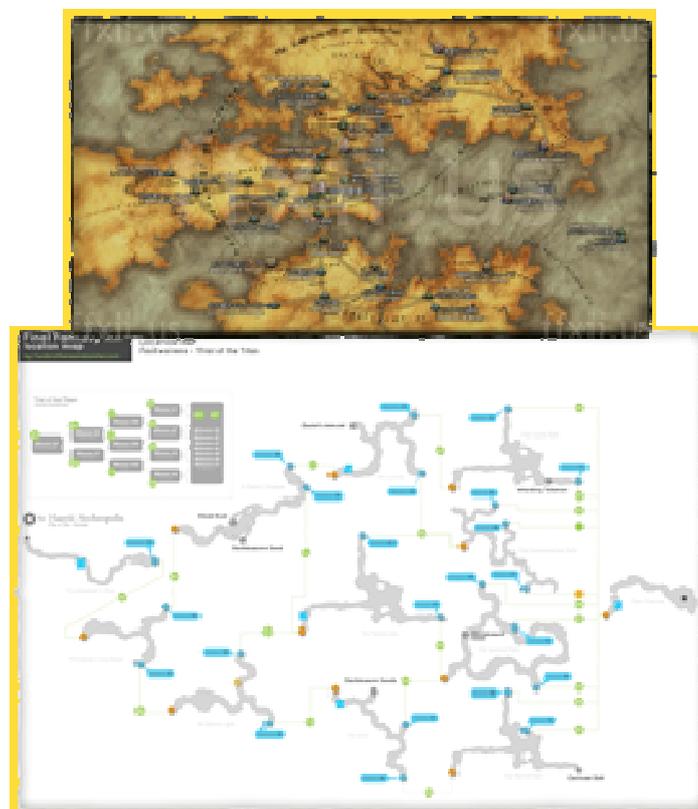


Fig. 61 e 62. Na série *Final Fantasy*, muitas *missões* podem ser escolhidas pelo jogador. No mapa acima, cada lugar apresenta um grande número de *missões* que não tem relação direta com o desenrolar da história tampouco uma ordem sequencial específica a ser executada. São milhares de diferentes *missões* dentro do jogo, que podem inclusive serem feitas diversas vezes, normalmente para acúmulo de poder e itens. À direita, um mapa mostrando apenas os lugares onde monstros raros podem ser encontrados. Achá-los e derrotá-los é facultativo e o jogador pode realizar quantas *missões* queira ao mesmo tempo.

Fontes: http://www.ffodyssey.com/ff12/world_map.jpg

http://images.wikia.com/finalfantasy/images/5/50/Titan_trials_map.jpg

Em jogos como *GTA* ou *Final Fantasy*, é comum encontrar *missões* aninhadas. Nesses casos, completar uma *missão* demanda a solução de *missões* internas, que ao se

encadearem, complexificam o jogo. O encadeamento de *missões* pode se dar de forma linear ou não. Em jogos como *WoW*, muitas *missões* são encadeadas: para resolver um problema específico, o jogador deve completar diversas *mini-missões*. Mas isso não necessariamente precisa ser feito em sequência e tampouco exclui a possibilidade do jogador estar desempenhando outras *missões* ao mesmo tempo. Em *Final Fantasy*, para obter uma *ultimate weapon*¹⁰⁰, o jogador precisa realizar uma série de *missões* diferentes que, ao final, possibilita seu acesso ao local onde pode obtê-la. Em jogos do tipo *adventure* as *missões* encadeadas são bastante comuns. Para chegar a aldeia, o jogador deve reparar a ponte; para reparar a ponte, deve obter corda; para conseguir corda, deve achar um cipó adequado; para achar o cipó, deve burlar o guarda florestal. cada atividade é composta por várias ações e representa uma *missão*, e a soma delas todas possibilita finalizar a primeira.



Fig. 61 e 62. A narrativa em *Full Throttle* (Lucas Arts Games, 1995) é constituída a partir do encadeamento das *missões*. Para consertar a moto, *Ben* têm que conseguir peças de reposição, para conseguí-las, têm que conseguir invadir um ferro-velho e convencer um mecânico. Cada parte é dissociada da outra e ‘fecha-se’ ao obter o item.

Fontes: http://www.scummvm.org/data/screenshots/lec/ft/scummvm_0_9_1-full.png
http://www.oitobits.net/wp-content/uploads/full_throttle_ss_01.gif

¹⁰⁰ *Ultimate weapons* são as armas mais poderosas em *Final Fantasy*.

É importante enfatizar o caráter de ‘pontuação’ narrativa exercido pelas *missões*. Elas não apenas marcam acontecimentos de relativa ou extrema relevância dentro do jogo, como também servem de marcadores de passagem de tempo. O fechamento das narrativas de uma *missão* marca um avanço dentro da experiência de jogo, quer esse avanço se dê na direção do final do jogo ou apenas como mais uma conquista de poder (mais experiência, dinheiro, itens, etc). Para o jogador é mais coerente medir o tempo de jogo em termos de *missões* do que cronologicamente. Um jogador de *rpg*, por exemplo, ao ser perguntado sobre a quanto tempo está jogando determinado título, vai responder muito provavelmente não em número de horas, mas a partir do seu nível. Ser *level 85* no *WoW*, significa muito mais que indicar o número de horas jogadas. As *missões* se convertem em unidades de tempo dentro do jogo. É bastante comum que um jogador, tendo a oportunidade, só abandone sua sessão de jogo ao completar uma *missão* determinada. Uma das maiores reclamações dos pais em relação aos filhos jogadores é que os filhos parecem estar sempre em busca de mais uns minutos para ‘completar’ uma *missão*. Para muitos jogadores a idéia de parar a sessão no meio de uma *missão* não faz sentido. A importância do uso das *missões* para transmitir a sensação de tempo é um artifício comum na linguagem dos *games*. Em *Final Fantasy X* (Square Enix, 2001) *Tidus* e seus amigos precisam atravessar a enorme região desértica que fica entre *Guadosalam* e *Macalania Forest*, chamada *Thunder Plains*. Não há veículos ou qualquer tipo de transporte para ajudá-los e o jogador sabe, ao consultar o mapa, que a travessia será longa. De fato, para completar a travessia tem que atravessar muitos mapas (a unidade de medida de espaço em *Final Fantasy*), combatendo inimigos e vendo seus recursos serem consumidos a cada etapa e sem que possa reabastecer-se ou descansar. Enquanto os combates e corridas sucedem, vai aumentando sua tensão uma vez que a situação de seu grupo vai piorando e não encontra nenhum lugar em que possa ‘salvar o jogo’, assegurando seu progresso e afastando o risco de morrer e precisar passar por toda aquela etapa de novo. Quando finalmente encontra uma *store* para descansar e salvar o jogo, têm a sensação de que muito tempo decorreu desde que partiu em viagem. E sabe que pelo menos mais uma etapa inteira igual a esta espera pela frente. Ao chegar em *Macalania*, o jogador tem a sensação de que acabou de passar por uma empreitada de caráter épico. A *missão* aqui demarca um avanço por parte do jogador dentro do jogo, seja no avançar da história seja pela conquista de habilidades e experiência.



Fig. 63 e 64. Em *Final Fantasy X* (Square Enix, 2001) a *missão* que regula a travessia dos *Thunder Plains* (à esquerda) é um excelente exemplo do uso das *missões* para transmitir a sensação de passagem do tempo. A travessia repleta de perigos e desafios vai aos poucos minando a capacidade de recuperação dos aliados, que vão enfraquecendo pouco a pouco, fazendo o jogador ficar preocupado por quanto mais tempo ele terá de aguentar antes de chegar em uma estação de repouso (à direita) que irá lhe permitir comprar mais suprimentos, descansar os personagens e, principalmente, salvar o jogo. Ao chegar em *Macalania Forest* e completar a *missão*, o jogador sente ter avançado dentro do *game*.

Fontes: http://2.bp.blogspot.com/-7CLz4qG1rp0/TdpRAaC9W5I/AAAAAAAAAW0/w9ryKE4LSAg/s1600/Final_Fantasy_X_-_Jecht_Sphere_03.jpg
http://2.bp.blogspot.com/-z-Suk9dPrI8/TdmytUIIKQI/AAAAAAAAAVY/tQQARMLvDdA/s1600/Final_Fantasy_X_-_Al_Bhed_Primer_14.jpg

No exemplo acima, é importante notar também a existência dos *checkpoints* dentro das *missões*. Os *checkpoints* são pontos específicos dentro do espaço ou da narrativa do *game* que disparam no sistema a gravação dos dados e o *status* dos personagens e do mundo, de forma que em caso de morte do personagem principal, o jogador possa reiniciar a partida a partir daquele ponto. No caso descrito acima, os *checkpoints* só servem em caso de morte e reinício, mas não em caso de desligamento dos aparelhos¹⁰¹. Se o jogador desligar o aparelho após quatro *checkpoints* que caracterizam a *missão*, terá de começar tudo de novo, fazendo com que normalmente não saia da sessão de jogo antes de achar um lugar em que realmente possa salvar o jogo. Este mecanismo de *gameplay* influenciou diretamente na sessão do jogo e na narrativa, uma vez que a medida que o tempo passa o jogador se sente mais pressionado para não perder todo o avanço que já conquistou. A intenção visível na travessia dos *Thunder Plains* em *FFX* é transmitir a sensação de grande distância, perigo e passagem do tempo diegético. Os *checkpoints* não chegam a caracterizar-se como *missões* uma vez que não tem o caráter de fechamento que as caracterizam. Um *checkpoint* apenas sinaliza que o jogador avançou significativamente DENTRO da *missão*.

¹⁰¹ Nem todos os *checkpoints* funcionam dessa maneira. Em games como os da franquia *Call of Duty*, os *checkpoints*, uma vez alcançados, salvam automaticamente o avanço feito.

Existe ainda outra estrutura que ajuda a compor o esqueleto das narrativas nos *games* que não pode ser caracterizada nem como *missão* e tampouco *checkpoint*. Em *game design*, costuma-se denominá-las *sand-box*.

O termo têm um significado diferente do originalmente usado na computação¹⁰² e é usado aqui para designar ambientes projetados para oferecer ao usuário/jogador possibilidades de interação e exploração relativamente livres, como os normalmente encontrados nos jogos de universo abertos. O jogador pode experimentar o ambiente, testando coisas, e boa parte dessa atividade não faz parte necessariamente das ações que espera-se que ele faça para terminar o jogo. Ou seja, são atividades não reguladas por *missões*, mas livres, em que o jogador pode se engajar por muito tempo por motivos variados: acúmulo de poder (*minering*, por exemplo), exploração ou qualquer outro motivo que lhe convier. Em jogos como *WoW* ou *Final Fantasy* boa parte do tempo de jogo é dedicado a estes aspectos não ligados a *missões*. Diferentes destas, os ambientes *sand-box* tendem a não ter o caráter tão intenso de marcação de tempo e avanço de narrativa que as *missões* costumam proporcionar. Jogos como *GTA* misturam de maneira excelente os dois tipos de estrutura. Em *WoW*, existem centenas de sites e blogs com extensos manuais e sugestões para o melhor aproveitamento do ambiente de jogo no desenvolvimento dos poderes e progressão de personagens. Em *WoW*, tão importante quanto ter um personagem forte para desempenhar as *missões*, é desenvolver habilidades para melhor aproveitar os recursos que o sistema oferece quando o jogador não está em uma delas.



Fig. 65. Em *WoW*, nas pontas, exemplos de profissões que influem nas maneiras como o jogador pode progredir seu personagem. No meio, exemplos de habilidades que cada tipo de personagem pode trazer (Paladino, Druida) e que afetarão a maior parte de seu desempenho nas *missões*.

¹⁰² *Sandboxes*- mecanismo de segurança para rodar programas de maneira isolada e portanto com menos riscos. Wikipedia, [http://en.wikipedia.org/wiki/Sandbox_\(computer_security\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Sandbox_(computer_security))

Muitos jogadores passam muitas horas de pesquisa para saber como melhor conciliar o perfil de personagem (feiticeiro, *hunter*, paladino, etc) que lhe dá habilidades de defesa e ataque e interfere diretamente na maior parte das *missões*, com as habilidades que a escolha de uma profissão trás. Ao escolher a profissão de *skinner*¹⁰³, por exemplo, o jogador se certifica que enquanto estiver explorando *Eastern Kingdoms* (estando ou não dentro de uma *missão*) vai poder ganhar experiência e ganhar dinheiro ao aproveitar a pele de seus inimigos mortos. A habilidade não lhe permite avançar a narrativa ou acesso a novas partes do mundo, mas torna o 'vagar' a esmo no mundo uma atividade que pode ser bastante lucrativa e útil dentro daquele universo, entregando um tipo de jogabilidade outra que não a fornecida pelas estruturas de *missões*.

Missões, *checkpoints* e *sand-boxes* não são excludentes, podendo conviver bastante bem entre si. A maneira como são propostas dentro do sistema influencia diretamente a jogabilidade e a narrativa, constituindo partes estruturais tanto da *dimensão lógica* - compondo a arquitetura lógica e as regras de acesso -, como da *dimensão estética*, ajudando a formatar o discurso e a narrativa - quando houver .

3.3.2.2 Sintetização

Um dos traços mais comuns na narrativa dos *games* é o caráter sintético de personagens, cenários e acontecimentos. Ao assumir a interatividade como um dos principais traços de sua experiência, via de regra assumem estratégias para não sobrecarregar o jogador com informações acerca do mundo e dos personagens que apresenta. Isso ocorre porque, ao contrário de um livro, uma grande oferta de informações nos *games* tende a desviar o foco da jogabilidade em direção ao texto, 'puxando' o jogador para o comando da ação para o papel de espectador/leitor tradicional. Isso fica mais evidente nas *cut-scenes*, nos textos que precisam ser lidos durante o jogo, nas informações que precisam ser absorvidas para atingir determinado objetivo, etc. Não há dúvidas que as informações contidas nesses blocos de texto podem desempenhar um papel fundamental na experiência do jogo (para o bem e para o mal) sendo muito utilizados em todo o tipo de jogos.

¹⁰³ *Skinner* significa peleiteiro.

Como maior vantagem, ajudam a contextualizar o jogador dentro daquele universo e fazê-lo entender como funciona. Por outro lado, a oferta dessas informações deve ser bem dosada de forma a não aborrecer o jogador que, via de regra, deseja apenas entender o que vêm a seguir para poder ‘voltar ao jogo’ e tomar suas decisões. Ao assumir que dar ao jogador o comando das ações é a principal arma de sedução dos *games*, os times de produção procuram entregar as informações de maneira menos intrusiva possível, evitando ao máximo que o jogador tenha que interromper o controle de suas ações para ‘ler’ ou ‘assistir’ uma história. Essa peculiaridade da linguagem dos *games* levou a adoção de soluções de estilo e discurso que chamamos sintetização.

Sintetização é a capacidade de comunicar as informações com a máxima economia, permitindo ao *gamer* absorvê-las sem que tenha que empreender grande tempo ou esforço para isso. Se manifesta de diversas formas.

Uma das maneiras mais comuns é o uso das regularidades de gênero. As discussões sobre gênero trazem uma luz interessante sobre os *games*, uma vez que o uso de estereótipos parece ser uma norma geral de suas narrativas.

Para Bakhtin, o uso do gênero é uma das formas como se dá a alternância dos sujeitos falantes¹⁰⁴:

...utilizamos sempre dos gêneros do discurso, em outras palavras, todos os nossos enunciados dispõem de uma *forma padrão* e relativamente estável de *estruturação de um todo*... Na *prática*, usamos-os com segurança e destreza, mas podemos ignorar totalmente a sua existência *teórica* (BAKHTIN, 2000)

Pode-se dizer que as discussões sobre os gêneros narrativos, oriundas da literatura e do cinema dividem-se em três posições: a primeira considera problemático o uso do conceito porque reclama o espaço da criatividade dentro da narrativa. Esta, a criatividade, seria ‘coagida’ dentro de padrões muito rígidos (os padrões de cada gênero) e perderia, portanto, sua força criadora. A ‘verdadeira obra’ não se preocupa com o gênero, porque se faz, justamente, no que tem de único, singular e inigualável. Sob esta ótica, o gênero representa um grilhão que prende os movimentos do criador, e uma de suas principais conseqüências é, então, a homogeneização das narrativas. Outra posição, oposta à ante-

¹⁰⁴ Bakhtin se refere a existência de outros sujeitos falantes mesmo no ato da criação solitária. Ou seja: um escritor, ou em nosso caso um *lead design*, ao criar uma obra está todo o tempo dialogando com o leitor/jogador, de quem pressupõe argumentações, respostas e ações ao conteúdo que está criando.

rior, representada por autores como TODOROV, defende o uso do conceito, reafirmando sua importância como elemento de configuração narrativa, diálogo e mediação entre os agentes envolvidos na narração – sejam autores, leitores ou produtores de maneira geral. TODOROV reconhece, entretanto, a necessidade de fugir às antigas conceituações de gênero tal como foram desenvolvidas na literatura clássica (derivadas das raízes *épica*, *lírica* e *dramática*). Para ele, essas conceituações não dariam conta da diversidade de processos, mistura de códigos e soluções narrativas que caracterizam a produção contemporânea. Devem-se substituir as velhas formas por novas, condizentes com uma maneira diferente de conviver e lidar com os textos.

...os gêneros configuram-se como espaço de permanente mobilidade e transformação e podem ser qualificados como dinâmicos, móveis, capazes de incorporar as transformações que historicamente se impõem. (BORELLI, 1996)

Embora atento às modificações contemporâneas ocorridas nos textos, TODOROV tem em mente a aplicação do conceito restrito ao texto literário. Uma ampliação do alcance do conceito de gênero, entretanto, estende sua área de atuação para outros tipos de textos que fogem à literatura ‘tradicional’. BORELLI, a partir do conceito de CAMPOS, diz que a noção de gênero, da maneira como é vista pela literatura, é eclodida concomitantemente ao surgimento da imprensa e ao desenvolvimento dos meios de comunicação de massa. O gênero, escapando aos limites da literatura, aplica-se a qualquer produto midiático e, através destes, por causa de seus processos e limitações específicas, alargam, misturam e negociam constantemente regras, sentidos e características.

Assim, o gênero funciona como uma matriz de sentido cujo propósito é servir de interface entre o produtor e sua narrativa e entre o consumidor e o produto. A configuração de cada gênero serve para guiar tanto o produtor quanto o consumidor em meio a um universo de escolhas. O gênero ‘cataloga’ o produto midiático, dizendo, de maneira sintética, o que se deve esperar de determinada narrativa. Por mais criticado que seja, estabelece, a partir da noção de contrato, uma série de premissas que ajudam a guiar as decisões do criador e as percepções dos usuários, colocando em jogo – ao mesmo tempo – exigências e restrições à narrativa.

No caso dos *games*, essa visão de gênero estabelece um contrato e um “guia de leitura” que ajuda o jogador a entender que tipo de coisas esperar de um jogo é quase uma norma. Os *games* têm variados gêneros, que são determinados tanto pelo seu con-

teúdo, pelas estratégias de mercado ou pela jogabilidade¹⁰⁵, e cada um deles trás embutido suas normas de leitura cujo domínio por parte do jogador é importante. Essas normas ou regularidades encontradas nos gêneros permite uma economia muito grande nos esforços de comunicação de um *game*. Vejamos como isso acontece.

Ao iniciar *World of Warcraft* o jogador precisa criar seu personagem. Apesar do *game* da Blizzard disponibilizar todo o tipo de informações sobre as classes de personagens, suas vantagens e desvantagens, seja no site da desenvolvedora, na tela de entrada do *game*, em revistas especializadas, nos tutoriais do jogo, nos passo-a-passos oferecidos ou em todo o ecossistema de blogs que gravitam em torno do universo de *WoW*, é fácil verificar que as escolhas feitas nesse momento inicial do jogo não são novidade para uma pessoa que já teve um prévio contato com o gênero fantasia. Reconhece-se imediatamente as matrizes de Tolkien¹⁰⁶ na construção dos personagens bem como as matrizes de *D&D*¹⁰⁷ (e todos os seus derivados) em suas lógicas de comportamento. Nas imagens abaixo, vemos a tela de construção de personagens mostrando os dois grandes grupos antagônicos *Alliance* e *Horde* e dentro deles seis raças: humanos, anões, orcos, elfos, *goblins*, etc. Ainda que as raças tenham atributos específicos em *WoW*, suas características principais remetem à tradição da literatura fantástica pós-Tolkien, desobrigando o jogador de - familiarizado com este tipo de personagens -, dedicar tanto tempo e esforço para guiar suas escolhas. O jogador sabe o que é um anão e como pensa; que orcos e humanos são inimigos; que mortos-vivos são 'do mal'; que elfos são requintados; que gnomos têm poderes arcanos, etc. Na escolha da classe de personagens, isto também se repete, uma vez que as opções recaem também sobre os estereótipos do gênero: guerreiro, paladino, *hunter*, *necromancer*, etc. Um *gamer* sabe o que significa ser guerreiro não apenas pelas suas normas de conduta, mas inclusive pelas maneiras como *ser guerreiro* irá influenciar o *gameplay*: sobrevalorização dos combates, busca de equipamentos relacionados a guerra, exigências mínimas de força, destreza e resistência, etc.

¹⁰⁵ Em *Uma tipologia de games* abordamos a dificuldade de uma classificação de gêneros nos games.

BRANCO, Marsal Ávila Alves ; MAX, Cristiano . *Uma tipologia dos games*. Sessões do Imaginário, v. 1, p. 33-39, 2006.

¹⁰⁶ J.R.R.Tolkien, escritor de *O Senhor dos Anéis*.

¹⁰⁷ *D&D - Dungeon and Dragons*. O primeiro e mais famoso sistema de *role-playing game* de mesa.

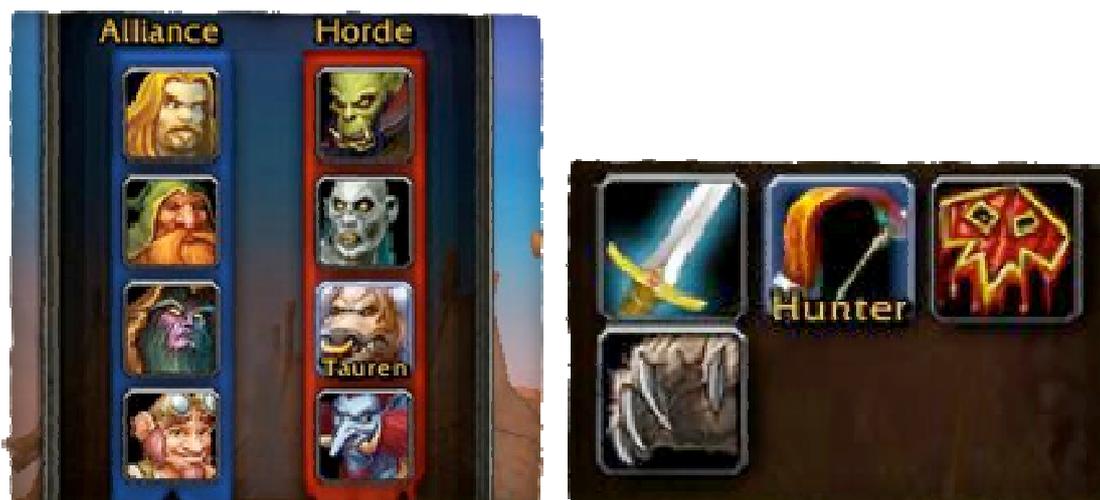


Fig. 66 e 67. A tela de construção de personagens de *WoW*. No centro, o detalhe das raças de personagens. A escolha de personagens é facilitada pela referência ao gênero fantástico, poupando ao jogador a necessidade de dedicar muito tempo de pesquisa para saber quais são as características de cada raça e no que sua escolha implicará no *gameplay*.

Fonte: Capturado diretamente do jogo em 31_05_2011.

O uso das normas do gênero serve aqui como estratégia de comunicação, permitindo ao jogador apreender o universo do jogo com mais facilidade e - isso é importante para o *game design* - sem retirar sua atenção do *gameplay* ao arrastá-lo para momentos de leitura ou contemplação de *cut-scenes* tradicionais. Os estereótipos de gênero como os mostrados acima perdem em profundidade (personagens construídos com camadas de psique) o que ganham em clareza de propósitos. Um guerreiro como os de *World of Warcraft* deve sobretudo melhorar sua performance e aparatos de guerra, sem ter nenhuma necessidade de ter uma história por trás ou conflitos morais.

É evidente que o uso de *cut-scenes* ou blocos de texto não são necessariamente mal-vistos dentro da experiência de *gameplay*. Mas são pensados de forma a se inserirem o mais naturalmente possível dentro do ambiente de jogo. Textos escritos viram pergaminhos, elementos de interface viram *banners medievais* ou telas futuristas, *cut-scenes* são mostradas 'dentro' de equipamentos *in-game* (no celular do personagem ou em uma tela da estação espacial), mensagens para outros jogadores são enviadas por estações de mail dentro do jogo, etc. Seja como for, as informações que compõem o universo de jogo e ajudam a estruturar a narrativa são mostradas da forma mais econômica possível, com textos curtos e diretos¹⁰⁸. Pode-se ver isto claramente nas *missões* de *WoW*:

¹⁰⁸ Obviamente existem excessões, como *adventures de puzzles*, por exemplo.



Fig. 68 e 69. Telas de *missão* em *Wow*.

Fonte: Capturado diretamente do jogo.

Acima, à esquerda, temos a descrição de uma das *missões* de *WoW*. No campo superior diz:

Acima: Pássaro é a palavra - Ache o Skystrider enferrujado dentro da Caverna Ironwing.

Abaixo: Eu estou quase acabando de construir minha máquina dos sonhos: the Skystrider! A primeira Mechanostrider voadora do mundo! Mas... Quando eu estava finalizando o trabalho em minha caverna secreta, minha outra criação ficou, er..., com ciúmes. Para começar, foi provavelmente uma idéia ruim dar aos pássaros mecânicos uma personalidade, mas ...

No campo *Description*, o personagem com quem o jogador está conversando fala de sua invenção e do infortúnio que teve. O texto, apesar de sintético, transparece um pouco de sua personalidade seja no uso de algumas palavras seja na hesitação ao falar do ocorrido. Acima, no campo *Bird is the Word*, está descrito o que, na prática, o jogador têm que fazer para completar a *missão*. Muitos dos jogadores simplesmente lêem esta descrição mais curta e observam - à direita -, em qual lugar do mapa deve encontrar o que foi pedido, sem preocuparem-se em saber nada mais que isso. Nota-se aqui que o roteiro do jogo é pensado de forma a se desenrolar com o menor esforço possível do jogador para entender o que se passa. O que importa é ele saber o que fazer a seguir. Evidentemente, muitos jogadores gostam das descrições mais detalhadas, lendo-as com interesse. Mesmo assim, não se pode dizer que os dois parágrafos propostos ajudem a compor com profundidade a história ou a psique daquele personagem. Na prática, os encontros e acontecimentos tendem a valorizar seu caráter funcional dentro do jogo: não é preciso “perder” muito tempo mostrando detalhadamente a construção da amizade entre um personagem e outro, mas apenas informar que, a partir daquele momento, o personagem irá ajudar o outro na perseguição dos objetivos de jogo.

Um bom exemplo disso está em *Final Fantasy XII*. O jovem *Vaan* decide invadir o palácio real para roubar alguns tesouros e devolvê-los as pessoas do reino de *Dalmasca*. Ao chegar na câmara do tesouro, encontra *Balthier* e *Fran*, que também estão tentando roubar os cofres do reino, mas em benefício próprio. Quando os alarmes soam e todos fogem, encontram *Amalia*, chefe da resistência, que está nas imediações porque quer assassinar *Vayne*, o novo cônsul imperial. Por contingência, se unem para escapar dos perigos do subterrâneo da cidade. A partir desse encontro improvável viram aliados. Isto quer dizer, na prática, que o jogador pode escolher cada um dos personagens para acompanhar *Vaan* (que é o personagem principal) em suas aventuras que, fatalmente, o levam a interferir nos grandes assuntos políticos do reino e libertar seu povo. Em algumas horas dentro do tempo diegético do jogo, estes completos estranhos, movidos por motivos distintos (e até mesmo antagônicos) iniciam uma amizade tão forte que passam a arriscar a vida um pelo outro e lutar pelos mesmos objetivos. Em poucas horas, os estranhos celebram um pacto de amizade que resultará em uma mudança nos destinos do reino. Visto como uma narrativa do cinema ou da literatura, os acontecimentos de *Final Fantasy XII* carecem de qualquer sentido de verosimilhança, sendo considerados - se vistos com boa vontade -, 'primos pobres' dos folhetins. Mas é de se pensar que dentro do orçamento de produções milionárias como *Final Fantasy XII* a escolha dos roteiristas do *game* não tenha se dado de maneira aleatória, com a contratação de escritores pouco qualificados. As opções narrativas do *plot* de *FFXII* não apontam para um *staff* de produção desqualificado, mas antes para o fato de que a sintetização narrativa faz parte das histórias dos *games*. De fato a intenção aqui não é defender ou atacar a qualidade da narrativa nos *games*¹⁰⁹. Mas evidenciar que têm características e demandas diferentes das de outras mídias, sendo uma das principais o foco não direcionado para a verosimilhança, mas para a entrega de 'pacotes de informações' claros e com pouco ambigüidade, que permitam ao jogador entender o que têm de fazer e qual a função de cada personagem, *missão* ou acontecimento dentro do jogo em cada momento.

¹⁰⁹ Duas são as críticas principais as análises das narrativas nos games. A primeira é analisá-las em termos da comparação com outras mídias, tais como quadrinhos, TV, cinema ou literatura. Ao desconsiderar a influência da interatividade sobre a narrativa, não é possível de fato analisar as narrativas dos jogos sem uma perda de sentido fundamental. O que na literatura pode ser ridículo, colocado em termos de interatividade pode assumir outros significados. A segunda é a recorrência de uma 'defesa' das narrativas dos jogos que opera ao jogar para o futuro um momento em que suas histórias - hoje consideradas juvenis para a maior parte dos críticos -, terão a envergadura narrativa das outras mídias, alcançando os picos artístico/expressivos de 'grandes obras' de outras mídias. De uma forma ou outra, a armadilha é a mesma: faz-se a comparação de expressões narrativas essencialmente diferentes entre si.



Fig. 70 e 71. Em *Final Fantasy XII*, Vann, Amalia, Balthier e Fran viram amigos em poucas horas de tempo diagético. A partir do encontro fortuito dos personagens, cada um deles dá a vida pelos outros. Para o jogador, um encontro desse tipo traz, na prática, a possibilidade de acesso às habilidades e itens de cada personagem, que orquestra a partir daí para alcançar seus objetivos. A proposta narrativa de *FFX* é 'pular etapas' da construção dos personagens para evidenciar rapidamente seus aspectos de funcionalidade.

Fonte: <http://i3.ytimg.com/vi/ii8-t0XfsQg/0.jpg>

http://images.wikia.com/finalfantasy/images/1/1e/Balthier_and_fran.png

Essa necessidade de condensar da maneira mais rápida possível as informações apresentadas não se restringe apenas aos personagens ou aos acontecimentos mas também se estende aos cenários, que são pensados e projetados de forma a fazer o jogador entender rapidamente em que tipo de lugar se encontra e de que tipo de habilidades vai precisar para sobreviver ali. Nos *Eastern Kingdoms* de *WoW* existe um território chamado *Badlands*. Um jogador novato deve evitar entrar ali em função da existência de inimigos detentores de maiores poderes. Para um personagem nível 20, por exemplo, uma incursão em *Badlands* é morte certa. Muita informação pode ser encontrada sobre o lugar dentro do jogo. Personagens que falam sobre seus perigos e tutoriais a disposição do jogador. O site da *Blizzard* proporciona muita informação detalhada sobre o tipo de inimigos que ali residem, seu nível, mapas, etc. Ainda assim, o jogo é pensado de forma a proporcionar ao jogador o maior número de indicações de que aquele é lugar perigoso sem que o jogador tenha que demandar tempo e energia para entender isso. Na prática essas indicações entregam ao jogador a quantidade de informações necessárias (embora não exaustivas) para que possa tomar decisões dentro do jogo e saber que, ao entrar naquele território, está entrando uma área potencialmente mortal para ele.

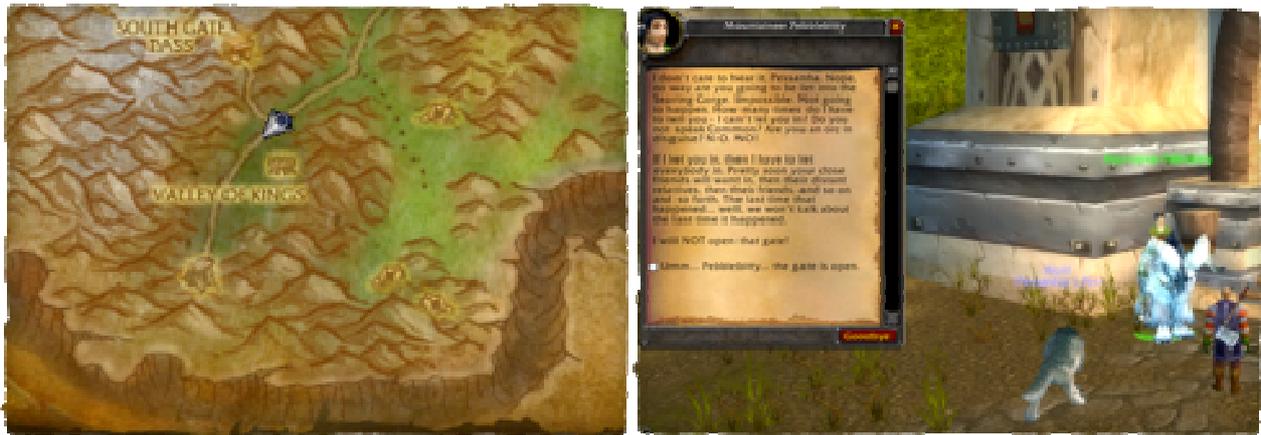


Fig. 72 e 73. Podemos ver na imagem a esquerda o mapa geral de *Loch Modan*, território que faz fronteira com *Badlands*. A fronteira (na parte inferior da imagem) é marcada por um desfiladeiro intransponível. À direita, o oficial responsável por cuidar da única ponte de acesso à *Badland* adverte sobre o perigo de morte ao atravessá-la.

Fontes: http://2.bp.blogspot.com/_FCCM-KJkI0/TKZtJ5FwZII/AAAAAAAAAwI/3nD-9JvDN4/s400/wow-guide-11.jpg
 Capturado *in-game*;

Temos por exemplo o mapa geral de *Eastern Kingdoms*, representando cada território com uma cor diferente. Em *Badlands* - para além do nome que já dá indícios óbvios ao jogador -, a cor escolhida é vermelha. Nas fronteiras de *Badlands* e *Loch Modan*, diferente de boa parte das fronteiras em que os marcos divisórios podem ser transpostos em qualquer lugar, um precipício intransponível separa um território do outro. Os sinais apontam perigo. Um jogador incauto, ao chegar na fronteira do precipício, avista do outro lado uma terra vermelha, árida, com algumas ruínas assustadoras aqui e ali. Mas se ainda assim insistir em penetrar o território, têm que atravessar a única ponte existente na parte norte do território. Ao entrar na ponte, entretanto, um personagem o adverte que está terminantemente proibido de atravessar e que à morte do avatar se seguirão as mortes de seus amigos e familiares que porventura o vierem procurar quando este não der mais notícias. Apesar da proibição, no entanto, o jogador está livre para atravessar. Dessa forma, a partir de indícios claros aos jogadores do gênero, é possível entender, do ponto de vista do *gameplay*, o que significa uma incursão nas terras em *Badlands*. Ao jogador pode escapar a história do lugar, seu povo e demais características, mas entende perfeitamente a função que o cenário ocupa dentro progressão narrativa do jogo, bem como sabe que, em determinado momento, quando estiver poderoso o suficiente, as *missões* irão encaminhá-lo naturalmente até os perigos de *Badlands*. De maneira sintética e econômica, as informações necessárias ao bom desempenho do jogador dentro do jogo foram passadas.

Como apontado aqui, a sintetização pode e se manifesta de diversas formas. Mas seja no uso de frases curtas, personagens estereotipados (visual, psicológica e auditiva-

mente), cenários exagerados e acontecimentos ‘forçados’, têm como função narrativa fazer o jogador compreender da maneira mais eficiente e rápida o que deve fazer e qual a função cada personagem, cenário e acontecimentos cumprem dentro da narrativa e do *gameplay* do jogo.

3.3.2.3 Funcionalidade

Por *funcionalidade* referimos a tendência que elementos narrativos e elementos *lógicos* têm de se mesclar, aproximando as duas *dimensões* e constituindo um dos aspectos mais interessantes dos jogos digitais. Nos jogos, os elementos tradicionais da narrativa, como personagens e itens buscam referir e responder a aspectos funcionais da estrutura lógica de jogo. Por exemplo, a necessidade de deslocamento espacial em *World of Warcraft* é uma função da **dimensão lógica**. Mas essa característica lógica se reveste de caráter narrativo, uma vez que têm também de respeitar as regras do universo ficcional proposto pelo jogo. Em *WoW*, o deslocamento entre os diferentes lugares em *Eastern Kingdoms* é feito de diversas maneiras: a pé, em uma montaria própria, por metrô, avião, grifos¹¹⁰ ou teletransporte. Do ponto de vista da *dimensão lógica*, cada tipo de viagem equivale a determinadas **regras de acesso** (algumas são mais rápidas, mais precisas, outras demandam a posse de determinados recursos de sistema, etc). Ao mesmo tempo, do ponto de vista narrativo, é preciso adaptar estes deslocamentos para que façam sentido dentro do universo ficcional. Não basta que se desloque desta ou daquela maneira (*gameplay*), mas têm que fazê-lo de forma a fazer sentido naquele universo (narrativa). Em *Warcraft*, as soluções criadas para traduzir isto na narrativa são inúmeras: os deslocamentos instantâneos são ‘embrulhados’ narrativamente na forma de magias, executadas por personagens específicos; determinados lugares têm estações de aluguel de grifos, onde o jogador contrata o uso do animal para se deslocar mais rapidamente; se não tem dinheiro ou montaria, deve se deslocar a pé, que por outro lado permite que explore com mais atenção os territórios pelos quais passa; criam-se raças de inventores que permitem e justificam a existência de aviões em um mundo medieval, etc. Ou seja, as características que compõem a *dimensão lógica*, como as **regras de acesso** e arquitetura lógica,

¹¹⁰ Grifo é um ser mitológico voador com corpo de leão e cabeça de águia.

são revestidas de camadas de narrativa, que traduzem a pura funcionalidade do sistema lógico em ações, histórias e personagens.



Fig. 74 e 75. Em *WoW*, o sistema de transporte necessário a execução do jogo é revestido de elementos narrativos que façam sentido dentro do jogo. Na primeira imagem, a primeira jornada de um jogador montando um grifo. Muitos jogadores descrevem essa experiência em *blogs* de forma apaixonada: não apenas estão se deslocando e descobrindo novos lugares, mas estão fazendo isso “cavalgando no ar”. O grifo, personagem, é veículo narrativo e também lógico. Esse acoplamento das *dimensões* sobre um personagem ou item é o que chamamos *funcionalidade* e é um dos aspectos mais interessantes da narrativa dos *games*. À direita, um *npc* que ensina os jogadores a habilidade do teletransporte. O sistema de transporte perfeito é justificado em narrativa com o uso de magia.

Fontes: <http://goddessmomo.files.wordpress.com/2010/02/worldof-warcraft.jpg>

http://images.wikia.com/wowwiki/images/6/6c/Archmage_Celindra_with_Teleport_Crystal.jpg

Essa necessidade de uma camada discursiva que cobre os aspectos funcionais do jogo afetam de maneira decisiva a experiência narrativa dos *games*. A análise das *estruturas de discurso* um *game* deve ser feita considerando esse acoplamento. Por exemplo, o item que permite ao jogador aumentar seus vetores de dano (sistema lógico) é transformado narrativamente em uma espada sagrada ofertada pelos deuses para combater o mal. Em *Shadow of Colossus* (*Team Ico*, 2005) o herói *Wander* deve encontrar e derrotar dezesseis criaturas chamadas *Colossus*. Para executar esta tarefa, deve penetrar a *Região Proibida*, uma planície montanhosa excepcionalmente grande, repleta de vales e esconderijos escondidos entre montanhas¹¹¹. Para desempenhar sua tarefa, o jogador divide seu tempo de jogo em duas atividades principais: na tarefa de derrotar os *colossus* e também na de percorrer o enorme cenário até encontrar os vales que abrigam seus inimigos. Do ponto de vista do *gameplay* pode ser extremamente frustrante para o jogador ficar muito tempo ‘perdido’ pelo universo até que encontre seu objetivo. Os criadores da *Team Ico* introduziram então um sistema de navegação para ajudar a encontrar os inimi-

¹¹¹ *Shadow of Colossus* apresentou uma inovação tecnológica notável para a época: um mapa muito grande, cuja travessia a pé pelo personagem levava muitas horas. O jogo foi um sucesso de crítica e vendas por sua beleza e inovação no *gameplay*.

gos mais facilmente. Ao usar a função de navegação, o sistema aponta a direção, em linha reta, do lugar onde está o *colosso* mais próximo. Mesmo que não possa chegar até o inimigo diretamente (pois têm de desviar de montanhas, desfiladeiros e outros obstáculos geográficos) esse sistema simplifica bastante a tarefa do jogador. A necessidade da introdução desse sistema de navegação para ajudar na jogabilidade, no entanto, precisa ser justificada na narrativa de forma coerente às regras do mundo ficcional. A solução encontrada em *Shadow of Colossus*, foi dar a *Wander* uma espada mágica, que ao ser levantada a luz do sol, aponta um feixe luminoso na direção do *colosso* mais próximo. A espada é então um elemento híbrido, ao cumprir uma função lógica - ajudando no *gameplay* -, e também na narrativa, através da construção de uma mitologia e de um *background* do mundo de *Colossus*, ao mesmo tempo que se configura um item valioso e importante na cultura daquele universo. Ou seja, a espada, bem como boa parte dos elementos discursivos nos *games*, passam a ter um caráter dual, cumprindo ao mesmo tempo uma função lógica e uma função discursivo/narrativa dentro do jogo. Esse acoplamento é o que caracteriza a *funcionalidade*.



Fig. 76 e 77. Em *Shadow of Colossus* (Team Ico, 2005) a vastidão do cenário obriga a existência de um sistema de navegação para além do mapa tradicional. Para encontrar cada um dos dezesseis *colossus* do jogo, *Wander*, o personagem principal, deve erguer sua espada ao sol, pois os raios que ali incidem apontam na direção do *colossus* mais próximo. A espada acopla sistema de navegação e narrativa.

Fontes: http://i159.photobucket.com/albums/t140/joaquinmedrano/shadow_of_the_colossus_map1.jpg
http://4.bp.blogspot.com/_DPMut68FnPg/TL2mrmVbM0I/AAAAAAAAAtc/pea5s_OpUh4/s1600/shadow-of-the-colossus_4.jpg

É interessante perceber que a inserção do sistema de navegação dentro do jogo não exige necessariamente este ‘revestimento’ narrativo. Como em muitos outros jogos, a opção da desenvolvedora poderia ter sido simplesmente acrescentar a localização dos *colossus* dentro do mapa, sem haver qualquer necessidade de justificativa narrativa para isso (de fato, a própria existência de uma mapa dinâmico no canto superior da tela é um descolamento natural do universo diegético). Mas a elegância da solução em SoC reside

justamente de uma perfeita mescla entre os aspectos narrativos e as exigências de jogabilidade.

Uma expressão recorrente do uso da funcionalidade nos *games* pode ser encontrada na oferta de tipos diferentes de personagens a serem escolhidos ou customizados pelo jogador e que resultam em diferentes experiências de jogo. Voltando à escolha de personagens em *WoW*, a decisão de jogar com um ou outro personagem pode afetar de forma radical o desenrolar da história do jogo: a escolha de um *nigth elf neuromancer* resulta em uma narrativa e uma jogabilidade totalmente diferente da escolha de um *undead warrior*. Isso acontece porque cada raça de personagem é pensada justamente em termos de sua diferença com as outras, caracterizando o conceito de *figuras* (capítulo 3.1.1) de que nos fala Greimas. Cada raça de *WoW*, com suas histórias, culturas, costumes, tradições e acontecimentos traduzem uma funcionalidade dentro do *gameplay* do jogo. No ecossistema de 17 milhões de jogadores (pagantes) do jogo da Blizzard, vamos encontrar verdadeiros tratados produzidos tanto pela desenvolvedora como pelos fans sobre quais as consequências de escolher um anão ou um humano, de escolher entre um guerreiro ou um *hunter*, de escolher entre um *skinner* ou um *cooker*.

Vale a pena notar que a simples existência de opções na escolha dos personagens pelo jogador pressupõe que existam diferenças significativas¹¹² entre eles. Um *game* que ofereça diversos personagens que na prática não trazem diferenças relevantes a narrativa ou *gameplay* pode estar utilizando outros aspectos importantes da narrativa em *games*, como coleta ou personalização, mas certamente não está usando plenamente o caráter dual da *funcionalidade*.

O uso da *funcionalidade* serve frequentemente como forma de “evitar” que o jogador saia do espaço diegético do jogo, ao revestir de elementos narrativos seus sistemas. Muitos jogos adotam truques discursivos que ‘mascaram’ a existência dos aspectos puramente funcionais, como por exemplo, as formas pelas quais o sistema se comunica para avisar o jogador de determinada coisa, uma *missão*, por exemplo. Em *Beyond Good and Evil* (Ubisoft, 2003) a protagonista é avisada sobre as próximas *missões* sem que o tempo de jogo seja ‘interrompido’ por uma tela com a descrição do que têm de fazer a seguir. Isso acontece de diversas formas: através do diálogo com *npcs* que a informam de

¹¹² Murray refere essa necessidade de realizar e perceber diferenças significativas como resultado das escolhas do jogador como relevância. Para ela, um dos aspectos mais importantes da interatividade dentro dos *games* não é o conceito de alcance de Steuer (quantidade de possibilidades pelas quais o gamer pode afetar o sistema), mas a ‘importância’ da alteração provocada neste.

acontecimentos e procedimentos dentro do jogo, evitando que precise acessar um *menu* ou *help* a indicar o que precisa e como deve ser feito. Assim, cada policial e/ou amigo da protagonista ganha *funcionalidade* alia uma função discursiva (um personagem, uma caracterização) com uma função de *gameplay* (suprindo de informações o jogador). Muitos personagens, evidentemente, devem sua existência a esta necessidade do *game*.

Outro exemplo, ainda em *BGaE* é o uso de um dispositivo móvel/máquina fotográfica pela protagonista, que a carrega a tiracolo. As fotos que tira do ambiente podem ser vendidas (ela é uma jornalista) para obter créditos ou para serem usadas como provas dos fatos que vai desvendando ao longo da trama. E é usada, ao mesmo tempo, para enviar e receber mensagens, sendo através dela que, freqüentemente, recebe um mail/vídeo que instrui o jogador sobre quais os passos a seguir. O celular de *BGaE* é uma solução elegante encontrada pelos criadores da *Ubisoft* no sentido de ‘diluir’ as funcionalidades requeridas pelo sistema sob um disfarce narrativo. O jogador é informado de coisas todo o tempo sem que tenha necessariamente a sensação de sair do espaço diegético e do universo do jogo.

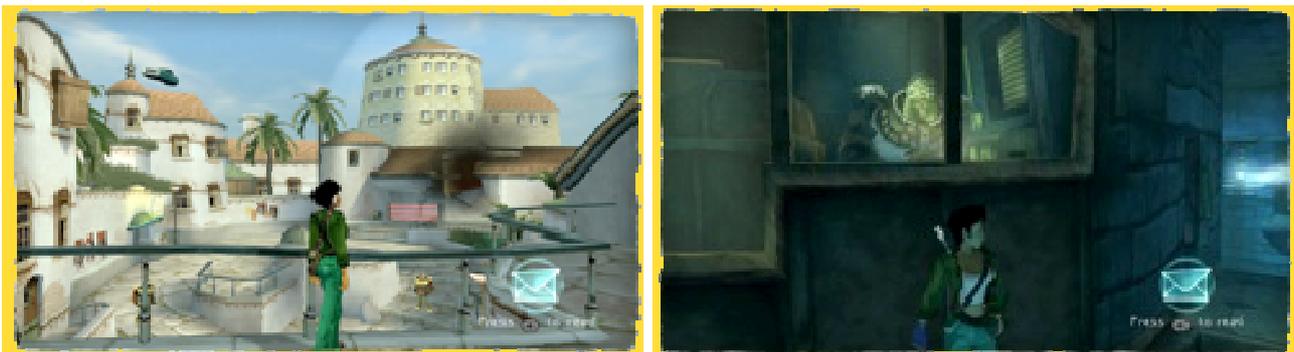


Fig. 78 e 79. Em *Beyond Good and Evil* (*Ubisoft*, 2003), *Jade*, a protagonista, é uma repórter que usa sua máquina fotográfica para diversas coisas dentro do *game*: conseguir créditos com a venda das fotos, receber mails que indicam o que fazer a seguir e registrar provas dos acontecimentos escusos que caracterizam a trama do jogo. A utilização da câmera enquadra com roupagem narrativa a necessidade do sistema de comunicar ao jogador algo importante para o desenrolar do jogo como também vira uma ‘arma’ que deve ser usada para completar o jogo, recolhendo evidências que provam a participação do governo em uma trama intergalática.

Fontes: http://www.omelete.com.br/images/galerias/beyond-good-and-evil/beyond-good-and-evil-hd_f01.jpg

<http://media1.gameinformer.com/imagefeed/screenshots/BeyondGoodandEvilHD/BeyondGoodandEvilHDMedia/bgaehd003.jpg>

3.3.2.4 Vetorização

Basta que se assista um *hard-core gamer*¹¹³ em uma sessão de criação de personagem para que se note a importância dada por estes aos valores numéricos que regulam os atributos dos personagens. A decisão de escolher entre o anão cozinheiro ou o elfo pescador pode demandar horas de pesquisa, consultas e cálculos. Muitas considerações devem ser feitas: qual a curva de progressão do personagem? qual seu objetivo, *missões* ou *pvp*¹¹⁴? Qual a vantagem de ser pescador neste ou naquele território?

Freqüentemente, entre os jogadores, estabelece-se uma negociação apaixonada sobre quais habilidades e estratégias são as mais interessantes e eficientes para tirar vantagens dos atributos de cada personagem. Ao jogador iniciante, a linguagem usada pode parecer quase incompreensível, decorrente do uso de termos como 'penalidade de ataque, de defesa, de recuo, classe de armadura, nível de personagem, *skil*, *agro*' etc. O novato percebe que uma das habilidades indispensáveis para sua performance em determinados tipos de jogos é a capacidade de traduzir em números toda e qualquer característica de um personagem, itens e acontecimentos. A esta capacidade atribuímos o termo *vetorização*. A *vetorização* é a tradução de uma realidade ficcional em valores numéricos. É a forma como o time de desenvolvimento do *game* opta por reduzir a complexidade do mundo transformando-os em vetores. Na realidade prática de um jogo, ao prever a existência de um personagem dentro do sistema, é preciso definir para ele a velocidade com que se desloca na tela, a altura do pulo, da força de seu golpe, etc. Como em qualquer sistema digital, a maneira de fazer isso é prevendo quais ações precisam ser vetorizadas e estabelecendo um valor para cada uma. Um personagem dentro do *game* deve ser definido não apenas em seus aspectos físico/psicológicos mas também em relação aos valores de suas características vetoriais: *força* 18, *inteligência* 3, *sorte* 2. Estas características, por si só, trazem muita informação que vai se traduzir na forma como o jogador interage com o mundo (neste caso, alguém forte, burro e azarado). Um jogador experiente não vê seu personagem apenas como um avatar, mas reconhece suas forças e fraquezas também em termos de valores absolutos. Em *WoW*, a ação de reconhecimento mais comum quando um avatar encontra outros personagens no cenário não é procurar o nome do personagem, mas descobrir em que nível está. Quanto mais tempo de jogo têm, maior a tendência a um nível alto, e quanto mais alto, mais poderoso é o personagem. Nos *ga-*

¹¹³ *Hard-core gamer* são jogadores que dedicam várias horas de seu dia aos jogos.

¹¹⁴ *PVP*: *Player versus player*.

mes, tende-se a 'nivelar' tudo: por valores, por medidas, por comparação. Isso se expressa através de *scores*, *rankings*, níveis de personagem e valores de atributos que visam simplificar aspectos da vida, tornando possível a gerência computacional. Em *WoW*, dizer que um personagem é 'nível 85' é no mínimo tão esclarecedor do que saber que se chama *Volpato, o Demente*.

Essa constituição numérica dos elementos dos jogos pode se aplicar a qualquer aspecto de sua realidade. Constituem os blocos de construção do **poder** dos personagens. Quando um personagem 'passa' de nível ganha alguns pontos em seus atributos, tornando-o ou mais forte, rápido ou resistente. Porém, quando um personagem têm um item seu roubado, perde poder. O conhecimento - técnico ou intuitivo - desse aspecto dos *games* passa a ser uma das maneiras pelas quais personagens e acontecimentos são 'decifrados' pelos jogadores. Na literatura, a compreensão de um personagem passa essencialmente pela apreensão de sua psique, sua história e seu contexto. Nos *games* soma-se a isso o fato de que o jogador precisa mapear o personagem também em termos de poder: ele é fraco ou forte? representa ameaça? Na narrativa dos *games*, o encontro com um personagem extremamente poderoso frequentemente culmina em picos de *stress* e envolvimento do jogador com a narrativa. Esses encontros costumam marcar pontos de virada ou de avanço nas narrativas. Em jogos de progressão acentuada¹¹⁵ é comum uma constante 'readequação' do papel que cada personagem ocupa ao longo do jogo. Para *Volpato, o demente*, um *beginer* de *WoW*, qualquer aldeia de *Murlocs* pode representar um desafio perigoso. Um descuido e o personagem pode ser atacado por três ou quatro criaturas ao mesmo tempo, matando-o. Mas ao progredir o nível do personagem, os *Murlocs* deixam de representar um perigo e é *Volpato* agora que representa um perigo para eles. Essa alteração de poder, sintetizada pela lógica da vetorização, altera a percepção que o jogador têm dos outros personagens.

No caso dos *Murlocs*, odiados pela maioria dos jogadores novatos, essa alteração de percepção faz com que ao ficarem cada vez mais poderosos, os jogadores passem a apreciar as criaturas, elegendo-as como as mais chatas e desprezíveis do universo do *World of Warcraft*. Como resultado, criam-se até mesmo entidades com estatuto e sócios para estudos culturais dos *Murlocs*; propõem campanhas publicitárias para proteção

¹¹⁵ Jogos onde a conquista de mais poderes e capacidades ao longo do jogo é um dos principais elementos de *gameplay*.

dos animais; vídeos no *Youtube*; venda de camisetas com *Murlocs* estampados, clubes de proteção, etc.



Fig. 80, 81, 82 e 83. Os *Murlocs* de *WoW* são criaturas cuja percepção por parte do jogador ao longo do jogo tende a mudar em função da progressão de poder do jogador: no início é um obstáculo perigoso para o jogador. Após, um inimigo tão chato e inócuo que passa até mesmo a ser reverenciado em camisetas, canecas e outras mídias, como o mais chato personagem de *WoW*.

Fontes: <http://www.geneticanomaly.com/RPG-Motivational/slides/murlocs.jpg>
http://www2.fileplanet.com/images/150000/158400ss_sm2.jpg
http://ny-image2.etsy.com/il_430xN.79703554.jpg
http://guildmistress.files.wordpress.com/2008/03/wipe-of-murlocs-mock_up.jpg

Como dito acima, o uso das características vetoriais é uma das características da narrativa dos *games* e é usado com muita frequência para evidenciar situações dramáticas e pontos importantes. É comum ao longo das narrativas que a construção do perfil de um vilão aconteça não apenas pelas ações ético-morais equivocadas que faz durante o jogo, mas também porque representa ao herói um desafio de poder. No início do jogo, o vilão ‘deixa’ o herói viver porque quer usá-lo ou simplesmente porque não o considera uma ameaça. Ao longo do jogo, com os artefatos e poderes que vai conquistando, o herói vai melhorando sua *performance*, e ao final, consegue bater o oponente antes muito mais forte. Todo o tempo, o jogador raciocina em termos de poder e de níveis, constituindo essa uma de suas principais estratégias para a construção do imaginário e da narrativa daquele mundo. Os vetores quantificam o *game* e em boa parte são os valores que demonstram, ao final, a habilidade com que o jogador conduziu aquela narrativa.

É importante dizer que, evidentemente, nem todas as decisões tomadas dentro dos jogos sejam de natureza ‘cínica’, visando apenas o aumento de poderes. A lógica da vetorização atravessa os *games* e constitui parte importante de seu discurso, mas não é a única. Muitos jogadores, em momentos diferentes, optam por personagens, itens ou linhas de ação que do ponto de vista vetorial não os favorecem, reduzindo seus poderes e

possibilidades, que são compensados por outros elementos de ordem não vetorial: um personagem mais *cool*, maior foco no *role-play*, empatia, auto-imposição de limites, estratégias de socialização, diversão, etc. Mas isto não muda o fato de que a vetorização ainda está lá, proporcionando sentidos aqueles jogadores e acontecimentos e que, sejam quais forem os motivos que levam um jogador a optar por este ou aquele personagem ou esta ou aquela linha de ação, a consciência desses números tende a estar presente e ser levada em consideração¹¹⁶.

Sintetização, funcionalidade e vetorização são vistos aqui como diferentes *estruturas de discurso* que nos *games* encontram certa regularidade. Apesar das diferenças, no entanto, operam com alto nível de acoplamento, dificilmente sendo encontrados isoladamente. A sintetização é um dispositivo que busca comunicar com rapidez e eficiência o que está sendo apresentado; a funcionalidade é o fato de que personagens e itens tendem a mesclar funções narrativas com funções lógicas; a vetorização é a maneira pela qual o *game* transforma o mundo ficcional em valores numéricos, nivelando seus elementos. Todos aqui atuam juntos e afetam de maneira fundamental o discurso dos *games*, constituindo algumas de suas principais peculiaridades.

Obviamente, o uso sistemático desses dispositivos dentro da narrativa dos *games* não significa dizer que suas histórias estão fadadas, inevitavelmente, à lógica dos folhetins, das tramas excessivamente simplificadas, dos personagens construídos apenas pela sua funcionalidade e apenas pela busca por mais poder. Como em qualquer mídia, é possível contar nos *games* qualquer tipo de história. Mas é importante notar que existe de fato esse caráter simplificador - de que se valem os times de produção -, para ajudar a guiar os passos do jogador e que são postulados como regras de um bom *game design*: o jogador não deve ficar perdido (salvo propositadamente); deve saber, a cada momento do jogo, qual é sua próxima meta mesmo que esteja 'vagando a esmo no universo'; deve conseguir compreender que tipos de desafios seu personagem tem condições de enfrentar. Ao sintetizar - e retirar ambigüidade, redundância e outros excessos da narrativa -, pode ser que se extraia dela grande parte de seu poder de sedução; ao usar a funcionalidade, muitas das decisões narrativas podem ser condicionadas e mesmo determinadas menos pela necessidade de se contar uma história de que pela necessidade de 'embru-

¹¹⁶ Seria interessante verificar se a atitude do jogador em relação a maneira de jogar (mais cínico, na direção de resultados / mais *role-player*, buscando construção de personagem e objetivos menos pragmáticos) é consequência de um perfil ou de um processo de maturação ou, ainda, fruto de algum tipo de relacionamento específico entre um jogador e determinado jogo. O *game* interfere nesta atitude ou ela responde a critérios puramente individuais? Se interfere, como o faz?

lhar' narrativamente o *gameplay*; e ao transformar em vetores numéricos um universo, acontecimentos e personagens, existe fatalmente a redução de sua complexidade narrativa.

Disso decorre uma tendência à falta de ambiguidade e ao pensamento linear no que diz respeito aos *plots* que a indústria normalmente apresenta. Mas antes de condená-la - e aos *plots* dos *games* -, cabem duas considerações aqui. A primeira é que muitas críticas (a meu ver justificadas) são dirigidas aos autores que vêem no futuro dos *games* uma forma narrativa completa e estimulante mas vêem em seu presente uma mídia que engatinha no domínio do *storytelling*. A crítica procede no sentido de que esses autores olham um futuro ideal (que pode nunca chegar) para defender as narrativas dos jogos, quando ignora-se o que de fato é feito. Os jogos não estão maduros, dizem, e como consequência, vamos ignorar o que fazem hoje para celebrar o que será - provavelmente - um amanhã glorioso. Para quem acompanhou a história dos jogos desde seu primeiro Atari, é de fato difícil não perceber que as narrativas dos *games* estão hoje mais maduras e complexas e que, logo - daqui a meio século -, teremos obras que rivalizem com as de Stendhal. O argumento faz sentido e talvez seja verdade, mas não ajuda a entender a narrativa dos *games* hoje. A outra consideração é que o caráter simplificador das características descritas aqui, não pode e não deve ser visto como um defeito ou impedimento para que se atinjam objetivos narrativos ambiciosos. Pelo contrário, talvez sejam justamente essas características que justifiquem a principal contribuição dos jogos digitais à história das narrativas. Existe algo interessante acontecendo quando um leitor contumaz do que é considerada a 'alta literatura' dispõe de doze horas de seu tempo para acompanhar as peripécias de *Jade de Beyond Good and Evil* (Ubisoft, 2003), cujo *plot* - a descoberta de uma conspiração alienígena para o domínio do planeta -, já poderia ser considerado óbvio nos anos 50. A característica 'simplificante' da linguagem dos *games* não deve ser vista como um fator limitante, assim como o uso de formas básicas e soluções matemáticas nunca inviabilizou o reconhecimento e apreciação de certos períodos estilísticos e artísticos, como o renascimento ou variadas manifestações da arte moderna. Quando está presente, a narrativa dos *games* - e isso é a única coisa que não se pode perder de vista - não deve ser analisada sem que a compreendamos como resultado de forças de outra ordem. As *dimensões estética*, de *interface* e *tecnológica* não são, separadamente, as únicas donas da casa. Mas ao considerá-las como se fossem, *Beyond Good and Evil* perde seu encanto, transformando-se em mais do mesmo: alienígenas conquistando o plane-

ta. Mas ao jogar, não se está assistindo TV, tampouco lendo-se um livro. Se está jogando. E ao jogar, *Beyond Good and Evil* transforma-se em uma narrativa fascinante. Sintetização, funcionalidade e vetorização podem simplificá-la, mas tornam possível a integração entre as diferentes *dimensões*, entregando uma sensação narrativa extremamente rica e poderosa.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Propomos uma metodologia de análise sobre jogos digitais partindo de uma ótica comunicacional. Essa ótica é fundamentada em uma divisão tradicional das **instâncias** que estruturam o ato comunicativo: *produção*, *interpretação* e *discurso*. Esse movimento busca evidenciar que o fenômeno *game*, como qualquer outra mídia, é composto de etapas que diferem em seus objetivos e lógicas, demandando que a análise de seus fenômenos as leve em consideração. Também busca evidenciar que mesmo ao debruçar-se sobre apenas uma delas, é necessário que se verifique como cada uma afeta e é afetada pelas outras. Dessa forma compreenderemos melhor como, por exemplo, a interpretação nos *games* é condicionada por seus processos de produção e por suas estratégias de discurso; como, por exemplo, seu discurso responde a decisões comunicacionais tomadas a partir de lógicas de produção; ou como a **instância** de interpretação afeta o discurso resultante do *game*, etc. Naturalmente, nem este movimento e nem este modelo são novos, podendo ser aplicados a qualquer mídia. No estudo dos *games*, no entanto - tão focado nas forças do **sistema de regras** e sobre as discussões da existência/importância da narrativa -, o modelo permite focar os fenômenos sem perder de vista os objetivos a que respondem em cada momento.

O modelo comunicacional proposto têm na simplicidade sua força e também sua fraqueza. Força porque ajuda a colocar a tensão entre regras *versus* histórias em perspectiva. Nos *game studies*, a força da jogabilidade e a força da narrativa tendem a ser pensadas desconsiderando-se o contexto maior segundo o qual elas agem, como se operassem isoladamente no mundo. Mas ambas são parte de um produto comunicacional e devem, como tal, responder a lógicas que extrapolam o universo teórico/técnico onde navegam. Qualquer questão que se considere sobre o sistema lógico, sobre os aspectos discursivos ou sobre a tecnologia de um *game* deve ser colocada em termos das lógicas que o conformam: sociais, econômicas, tecnológicas, políticas e outras tantas que se inserem no fazer dos *games* via produção, interpretação e discurso. As **instâncias** não discutem técnica, mas a incidência das lógicas sobre elas. As **instâncias** relembram que o *game* é um produto de comunicação e têm objetivos gerais que condicionam os aspectos tecnológicos, estéticos e lógicos lá dentro.

Como exemplo desse raciocínio, quando as discussões acerca da maior ou menor importância da narrativa ou mesmo seu direito à existência dentro dos jogos adquirem um caráter universal e normativo (*games* TÊM narrativa!! ou *games* NÃO têm narrativa!!) ou quando afirmações rígidas anunciam o que é e o que não é importante para um jogo ser bem sucedido ou ainda quando sentenciam-se que coisas são as melhores para se ter (ou não ter) em um *game*, a adoção de uma perspectiva comunicacional torna possível um movimento de recuo: essa narrativa sobre a qual está se falando obedece as mesmas lógicas nas diferentes instâncias? O que se pensa como narrativa na instância do discurso segue a mesma lógica que se pensava na instância de produção? A resposta é não. O horizonte comunicacional coloca as bases para lidar com essa pluralidade e complexidade do objeto.

Mas o modelo têm suas fraquezas porque, justamente, sua generalidade é tão grande que arrisca-se perder de vista as particularidades que fazem a riqueza dos *games*. As instâncias comunicativas servem para os *games* como para o cinema; para TV como para os quadrinhos; para rádio como para as revistas. Todas as mídias as compartilham. Consequentemente, por si só não tem condições de retirar dos *games* o que os fazem excepcionais, diferentes, únicos em relação as outras mídias. Para resolver este problema é preciso pensar conceitos que resgatem as principais características dos jogos. Para isso foram propostas três *dimensões*: a *lógica*, *tecnológica* e *estética*. Cada *dimensão* têm como escopo fenômenos que são compartilhados por todos os *games* e se expressam neles de formas específicas, atribuindo a eles uma identidade única.

A *dimensão lógica* cobre os fenômenos de natureza lógico/lúdicos que formatam o *game*, dando-lhe uma arquitetura e uma gramática lúdica, que é a base de seu funcionamento. A *dimensão tecnológica* têm como escopo as afetações demandadas ou condicionadas pelo uso das ferramentas tecnológicas destes. A *dimensão estética* têm como escopo as expressões discursivas apresentadas, sejam em suas manifestações ou nas estruturas de comunicação que ofertam.

Essas três *dimensões* atravessam todas as instâncias comunicativas, relacionando as lógicas destas com as especificidades daquelas. É da articulação destes dois níveis de abstração que resulta o *game*.

Na *dimensão lógica*, propomos a existência dos **ludemas**, que são estruturas básicas de jogo que condicionam a ação do *gamer*. Os **ludemas** acenam com possibilidades de satisfação na forma de desafios, que serão aceitos ou não pelo jogador. Ao serem performatizados por este, e portanto gerando ações deste sobre o conteúdo, atualizam as possibilidades que estão implicadas no **sistema de regras**. A *dimensão lógica* funciona então, sobre a tensão das possibilidades e restrições ofertadas pelo sistema e a atualização destas pelo jogador ao reconhecer e aceitar interagir com o **ludema**. O **sistema de regras** é composto pela *arquitetura lógica*, *regras de acesso* e *figuras*. Os **ludemas** são divididos em *ludemas de exploração*, de *performance física*, de *performance cognitiva*, de *interface*, de *coleta*, *estéticos* e *sociais*. Cada um apresenta um tipo de desafio diferente ao jogador e é sua ação que de fato transforma um discurso qualquer em *game*.

Na *dimensão tecnológica* adota-se a perspectiva da telepresença proposta por Steuer para lidar com os aspectos tecnológicos existentes em todas as etapas da vida de um *game*. A extrema versatilidade e variedade dos arranjos tecnológicos que compõem o ecossistema dos jogos e seu poder de afetação sobre sua experiência, torna a perspectiva deste autor - focada sobre a experiência que proporciona ao usuário e não sobre os critérios técnicos dos equipamentos -, bastante esclarecedores. As características de *vivacidade* e *interatividade* e seus principais componentes dão conta de como as características técnicas dos equipamentos transformam a experiência do jogador, os processos de produção e a criação de conteúdo.

Na *dimensão estética* propõe-se o conceito de *manifestações e estruturas discursivas*. Por *manifestações* consideram-se todas as expressões visuais, sonoras e cinéticas que compõem o jogo e que afetam fundamentalmente sua experiência. Já por *estruturas* entendem-se as maneiras como essas *manifestações* se organizam, criando regularidades que caracterizam o discurso dos *games*. São elas: *missões*, *amplificação*, *funcionalidade* e *vetorização*. *Manifestações e estruturas discursivas* serão os blocos de construção de sentido através do qual o *gamer* apreenderá o jogo. E por serem blocos, essa opção metodológica permite a adoção de conceitos diferentes de narrativa conforme as necessidades e especificidade de cada jogo. Seja qual for o conceito de narrativa que se adote, as *manifestações e estruturas* serão sua forma de se manifestar.

A metodologia e os conceitos aqui apresentados têm como objetivo principal proporcionar um caminho viável e fértil na construção dos *games* enquanto objeto científico. O estado incipiente da indústria no Brasil exige atores que consigam não apenas opera-

cionalizar a produção de jogos mas pensá-los também enquanto objetos transformadores da sociedade. A estrutura de formação de recursos humanos que começa a se estabelecer no país, de caráter tecnológico, têm como foco principal as práticas e os processos de produção e isto é sem dúvida fundamental. Mas este caráter tecnológico não deve ser pensado como ausência de rigor nem descolado da percepção da importância da pesquisa. Os cursos superiores de tecnologia em Jogos Digitais necessitam de mais produção científica, pois é esse tipo de produção que ajudará a dar legitimidade e - por consequência - espaços de experimentação e pesquisa outros que não apenas os operacionalizados pelo mercado. Este trabalho visa ajudar a preencher uma lacuna que é a falta de bibliografias teóricas que possam ser usadas também em processos de produção.

Finalmente, cabe ressaltar que como em qualquer dinâmica midiática, ao ser jogado na sociedade, a oferta de discursos dos *games* retorna das mais diversas formas não só para a indústria que o produziu, como é também transformado, reconfigurado e apropriado pelos demais segmentos da sociedade, retornando valores, processos e culturas que realimentarão as novas produções. Estas reconfigurações e apropriações não fazem parte do escopo deste trabalho, mas têm aqui bases conceituais que podem ajudar a construir sua sistematização e análise. Assumir um horizonte comunicacional estabelece pontos de convergência entre linguagem, técnica, tecnologia e cultura, permitindo um trânsito mais fácil entre elas e, em consequência, uma instrumentalização necessária das pesquisas em *games* em um momento em que - especialmente no Brasil - a indústria se prepara para uma luta pelo reconhecimento cultural que acompanha as batalhas por leis, fomentos e tributações em que atualmente está engajada. Os *games* reclamam seu lugar na cultura, e embora para muitos seu caráter cultural seja inegável - constituindo uma das formas de aculturação mais importantes das novas gerações -, o descompasso da realidade quase *ubíqua* destes em relação ao vazio que ocupa no espaço político/econômico/educacional brasileiro ganha contornos quase esquizofrênicos. A indústria, em grande parte responsável e em tese a principal articuladora da imagem que a sociedade têm dos *games* -, não têm um discurso sobre si mesma que seja capaz de fazer sentido para muitos e importantes segmentos da sociedade. As instituições, por outro lado, temem e negam os *games* enquanto práticas positivas, relegando-os ao limbo das diversões pouco edificantes e - no máximo -, *toleráveis*. Nesse cenário, o estudo das estruturas de capilarização dos jogos no tecido da sociedade e seu retorno até a indústria é um marco teórico que deve ser pensado pela comunidade científica e ser apropriado pelos

atores sociais e políticos na construção tanto da indústria no Brasil quanto de seu uso estratégico nas políticas de educação e comunicação para com as novas gerações. Espera-se que os conceitos aqui apresentados possam ajudar também neste sentido.

Bibliografia

- ARSETH, Espen. **Cibertext. Perspectives on ergodic literature**. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1997.
- ATKINS, Barry. **More than a game. The computer game as fictional form**. New York and Manchester: Manchester Press, 2003
- BAKHTIN, Mikhail, Mikhailovitch. **Estética da criação verbal**. São Paulo: Martins Fontes, 2000.
- BAL, Mieke. **Teoria de la Narrativa. Una introducción a la narratología**. Madrid: Cátedra, 2001.
- BARTHES, Roland. **O Grau Zero da Escrita'**. São Paulo: Martins Fontes, 2004.
- _____. **'O Prazer do Texto**. São Paulo: Perspectiva, 2002.
- BOLTER, Jay David. **Literature in the Electronic Writing Space**. In *Literacy Online: The Promise (and Peril) of Reading and Writing with Computers*. Pittsburgh: University of Pittsburg Press, 1992.
- BOLTER, Jay David. & GRUSIN, Richard. **Remediation**. Massachusetts / London: Mit Press. 1998.
- BORDIEU, Pierre. **Da regra às estratégias**. In:_____. *Coisas ditas*. São Paulo: Brasiliense, 1990.
- BORELLI, Silvia Helena Simões. **Ação, suspense, emoção. Literatura e cultura de massa no Brasil**. São Paulo: EDUC, 1996.
- BRAGA, José Luiz. **Sobre a Conversação**, in *Brasil - Comunicação, Cultura & Política*, (orgs. Antonio Fausto Neto, Sérgio Dayrell Porto e José Luiz Braga). Rio de Janeiro, Editora Diadorim, 1994 - p. 289-308.
- _____. **Interatividade & recepção**.
- _____. **Sobre Mediatização como processo interacional de referência**.
- BRANCO, Marsal Alves; PINHEIRO, Cristiano Max Pereira. **Entre Combos e Enigmas**. Sessões do Imaginário, Porto Alegre, v. 14, dezembro/2005 2005.

_____ **A Segunda Guerra nos Games** In: ENCONTRO REDE ALCAR, IV., 2006, São Luis do Maranhão. São Luis do Maranhão, 2006.

_____ **Uma metodologia de games.**

BRITTOS, Valério Cruz & BOLAÑO, César Ricardo Siqueira. **Tv digital. Potencialidades e disputas.** São Paulo, Intercom. 2004.

BROOKER, W. **The many lives of Jetman: a case study in computer game analysis.** *Intensities, the journal of cult media*, 2. Capturado em 8 abril de 2005 de <http://www.cultmedia.com/issue2/abrook.htm>

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens.** Lisboa: Cotovia, 1990.

CALABRESE, Omar. **A idade neo-barroca.** Lisboa: Edições 70, 1988.

CAMPBELL, Joseph. **O Herói de Mil Faces.** São Paulo: Cultrix, 1992.

CHARAUDEAU, Patrick. **Introduction.** In _____. *Le discours d'information médiatique: la constuatuion du miroir social.* Paris: Nathan, 1997.

DERRIDA, Jacques. **Estrutura, Signo e Jogo no Discurso das Ciências Humanas.** In Macksey, Richard & Donato, Eugênio, ed. *A Controvérsia Estruturalista: As linguagens da crítica e as ciências do Homem.* São Paulo: Cultrix, 1972.

ECO, Umberto. **Apocalípticos e integrados.** São Paulo: Perspectiva, 1998.

FONTANILLE, Jacques. **Significação e visualidade. Exercícios práticos.** Porto Alegre: Sulina, 2005.

GOSCIOLA, Vicente. **Roteiro para as novas mídias. Do game à tv interativa.** São Paulo: Senac São Paulo, 2003. 267 p.

GREIMAS, A.J. **A propósito do jogo.** *Verso e Reverso.* São Leopoldo, 27 (12):1998.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura.** São Paulo: Perspectiva, 1971.

JOHNSON, Steven. **Cultura da interface** Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2001.

_____. **Everything bad is good for you. How today's popular cultures is actually making us smarter.** New York: Riverhead Books, 2005.

JAKOBSON, Roman. **Linguística. Poética. Cinema.** Tradução Haroldo de Campos et alii. Editora Perspectiva. São Paulo. 1970.

- JULL, Jesper. *Half-real. Vídeo Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Massachusetts: MIT Press, 2005.
- _____. **Games telling stories? A brief note on games and narrative**. *Game Studies*, 1. Capturado em 20 outubro de 2005 de <http://www.gamestudies.org/0101/jull-gts>
- KENT, Steven L. **The Ultimate History of Video Games. From Pong to Pokémon and beyond... the story behind the craze that touched our lives and changed the world**. New York: Three Rivers Press, 2001.
- KOSTER, Raph. **A theory of Fun**. Scottsdale: Paraglyph, 2005.
- LANDOW, George. **Teorías del Hipertexto**. Madrid, Paidós, 1997.
- LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Ed. 34, 1999.
- MACHADO, Arlindo. **A arte no vídeo**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1988.
- MACHADO, Arlindo. **Regimes de Imersão e Modos de Agenciamento**. XXV Congresso Anual em Ciência da Comunicação, Salvador/BA, 04 e 05. setembro.2002.
- MURRAY, Janet. **Hamlet on the Holodeck**. São Paulo: Unesp, 2005.
- MYERS, D. **Computer games genres**. New York: Peter Lang, 2003.
- NEWMANN, J. **The myth of ergodic videogame: some thoughts on player-character relationships in videogames**. London: Routledge, 2002.
- PEDERSEN, Roger E. **Game design foundations**. Texas: Wordware, 2003.
- PRIMO, Alex & CASSOL, Márcio Borges Fortes. **Explorando o conceito de interatividade: definições e taxonomias**. www.psico.ufrgs.br/~aprimo/pb/espinalpb.htm.
- PROPP, Vladimir. **Theory and History of Folklore**. Ed. Anatoly Liberman. University of Minnesota: University of Minnesota Press, 1984.
- SCHUYTEMA, Paul. **Design de games: uma abordagem prática**. São Paulo: Cengage Learning, 2008.
- SCHLIENER, A. **Does Lara Craft wear fake polygons? Gender and gender role subversion in computer adventure games**. Massachusetts-London: MIT Press - Leonardo, 2001.
- STEUER, Jonathan. **Defining Virtual Reality: Dimensions Determining Telepresence**. In *Journal of Communication*, 42. São Francisco: 1992
- SUTTON-SMITH, Brian. **The Ambiguity of Play**. Massachusetts-London: MIT Press, 2001.

- _____. **Children's fiction making.** in T. R. Sabin (ed.) *Narrative Psychology: the storied nature of human conduct.* New York: Praeger, 1986.
- TAYLOR, T.L.. **Play Between Worlds. Exploring Online Game Culture.** Massachusetts-London: MIT Press, 2006.
- TODOROV, Tzvetan. **Introdução a Literatura Fantástica.** São Paulo: Perspectiva, 1992.
- WATERWORTH, J. A. **Multimedia interaction with computer: humans factors issues.** Londres: Ellis Howood, 1992.
- WARDRIP-FRUIN, Noah & HARRIGAN, Pat. **First person shooter. New Media as story, performance and game.** Londres, MIT Press. 2004.

Lista de jogos

Adventure. Atari, 1979.
Beyond Good and Evil, Ubisoft, 2003.
Bejeweled. Astraware, 2009.
Bioshock. 2kGames, 2007.
Businnes Tycoom. Dovogame, 2010.
Call of Duty. Infinite Ward Treyard, 2003.
Civilization. Firaxis Games, 2010.
Counter Strike. Valve Software, 1999.
Diablo. Blizzard Entertainment, 1995.
Donkey Kong Country. Rare Entretienment, 1994.
Guitar Hero. Harmonix Music Systems, 2005.
GTA 5. Rockstar North, 2008.
Final Fantasy XII. Square Enix, 2006.
Full Throthlle. Lucas Arts Games, 1995.
Half-Life. *Electronic Arts, 1998.*
Jewel Quest. Iwin, 2004.
Kamikase Race. Orbagames, 2009.
Katamari. Nanco Now Production, 2004.
Little Big Planet. Media Molecule, 2008.
Medal of Honor. Electronic Arts, 2010.
Monkey Island. Lucas Arts, 1990.
Mortal Kombat. Midway Games / NetherRealm Studios, 1989.
Okami. Clover Studio, 2006
Ragnarok. Gravity Corp., 2004.
Red Steel. Ubisoft, 2006.
Resident Evil. Capcom Production Studio 4, 1996.
Shadow of Colossus. Team Ico, 2005.
Team Fortress. Quake Engine, 1996.
Tomb Raider. Core Design, 1996.
Travian. Travian Games, 2004
World of Warcraft. Blizzard Entertainment, 2004
Zelda Twilight Princes. Nintendo, 2005.

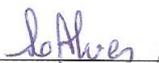
MARSAL ÁVILA ALVES BRANCO

**“JOGOS DIGITAIS METODOLOGIA E CONCEITOS PARA UMA MÍDIA
INDISCIPLINADA”**

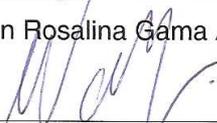
Tese apresentada como requisito parcial
para obtenção do título de doutor em
Ciências da Comunicação, pelo
Programa de Pós-Graduação em
Comunicação da Universidade do Vale
do Rio dos Sinos - UNISINOS.

Aprovado em 09 de agosto de 2011

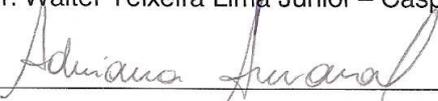
BANCA EXAMINADORA



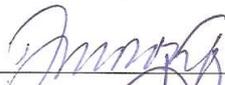
Profa. Dra. Lynn Rosalina Gama Alves – UNEB



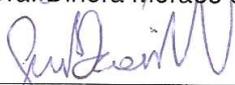
Prof. Dr. Walter Teixeira Lima Junior – Cásper Líbero



Profa. Dra. Adriana da Rosa Amaral – UNISINOS



Profa. Dra. Dinorá Moraes de Fraga - UNISINOS



Prof. Dr. Gustavo Daudt Fischer - UNISINOS

