

meta panoramas dos
game *game studies*
game no Brasil

ORGANIZADORES + THIAGO FALCÃO
DANIEL MARQUES

INTERCOM 

meta panoramas dos
game *game studies*
game *no Brasil*

ORGANIZADORES + **THIAGO FALCÃO**
DANIEL MARQUES

INTERCOM40
ANOS

Coleção Metagame: Comunicação, Cultura e Jogo
Metagame: Panoramas dos Game Studies no Brasil

Copyright (c) 2017 dos Autores dos textos, cedidos para esta edição à Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação - Intercom

Projeto Gráfico e Diagramação: Daniel Marques

Capa: Daniel Marques

Traduções: Thiago Falcão e Mariana Amaro

FICHA CATALOGRÁFICA

F178m Falcão, Thiago

Metagame: panoramas dos game studies no Brasil / Thiago Falcão; Daniel Marques (Orgs.) – São Paulo: Intercom, 2017.

308 p. il.:

ISBN 978-85-8208-108-2

1. Cibernética. 2. Metagame. 3. Pesquisa (Brasil) – Jogos eletrônicos. I. Marques, Daniel. II. Título.

CDU 007 (81)

Alessandra Saraiva de Sousa | Bibliotecária - Universidade Federal do Maranhão | CRB 13/505

Todos os direitos dessa edição reservados à:

Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares
da Comunicação - INTERCOM

Rua Joaquim Antunes, 705, Pinheiros

CEP 05415-012 - São Paulo - SP - Brasil - Tel: (11) 2574-8477 /

3596-4747 / 3384-0303 / 3596-9494

<http://www.intercom.org.br> - email: intercom@usp.br

**MORTY,
STOP DIGGING FOR
HIDDEN LAYERS
AND JUST BE
IMPRESSED.**

**RICK SANCHEZ,
RICK AND MORTY . S03E03**



- THIAGO FALCÃO **9** Apresentação
- SUELY FRAGOSO **15** Desafios da Pesquisa em Games no Brasil
- EMMANOEL FERREIRA **43** Retórica processual e experiência videolúdica nos indie games
- FABIANO ONÇA **73** Jogo: Experiência Liminóide no Campo da Imaginação
- IVAN MUSSA **89** Ambientes Caóticos: A Descentralização dos Jogadores nos Videogames
- MARIANA AMARO **109** O Gameplay como Processo Narrativo: uma análise de experimentos com Brothers – A Tale of Two Sons
- GABRIELA KURTZ **131** A ética dos computadores e a ética dos griefters nos jogos League of Legends e Dota 2
- NILSON SOARES,
LUIS CARLOS PETRY **151** Jogos Evocativos: o conceito de objeto evocativo de Turkle e os jogos digitais
- TARCIZIO MACEDO **165** Quando os fãs-jogadores encontram o ativismo: repensando a participação e resistência nas práticas digitais do fandom de League of Legends no Brasil
- FÁTIMA REGIS, ALESSANDRA
MAIA, GUSTAVO AUDI,
POLLYANA ESCALANTE **209** Letramentos em Minecraft: Por uma Experiência Lúdica, Participativa e Inventiva
- LETÍCIA PERANI **231** Computadores para o Povo: Games e Hobbyismo nas Revistas Especializadas em Computação
- JOSÉ MESSIAS **253** Gambiarra e videogames: uma visão cognitiva das tecnologias de entretenimento em World of Warcraft
- KYLE MOORE **275** Pintando a Cidade de Azul e Verde: A Curadoria de Arte de Rua através de Jogos Móveis Urbanos
- SOUVIK MUKHERJEE **291** Video games e Escravidão

APRESENTAÇÃO

A melhor forma de introduzir um volume como este, que se origina a partir de múltiplos eixos de articulação entre os estudos da comunicação e dos jogos, é a partir de uma informação que é tão simples quanto relevante: a discussão sobre os games no Brasil não é recente. Se esta afirmação parece, de qualquer forma, recorrente, recorrente ou mesmo inócua, é necessário considerar que sua presença aqui possui duplo efeito: o de evocar o argumento e o de atravessar esse conjunto de esforços que converge lenta e cuidadosamente assumindo a responsabilidade da formação de uma articulação teórica interdisciplinar cujo objetivo ulterior é o de estabelecer um diálogo com o campo global dos game studies.

Três pontos merecem atenção no parágrafo anterior: (1) os respectivos eixos de articulação presentes neste volume, a partir dos quais foram extraídos os textos aqui presentes; (2) a afirmação de que a discussão sobre os video games não é, no âmbito nacional, portadora de nenhum ineditismo e, finalmente, (3) o diálogo almejado com um contexto epistemológico estabelecido e de magnitude considerável. Cada um destes remete a nuances que pretendo brevemente discutir nestas linhas introdutórias, mas é igualmente importante perceber que eles também se encontram representados de forma muito

mais consistente nos capítulos que se seguem: cada um deles estabelece relações, em certa medida, com cada um desses pontos, fato pelo qual considero a seleção que se segue particularmente eficaz.

Ao discutir as nuances que atravessam cada um desses pontos, então, e tendo em mente o aspecto estrutural de um paratexto como este, é estratégico estabelecer este comentário a partir do aspecto global (3), discutindo a presença de duas traduções de pesquisadores alheios ao contexto nacional: as contribuições encontram eco não apenas ao discutir elementos culturais específicos presentes no contexto brasileiro – a ideia da street art confrontada à curadoria urbana a partir da realidade aumentada ou, de particular importância, o aspecto social-histórico e as representações da escravidão – mas o fato destas traduções ajudarem a consolidar um vazão do pensamento de estado da arte internacional do campo dos game studies para o contexto nacional, beneficiando não apenas professores e pesquisadores do campo, mas empreendendo um movimento de acesso à discussão, que se encontra, ainda, quase que prioritariamente em língua inglesa. Subsiste, afirmo com veemência, diálogo com o contexto maior; mas a presença dos textos de Souvik Mukherjee e Kyle Moore, assim como o texto *A Virada Material dos Game Studies*⁰¹ de Thomas Apperley, recentemente publicado na Revista Lumina, denota um empreendimento que almeja – lentamente, sim – colaborar para que a barreira linguística, que ainda é muito forte neste eixo interdisciplinar, seja contornada.

O que nos leva ao (2) segundo ponto, que remete tanto à crença de que “games são novas mídias” quanto ao mantra “não existem referências para o meu trabalho”: duas questões que coalescem na ideia de que todo trabalho que dialoga com jogos – eletrônicos ou não – é necessariamente inédito, um embuste que precisa ser desmontado. Endereço esta questão a partir da experiência de pesquisa, acompanhando não apenas os trabalhos do Grupo de Pesquisa em Games da Intercom, mas também como parecerista de conferências como o Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames), periódicos da área da Comunicação e de áreas afins e, enfim, de pesquisador num aspecto mais geral: um dos problemas mais cruciais com o que estou chaman-

.....
01 V. 11, n. 1, 2017.

do de articulação teórica, porque acredito ser imprudente usar a palavra campo neste âmbito, é uma reincidência, uma insistência em descrever apenas os mais básicos aspectos da experiência e da mídia. Não raro me deparo com trabalhos que não apenas ignoram de forma solene o esforço empreendido em nível nacional, mas insistem em estabelecer diálogo apenas com obras que possuem, literalmente, décadas de idade, buscando empreender reflexões que não contemplam minimamente, sequer, o que foi feito a partir destas. Estou certo de que esta dificilmente é uma questão específica dessa interseção do campo da Comunicação com o dos game studies, mas como o mapeamento deste é facilitado por seu tamanho, ela me é particularmente visível.

Naturalmente, este volume pretende combater essas falácias: não apenas a pesquisa em games no Brasil data de mais de uma década – impossível não mencionar o trabalho pioneiro de Lúcia Santaella ou de Lynn Alves neste processo – mas as mais básicas questões encontram desenvolvimento nacional sobre o tema. Temas como agência, imersão, mobilidade, representação, sociabilidade, design e debates filosóficos mais amplos figuram nos trabalhos de mais de uma dezena de pesquisadores que factualmente já possuem diálogos estabelecidos com o que pode ser considerado o cânone da área. O ponto aqui é simples: é necessário dialogar ativamente, e não apenas reencenar revisões e embates estruturais famosos; é necessário confrontar, desconstruir, questionar – esses verbos são, em minha visão, essenciais para o estabelecimento da discussão e o reconhecimento deste eixo que é tão interdisciplinar quanto importante no entendimento da cultura contemporânea.

Contemplando, assim, a (1) última nuance que atravessa a atribulada redação do primeiro parágrafo desta apresentação, e assim caminhando ao seu fechamento, são, novamente, três, as relações estabelecidas a partir da articulação deste volume, e cada uma delas diz respeito a uma origem, uma proveniência específica. A primeira delas (a) diz respeito, como mencionado anteriormente, à busca por um contato mais consistente com o cenário internacional de pesquisas voltadas para o campo dos game studies. Para além do propósito didático do texto, subsiste também a necessidade de estabelecer um diálogo que promova, inclusive, uma inserção de ideias e contextos nacionais em âmbito internacional; motivo pelo qual acredito piamente na

eficácia desta seleção. A segunda (b) relação aqui estabelecida diz respeito ao diálogo com pesquisadoras cujo trabalho não necessariamente figurou no GP, mas longitudinalmente auxiliou na conquista deste espaço: Suely Fragoso e Fátima Régis de Oliveira, em sua condição de amigas e interlocutoras, representam uma proveniência que não apenas é autêntica em seu contato com os games, mas que, sobretudo, dialoga com um contexto muito mais amplo, dada sua origem e localização no campo da Comunicação, na discussão acerca dos processos da cibercultura. Enfim, a terceira (c) relação, como se pode imaginar, contempla os demais capítulos que aqui figuram, e diz respeito a esforços cuja primeira apresentação e discussão se deu em meio ao 39o Congresso da Intercom, que se realizou na ECA-USP, em São Paulo, em 2016, e deu o start no Grupo de Pesquisa em Games. Estas relações servem para, acompanhadas das demais nuances discutidas acima, enquadrar não apenas o volume, mas evocar a ideia que subjaz espírito. Cada um dos aqui publicados busca precisamente o desenvolvimento da área, e empreende, a seu modo, esforços que, estou certo, contribuem para o estabelecimento da discussão e seu reconhecimento acadêmico.

Por fim, é necessário registrar um agradecimento especial à Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação - Intercom, em especial nas figuras dos professores, ex-Presidentes e membros do Conselho Curador da entidade José Marques de Melo e Ana Maria Fadul, interlocutores e entusiastas do Grupo de Pesquisa em Games, que apoiaram a ideia da criação deste espaço desde sua concepção e em sua competente Diretora Científica, Iluska Coutinho, que foi didática e paciente com as dúvidas nesses primeiros anos de espaço no Congresso. Em tempo, Gênio Nascimento, sem o qual o Grupo de Pesquisa não existiria - obrigado pela insistência, meu caro.

Boa leitura!

Thiago Falcão

Coordenador do Grupo de Pesquisa em Games / Intercom
Curitiba, Setembro de 2017

DESAFIOS

DA

PESQUISA

EM GAMES

NO

BRASIL



DESAFIOS DA PESQUISA EM GAMES NO BRASIL

SUELY FRAGOSO

PROFESSORA TITULAR-LIVRE DA FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA E COMUNICAÇÃO E DOS PROGRAMAS DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO E INFORMAÇÃO (PPGCOM) E EM DESIGN (PGDESIGN) DA UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL (UFRGS). PESQUISADORA DO CONSELHO NACIONAL DE DESENVOLVIMENTO CIENTÍFICO E TECNOLÓGICO (CNPQ). **SUELYFRAGOSO@UFRGS.BR**

RESUMO

Embora os jogos digitais sejam ainda relativamente recentes, um novo campo de estudos já se estabeleceu em torno deles. A complexidade que decorre da multidisciplinaridade intrínseca ao objeto em estudo tem se resolvido pela articulação do campo em três eixos interdependentes, que figuram na literatura internacional como game programming (programação de games), game design (design de games) e game studies (estudos de games). Este capítulo apresenta um mapeamento dos cenários brasileiro de pesquisa sobre jogos digitais, com foco na produção por autores do campo da Comunicação. O objetivo principal é desvelar as principais perspectivas dos game studies no Brasil, ao discutir seu atual estado da arte no que diz respeito a zonas de debate sobre os trabalhos originados no campo

PALAVRAS-CHAVE

Pesquisa; games; Brasil

Os estudos de games sempre enfrentaram grandes desafios, especialmente no Brasil, onde a primeira batalha foi travada contra a reserva de mercado para equipamentos eletrônicos que vigorou durante a década de 1980⁰¹. Anunciadas como incentivos para o desenvolvimento da indústria nacional, as medidas nessa direção proibiam a comercialização de aparelhos eletrônicos fabricados no exterior. Os consoles das marcas estrangeiras só puderam entrar no mercado em versões “nacionalizadas”, produzidas por empresas brasileiras dispostas a trabalhar em parceria: foi o caso da Atari com a Gradiente e Sega com a Tec Toy. No entanto, como em outros setores da informática, a reserva de mercado passou longe de garantir a competitividade dos preços, muito altos para o poder aquisitivo da classe média brasileira e, mais ainda, das classes populares. A grave crise econômica que assombrou a década de 1980 e a virada dos anos 1990 também afastou os jovens adultos do mercado, já que a necessidade de garantir a própria sobrevivência num país em que a inflação chegara à casa dos três dígitos não deixava margem para investir em equipamentos de lazer, ou mesmo tempo para atividades de lazer. O contato com os computadores pessoais também foi tardio, mas a vantagem de não serem vistos como brinquedos auxiliou a sua popularização. Essa visão permanece até hoje, apesar das evidências de que, também no Brasil, os computadores domésticos são utilizados predominantemente para o lazer. Em 2015 32% dos domicílios brasileiros contavam computadores portáteis (notebooks) e 25% com computadores de mesa, mas apenas 19% possuíam console de jogo (Cetic.br, 2016). Os games serem vistos como “coisa de criança” não é o único fator responsável por essa diferença, mas sua importância não deve ser subestimada. Sobretudo, se o perfil dos pesquisadores de games é relativamente jovem em todos os países, não faltam razões para que isso seja ainda mais acentuado entre nós.

A importação de games para o Brasil permaneceu proibida ao longo da

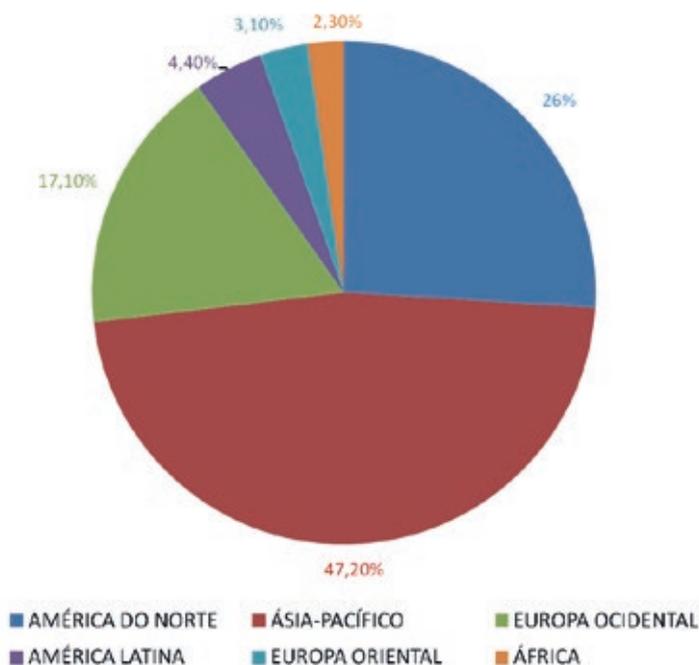
.....
01 A trajetória das políticas brasileiras referentes aos equipamentos eletrônicos está vinculada à criação da Comissão de Coordenação das Atividades de Processamento Eletrônico (CAPRE) pelo Decreto nº 70.370, de 05 de abril de 1972. Já a institucionalização da reserva de mercado costuma ser associada à criação da Secretaria Especial de Informática (SEI) pelo Decreto nº 84.067 de 2 de outubro de 1979, que permaneceu em vigor até 1992.

década de 1990 (Teixeira, 2015) e os impostos permanecem muito elevados: em 2016, a tributação chega a ultrapassar 70% mesmo para games produzidos no país (IBPT, 2016). Esses impostos tornam proibitivo o valor dos games e impulsionam a pirataria, que permanece sendo a única possibilidade de acesso para uma parcela considerável da população⁰². Lembrar que essa prática não é levada em conta em dados de mercado torna ainda mais impressionantes os dados sobre o faturamento do setor no Brasil, que se aproximou de 1 bilhão e meio de dólares em 2015, colocando o país na 11ª posição da classificação dos maiores mercados mundiais (Newzoo, 2015). Essa posição é ainda mais expressiva quando se leva em conta que a presença da América Latina no mercado internacional na mesma época era de apenas 4,4% (Gráfico 1).

A importância do registro desses valores como indicativos da importância dos games no cenário cultural brasileiro atual decorre, em grande parte, da necessidade de compensar a fragilidade dos levantamentos quantitativos sobre os gamers no Brasil. Uma pesquisa muito citada como diagnóstico do perfil dos jogadores brasileiros é a Games Pop, realizada pelo Ibope em 2012. Foram entrevistadas 18.512 pessoas, 23% das quais disseram “jogar videogame ou algum tipo de jogo eletrônico, ainda que de vez em quando” (Ibope Media, 2012, p.2). Não é incomum encontrar extrapolações desse dado para o total da população brasileira na época do estudo, o que resulta em números muito elevados. Entretanto, o alcance da pesquisa não autoriza esse tipo de projeção, tanto pela imprecisão da categoria “gamer” quanto pelo pequeno número de entrevistados e, ainda, porque as entrevistas foram concentradas em 13 regiões metropolitanas das regiões Nordeste, Sudeste e Sul do país. Outra situação em que os resultados não podem ser generalizados pois a amostra não tem representatividade estatística acontece com a série de pesquisas Game Brasil, realizada em parceria pelas empresas Sioux e Blend e a ESPM. A pesquisa Game Brasil 2015 foi baseada em um questionário estruturado que foi respondido por 909 pessoas, número ainda menor que o da pesquisa do Ibope. Tanto a Games Pop quanto a Game Brasil são pesquisas cujos recursos e infraestrutura para realização devem ser compatíveis com sua aplicabi-

02 Para considerações sobre o papel da pirataria na cultura gamer no Brasil, ver, por exemplo, Messias Santos Franco (2016).

GRÁFICO 1: DISTRIBUIÇÃO GLOBAL DO FATURAMENTO DO MERCADO DE GAMES EM 2015. FONTE: NEWZOO, 2015



lidade imediata ao mercado de games, mas o custo do acesso aos resultados é desproporcional à validade dos resultados: o relatório da Game Brasil 2016, da Sioux, Blend e ESPM, baseado nas respostas de 2.848 pessoas, custava R\$ 3.000,00 em outubro do ano de lançamento⁰³. Essas pesquisas teriam a ganhar com a promoção de trocas mais intensas com a comunidade de pesquisa em games, mas os valores praticados colocam os resultados fora do alcance do meio acadêmico.

Os pesquisadores em games no Brasil enfrentam também os mesmos problemas que atravessam a prática científica em todas as áreas e, mais agudamente, nas Ciências Humanas e Sociais, que não são consideradas “estratégicas”. A falta de recursos abrange da infraestrutura básica ao apoio de pessoal

.....
03 Preço obtido por consulta no endereço <http://www.pesquisagamebrasil.com.br/product-page> em outubro de 2016. [acesso com login]

qualificado. Há, ainda, a necessidade de administrar a instabilidade dos aportes de verbas, que costumam oscilar ao sabor de decisões políticas de curto prazo, a distância geográfica dos grandes centros internacionais, as dificuldades linguísticas e as diferenças culturais, etc. Esses são desafios que fazem parte do dia-a-dia da pesquisa no Brasil, aos quais os games adicionam dificuldades próprias das pesquisas sobre produtos culturais e sobre tecnologias digitais, em que os exemplares e casos se multiplicam em velocidade assombrosa e as inovações aparecem de forma irregular, e seu valor demora a ser reconhecido pelo mercado (quando o é). Com isso, não é incomum que os games mais interessantes do ponto de vista da pesquisa e da inovação permaneçam obscurecidos por uma quantidade excessiva de soluções repetitivas e formulaicas. Além disso, assim como não faz sentido pesquisar filmes ou telenovelas sem ir ao cinema ou ver televisão, também não é possível pesquisar games sem jogar. Apesar de seu poder explicativo, essa analogia esconde uma diferença fundamental: os games não se apresentam da mesma maneira para todos os jogadores, ou sequer para o mesmo jogador em diferentes momentos. Assim, o paralelismo não se dá entre os processos de apropriação simbólica e social de um filme ou de um programa de televisão e a de um jogo, mas entre uma daquelas e a de várias experiências de jogo (ou até de cada experiência de jogo). Para conhecer de fato seu objeto, o pesquisador de games precisa explorar diversos caminhos para cada game, ou gênero de game, que problematiza. Em outras palavras, não basta jogar muitos jogos, é preciso jogá-los repetidas vezes.

Essas não são as únicas diferenças entre os games e outros produtos culturais estudados na área da Comunicação, mas não faria sentido iniciar aqui uma lista dos diferenciais dos games. O simples fato de que qualquer esforço nesse sentido resultaria incompleto e, ao mesmo tempo, muito extenso, é suficiente para afirmar que pesquisar games é mais que tomá-los como objeto empírico e aplicar a eles teorias e métodos vindos de outros contextos. Embora os games ainda sejam um tema de pesquisa recente, o espectro de teorias e abordagens específicas para estudar games já é suficientemente amplo e bem definido para demarcar um campo de estudos próprio. Um dos principais desafios desse novo campo está na multidisciplinaridade que ele incorpora de seu próprio objeto. Essa percepção foi registrada por diversos autores: na mesma

época em que Mäyrä (2008, 2009) identificava que o campo estava suficientemente estabelecido, Perron e Wolf adiantavam que “[n]a medida em que o campo cresce e se divide em uma ampla gama de áreas subdisciplinares, as interconexões com outros campos se fortalecerão e o campo como um todo será enriquecido⁰⁴” (PERRON, WOLF, 2009, p.15).

Essa divisão em “áreas subdisciplinares” parece ser a base dos 3 eixos que caracterizam atualmente a pesquisa sobre games, identificados na literatura em língua inglesa como game programming (programação de games), game design (design de games) e game studies (estudos de games). O primeiro, game programming, trata da programação e aspectos técnicos em geral, no nível do software e do hardware. O segundo, game design, volta-se para questões relativas à criação: métodos e técnicas de projeto, desenvolvimento e validação de mecânicas, de dinâmicas, dos mundos de jogo e seus elementos. O terceiro, game studies, considera, por um lado, a inserção e influência dos games no cenário sociocultural, político e econômico e, por outro, aspectos internos do próprio game (características do mundo do jogo, de seus personagens, de sua narrativa, etc.), bem como de seu contexto imediato (experiência de jogo, gameplay, etc.). Os 3 são multidisciplinares, embora seja possível identificar uma área de conhecimento predominante em cada um: computação em game programming, Design em game design e Comunicação em game studies.

Os 3 eixos aparecem com força semelhante na pesquisa em games no Brasil. Isso aponta para a maturidade do campo em nosso país e é o que pretendo demonstrar com os dados apresentados nas próximas seções, que delineiam o cenário da pesquisa em games no Brasil em todas as áreas do conhecimento, situando, em movimentos de maior especificidade, a área da Comunicação.

A PRODUÇÃO SOBRE GAMES NA PÓS-GRADUAÇÃO BRASILEIRA

A Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD) do Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia (IBICT)⁰⁵ é um banco
.....

04 Tradução da autora para “As the field grows and divides into a wide range of subdisciplinary areas, the interconnections with other fields will strengthen and the field as a whole will be enriched”.

05 <http://bdttd.ibict.br>

de dados que agrega os metadados das teses de doutorado e dissertações de mestrado defendidas em Programas de Pós-Graduação (PPGs) brasileiros. Os dados são disponibilizados pelas instituições de ensino e pesquisa onde os trabalhos foram realizados, de modo que sua abrangência e atualidade dependem do ritmo de provisão. Embora certamente não contenha todos os títulos⁰⁶, a BDTD é o repositório mais abrangente disponível no momento.

Outra opção teria sido o Banco de Teses e Dissertações (BTD) da CAPES (Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior)⁰⁷, No entanto, atualmente as buscas naquele repositório limitam-se ao material produzido após 2013. Quando o BTD/CAPES ainda aceitava buscas mais amplas, Carlos Eduardo Lourenço (2012) realizou um levantamento das teses e dissertações sobre “games e educação” produzidas entre 1987 e 2010. O total de trabalhos encontrados por ele foi de 156, o que equivale a cerca de 58% do encontrado em outubro de 2016 na BDTD para o mesmo período, comprovando-se assim a relevância da opção pela BDTD.

Os dados a seguir correspondem aos retornos obtidos com buscas pelos termos “jogo”, “game” e “videogame”, no singular e no plural, posteriormente refinados pela eliminação das ocorrências dessas palavras em outros contextos⁰⁸. Algumas inclusões e exclusões tiveram que ser verificadas caso-a-caso, inclusive recorrendo aos sites das instituições de origem. Apenas quando os metadados presentes na BDTD não eram suficientes e os sites dos PPGs não disponibilizavam mais informações e nem o texto completo o trabalho foi retirado do levantamento. O atual formato da BDTD permite a busca por título, autor, assunto, instituição, ano de publicação e não mais por resumo ou palavra-chave, o que implicou em maiores restrições que as das buscas de estudos anteriores. Ainda assim, o total de trabalhos encontrados corresponde a um aumento de mais de 230% em relação a coletas realizadas em 2014 e atualizadas em 2015 (Fragoso *et al*, 2015, Fragoso *et al*, 2016). O retrato aqui apresen-

06 Por exemplo, em outubro de 2016 não havia registro na BDTD de minha própria tese de doutorado, defendida em 1998 e revalidada pela ECA-USP em 2001, nem da tese de doutorado de Thiago Falcão, defendida em 2014 na UFBa.

07 <http://bancodeteses.capes.gov.br/banco-teses/#/>

08 Por exemplo, jogo de futebol, jogos de linguagem, teoria dos jogos.

tado corresponde à produção registrada na BDTD em outubro de 2016⁰⁹ para todas as áreas de conhecimento, num total de 787 trabalhos (132 teses e 655 dissertações).

A distribuição anual das teses e dissertações sobre games defendidas nos Programas de Pós-Graduação brasileiros de todas as áreas, entre 1997 e 2015 está representada no Gráfico 2. O ano de início do intervalo corresponde ao primeiro no qual foram encontradas produções sobre jogos no campo semântico aqui definido. A data coincide com a encontrada por Lourenço (2012) no BTD/CAPES.

A tendência de crescimento é nítida. A queda em 2015 pode ser compreendida pela comparação entre os dados atuais e os de levantamentos anteriores realizados por meus coautores e eu (Fragoso *et al* 2015; Fragoso *et al* 2016), visualizada no Gráfico 3. O número de trabalhos encontrados aumentou em todos os anos, mas o crescimento foi mais acentuado a partir de 2011 e especialmente em 2013, 2014 e 2015. Isso provavelmente resulta da constante atualização dos dados, que estariam sendo adicionados em maior quantidade para os últimos anos. Assim, é legítimo supor que o número de teses e dissertações sobre games defendidas de 2013 para cá seja maior do que o encontrado e que o crescimento seja ainda mais acentuado.

Esses gráficos sugerem que houve crescimento da produção sobre games na pós-graduação. No entanto, sabe-se que o total de teses e dissertações no país também aumentou significativamente no período retratado, de modo que o número de trabalhos sobre qualquer tema pode ter aumentado e, ainda assim, perdido representatividade no cenário geral. A diferença entre as ordens de grandeza da produção total e da produção sobre games dificulta a comparações em números absolutos, sendo mais adequado o uso de porcentagens, como no Gráfico 4.

Também interessa verificar a distribuição da produção sobre games na pós-graduação brasileira pelas regiões do país (Gráfico 5). Percebe-se o domínio da região Sudeste, com forte presença do estado de São Paulo, que responde sozinho por 37% das teses e dissertações sobre games no país. Dado

09 A atualização foi realizada por mim e por Luiza Carolina dos Santos, a quem agradeço a generosa colaboração.

GRÁFICO 2 | NÚMERO DE TESES E DISSERTAÇÕES SOBRE GAMES DEFENDIDAS EM PROGRAMAS DE PÓS-GRADUAÇÃO BRASILEIROS ENTRE 1997 E 2015. DADOS DA BDTD (OUTUBRO DE 2016).

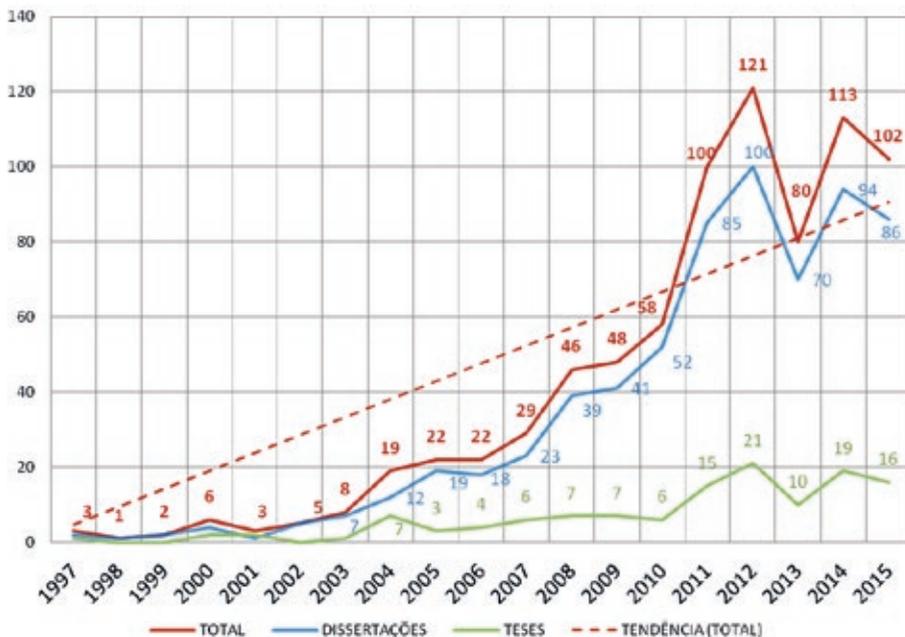
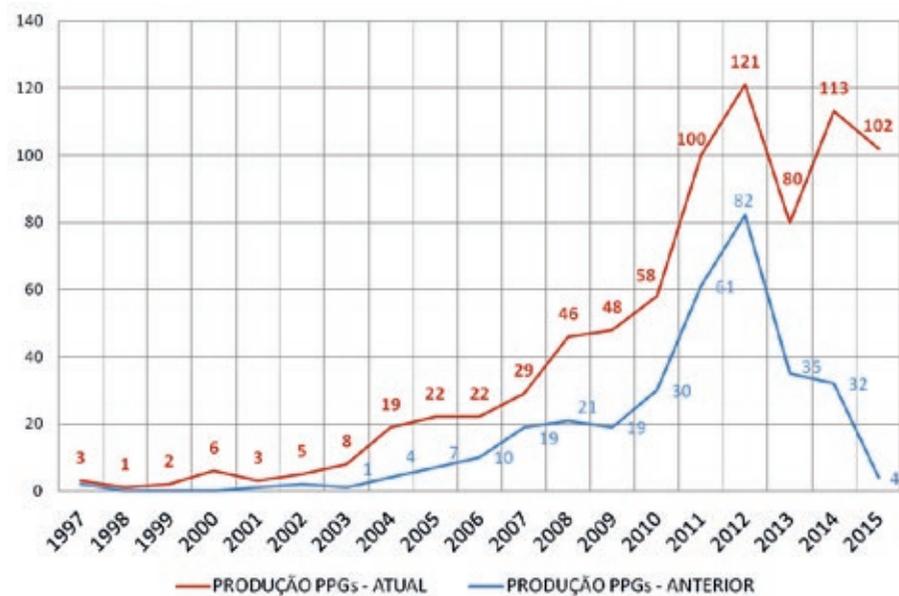


GRÁFICO 3 | COMPARAÇÃO DOS TOTAIS DE TESES E DISSERTAÇÕES ENCONTRADOS NO LEVANTAMENTO DE DADOS PARA PARA ESTE TEXTO (OUTUBRO DE 2016) E LEVANTAMENTOS ANTERIORES REALIZADOS POR FRAGOSO ET AL (2015) E FRAGOSO ET AL (2016). DADOS DA BDTD.



que na ocasião da coleta dos dados 5 das 10 universidades com maior número de teses e dissertações na BDTD são de São Paulo, pode-se dizer que essa concentração apenas reflete a realidade da pós-graduação brasileira¹⁰. O segundo estado com maior número de teses e dissertações sobre games é o Rio Grande do Sul (11,9%), seguido por Rio de Janeiro (9,4%), Pernambuco (8,1%), Minas Gerais (6,4%), Santa Catarina (6%) e Paraná (5,3%). Os demais estados juntos representam 15,9% da produção sobre games na pós-graduação no Brasil entre 1997 e 2015.

Outra informação importante diz respeito às áreas de conhecimento em que os games têm recebido atenção. A lista dos PPGs responsáveis pela produção analisada inclui mais de 100 denominações diferentes, tendo sido necessário organizá-las em categorias. A primeira possibilidade seria seguir a classificação da CAPES, que organiza a pós-graduação em 3 “colégios”, 9 “grandes áreas” e 48 “áreas de avaliação” (CAPES, 2016). Essa distribuição, no entanto, não seria esclarecedora para as finalidades deste texto. A Comunicação, por exemplo, é parte da área Ciências Sociais Aplicadas I, junto aos PPGs em Ciência da Informação e Museologia. Assim, se os dados da produção pós-graduada sobre games fossem apresentados conforme as áreas da CAPES, os trabalhos da Comunicação ficariam mesclados com o dessas duas subáreas, nas quais o tema aparece em quantidade muito menor. Outro exemplo é a subárea Design, que é parte da área Arquitetura e Urbanismo.

Outra opção de categorização seria a utilização das tags e ferramentas estatísticas da própria BDTD, que segue a Tabela de Áreas de Conhecimento do CNPq. Isso não foi possível pois menos de um quarto da produção encontrada estava indexada pelas áreas de conhecimento. O uso de tags também era minoritário.

A solução encontrada foi agregar os PPGs nos quais foram encontrados trabalhos sobre games por afinidade temática, tendo como baliza as áreas da CAPES e do CNPq. O resultado foram 10 “áreas temáticas”: Comunicação, Computação, Design, Educação, Saúde, Engenharias, Letras e Linguística,

.....
10 As 10 primeiras universidades em quantidade de teses e dissertações registradas no banco de dados em outubro de 2016 são: USP, Unicamp, Unesp, UFSC, UFRGS, PUC-SP, UNB, UFPR, UFPE e Unifesp.

GRÁFICO 4 | REPRESENTATIVIDADE DAS TESES E DISSERTAÇÕES SOBRE GAMES NA PRODUÇÃO TOTAL DA PÓS-GRADUAÇÃO BRASILEIRA EM TODAS AS ÁREAS DE CONHECIMENTO ENTRE 1997 E 2015. DADOS DA BDTD (OUTUBRO DE 2016).

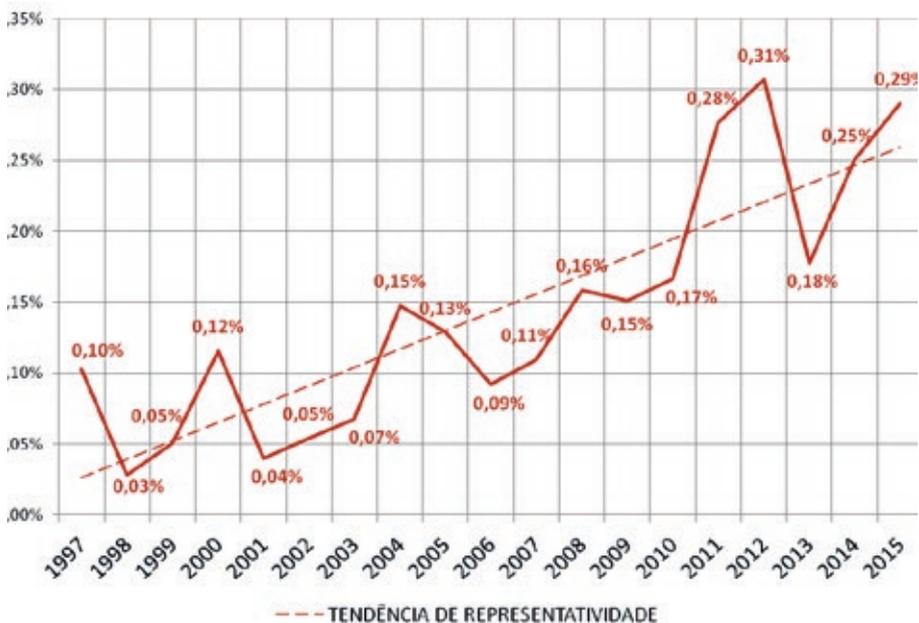
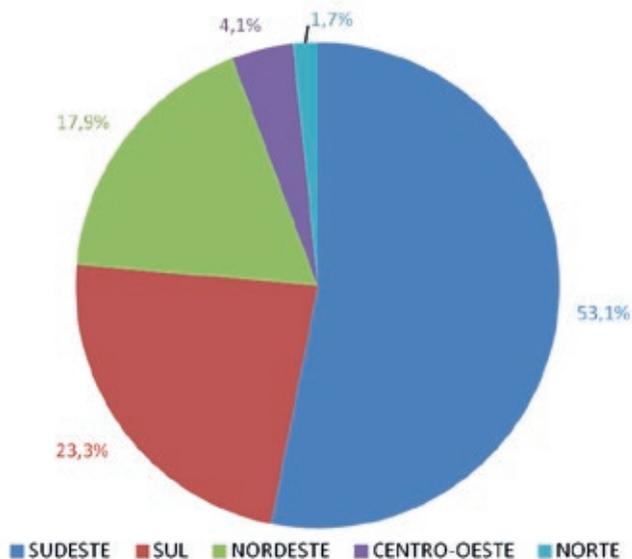


GRÁFICO 5 | DISTRIBUIÇÃO REGIONAL DAS TESES E DISSERTAÇÕES SOBRE GAMES DEFENDIDAS NO BRASIL ENTRE 1997 E 2015. DADOS DA BDTD (OUTUBRO DE 2016).



Artes, Administração e Outros. Esta última agrega os PPGs cujos temas e vínculos apareceram esporadicamente, como Teologia, Arquitetura, Ciência da Informação, Estatística, etc.. O Gráfico 6 apresenta a distribuição das teses e dissertações sobre games de acordo com essas “áreas temáticas”.

Nota-se que apenas 5 áreas temáticas respondem por 77% da produção sobre games no Brasil. Elas são, nesta ordem: Educação (20%), Computação (19%), Comunicação (14%), Design (13%) e Saúde (11%). Saúde, Educação e Computação iniciaram mais cedo, com trabalhos defendidos respectivamente em 1997, 1998 e 1999. O primeiro trabalho da Comunicação surgiu em 2002 e o primeiro do Design em 2006. Considerando que a expansão da pós-graduação em Design no Brasil é bem mais recente que na Comunicação, pode-se dizer que os games chegaram tardiamente a esta última. Uma hipótese é que isso se deva ao rigor temático adotado na avaliação dos PPGs dessa área na CAPES. A produção pós-graduação da área da Comunicação será delineada com maior detalhe na próxima subseção.

1.1 A PRODUÇÃO SOBRE GAMES NOS PPGS DA ÁREA DA COMUNICAÇÃO

Esta subseção é dedicada ao detalhamento dos dados relativos às teses e dissertações defendidas apenas nos PPGs da “área temática” Comunicação, que reúne os programas cuja denominação contém a palavra Comunicação ou correlatas, inclusive Cinema, Cultura, Mídias, Meios Digitais, Imagem e Som e Meios e Processos Audiovisuais. Foram encontrados 107 trabalhos (25 teses e 82 dissertações), primeiro deles de 2002.

O Gráfico 7 apresenta a distribuição anual da produção sobre games em todos os PPGs da Comunicação. Além do início tardio em comparação com outras áreas de conhecimento, a produção seguiu tímida por um período considerável. A presença do tema só ganha estabilidade depois de 2011, ano a partir do qual o crescimento é constante (lembrando que o processo de atualização é constante para todos os anos, mas o ano de 2015 provavelmente está menos completo que os anteriores).

A representatividade das teses e dissertações sobre games da Comunicação em relação aos totais da produção pós-graduada sobre o tema é de 14%,

GRÁFICO 6 | DISTRIBUIÇÃO DAS TESES E DISSERTAÇÕES SOBRE GAMES DEFENDIDAS ENTRE 1997 E 2015 POR "ÁREA TEMÁTICA" DOS PPGS. DADOS DA BDTD (OUTUBRO DE 2016).

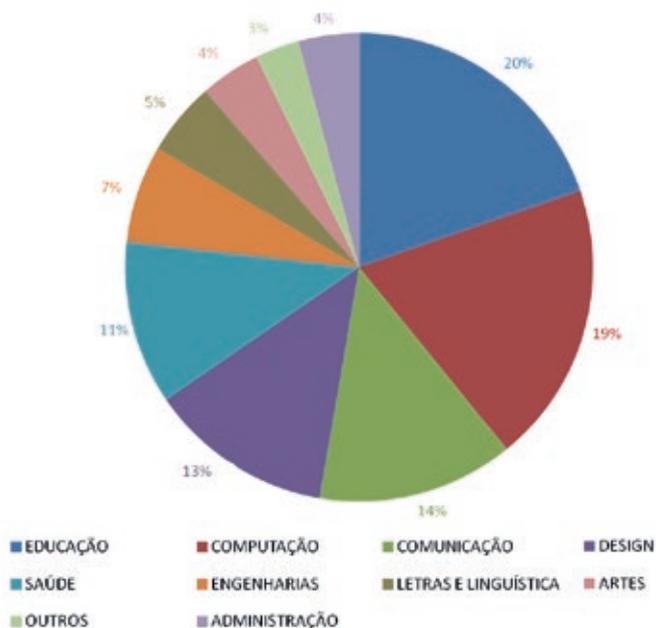
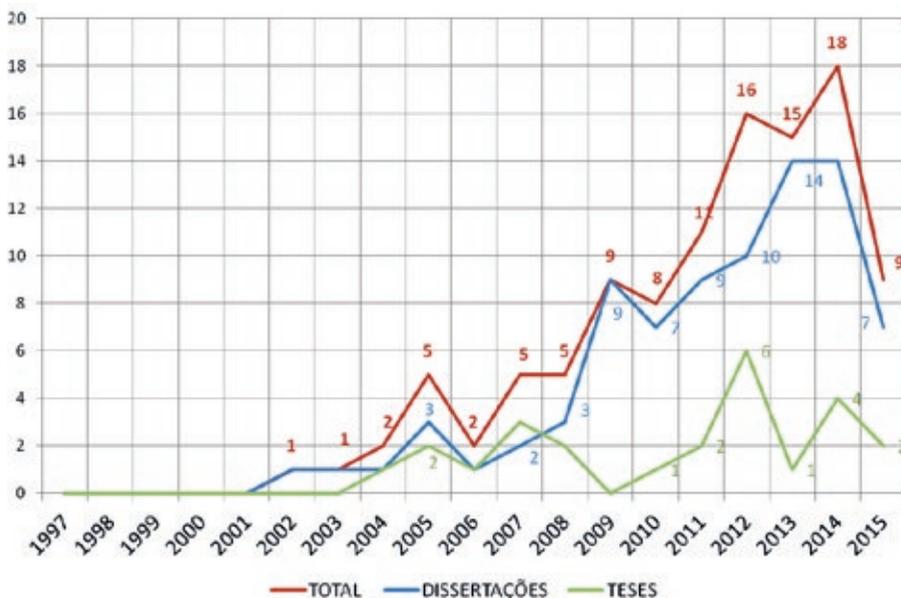


GRÁFICO 7 | TESES E DISSERTAÇÕES SOBRE GAMES DEFENDIDAS EM PPGS DA ÁREA DA COMUNICAÇÃO ENTRE 1997 E 2015. O PRIMEIRO TRABALHO FOI ENCONTRADO EM 2002. DADOS DA BDTD (OUTUBRO DE 2016).



como foi visto no Gráfico 6. A distribuição anual dessa representatividade varia bastante, com picos em 23% (2005) e 9% (2006 e 2015).

Já a distribuição regional das teses e dissertações sobre games defendidas nos PPGs da área da Comunicação (Gráfico 8) configura um cenário semelhante ao da pós-graduação em geral (Gráfico 5), com predomínio da região Sudeste (67%), seguida pelas regiões Sul (16%) e Nordeste (12%). A concentração no interior de cada região é mais acentuada do que a da pós-graduação em geral, com o estado de São Paulo respondendo por 83% da produção na região Sudeste e o Rio Grande do Sul por 82% na região Sul.

É possível notar, ainda, o predomínio de alguns PPGs. Todas as teses e dissertações sobre games na área da Comunicação entre 2002 e 2006 foram defendidas em um único programa (PUC-SP). Mais de uma década depois da primeira defesa, 34% da produção sobre games na área da Comunicação permanece vinculada àquele PPG. O primeiro trabalho sobre games da região Sul, segunda com o maior número de teses e dissertações sobre games, foi defendido somente em 2010.

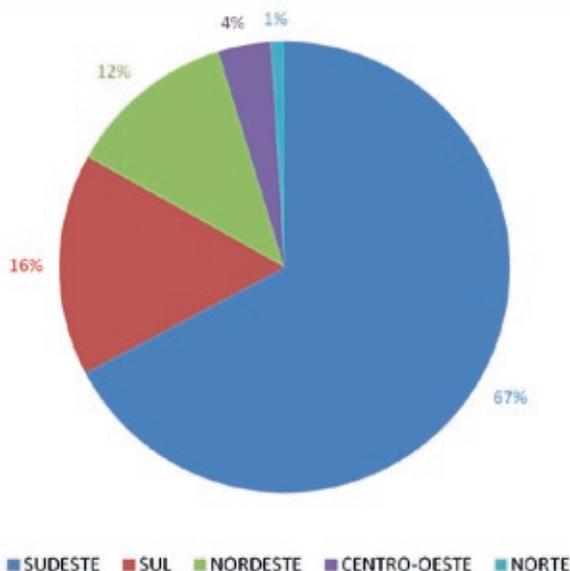
Tendo em mãos esse cenário da produção sobre games na pós-graduação brasileira em geral e na área da Comunicação, a próxima seção será dedicada aos eventos sobre o tema, ou da área.

EVENTOS CIENTÍFICOS SOBRE GAMES NO BRASIL

Para Espen Aarseth, a realização da primeira conferência sobre games (*Computer Games & Digital Textualities*) e o lançamento da primeira revista científica dedicada ao tema, *Games Studies* marcaram 2001 como o primeiro ano da história de um novo campo de estudos (Aarseth, 2001). A referência do autor é o eixo de abordagem dos *game studies*, afinado com a área da Comunicação.

No Brasil, o primeiro evento sobre jogos surgiu apenas um ano depois, porém filiado à Computação. Trata-se do *WJogos*, do qual derivaria, quatro anos mais tarde, o *SBGames*, que veio a tornar-se o evento de mais ampla escala e abordagem na América Latina. Desde então, surgiram também eventos dedicados aos games nos quais predominavam as abordagens do game design ou game studies, como, por exemplo, o *Gamepad*, que acontece todos os anos na

GRÁFICO 8 | DISTRIBUIÇÃO REGIONAL DAS TESES E DISSERTAÇÕES SOBRE GAMES DEFENDIDAS NA ÁREA DA COMUNICAÇÃO NO BRASIL ENTRE 1997 E 2015. DADOS DA BDTD (OUTUBRO DE 2016).



Universidade Feevale (Rio Grande do Sul) desde 2006. Diversos pesquisadores também levam seus trabalhos sobre games a eventos que tangenciam o tema. Um exemplo foi a *Research Conference on Virtual Worlds, SLACTIONS*, um encontro internacional em formato híbrido, online e presencial, realizado simultaneamente em diversos países, inclusive o Brasil, entre 2009 e 2014.

Nas próximas subseções, apresento algumas considerações sobre as abordagens de games encontradas no SBGames, relacionando-as à área da Comunicação. Em seguida, apresento alguns dados sobre a presença do tema em 3 eventos da Comunicação: Intercom, Compós e ABCiber.

SBGAMES

O SBGames é o mais abrangente evento científico dedicado aos games no Brasil e na América Latina. Sua origem na área da Computação reflete-se ainda hoje na organização pela Comissão Especial de Jogos e Entretenimento

Digital (CE-Jogos) da Sociedade Brasileira de Computação (SBC)¹¹. O evento tem parcerias também com empresas e com a Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Jogos Eletrônicos (ABRAGAMES).

A preservação da força do vínculo disciplinar inicial não impediu o SBGames de avançar na conquista de um de seus grandes méritos, que é o ter aberto o escopo para acolher abordagens sobre os games características de outras áreas, bem como fora do âmbito acadêmico. Com isso, o SBGames é um exemplo do desafio que a multidisciplinaridade intrínseca ao tema dos games impõe à identidade desse novo campo de estudos, nos moldes indicados na primeira seção deste texto.

Atualmente, o SBGames é organizado em 4 “trilhas”: Computação; Artes e Design; Cultura e Indústria. As 3 primeiras são muito próximas aos 3 eixos de pesquisa identificados na primeira parte deste capítulo, identificados como *game computing*, *game design* e *game studies* na literatura internacional. A quarta trilha é voltada para questões do mercado de games e tem formato diferenciado, mais voltado para o mercado e baseado em mesas redondas e debates, mantendo até hoje um número reduzido de apresentações.

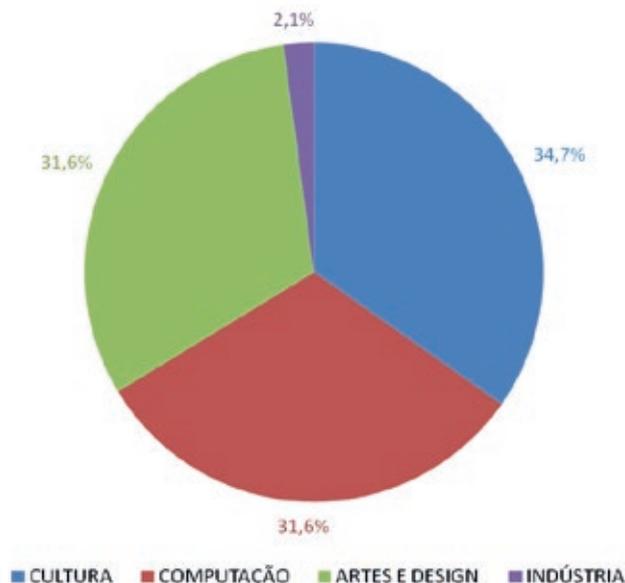
Só foi possível recuperar a memória do SBGames a partir de 2006, ano em que existiam apenas 3 trilhas, Computação; Artes e Design e Indústria. As duas primeiras adotavam os procedimentos e rituais clássicos dos eventos científicos, com submissão, apresentação e debates de artigos em sessões temáticas. A quarta trilha, Cultura, foi criada em 2007. De lá para cá, alcançou o maior número de trabalhos apresentados em 10 anos do SBGames (Gráfico 9)¹².

As duas trilhas “acadêmicas” mais antigas adotam a denominação da área de conhecimento predominante nas abordagens que representam, Computação e Design, e suas ementas atuais apontam para esses vínculos disciplinares:

11 A Comissão Especial de Jogos e Entretenimento Digital, fundada em 2004, tem como objetivo “auxiliar a SBC no fomento e no desenvolvimento de pesquisa nas áreas de jogos (computador, console, celular), simulações em tempo real, TV/Cinema Digital interativos e outras formas de entretenimento digital” (SBC <http://www.sbc.org.br/14-comissoes/391-jogos-e-entretenimento-digital>).

12 Apenas os trabalhos da trilha Computação foram recuperados em 2006, razão pela qual aquele ano foi excluído do gráfico. Se os 52 trabalhos da trilha Computação em 2006 fossem considerados, as porcentagens seriam 34% em Computação, 33% em Cultura, 30% em Design e 2% em Indústria.

GRÁFICO 9 | DISTRIBUIÇÃO PERCENTUAL DOS TRABALHOS NAS 4 TRILHAS NO SBGAMES, 2007-2016. DADOS DE SBGAMES (OUTUBRO DE 2016).



O objetivo da trilha Computação do SBGames 2016 é avançar o conhecimento relativo à Computação para Games e Entretenimento Digital através da reunião de pesquisadores e promoção de debates sobre o estado-da-arte do tema¹³

A trilha de Artes e Design é voltada para as discussões acadêmicas sobre design de jogos, bem como experimentações, arte e outros aspectos estéticos dos jogos digitais.

A trilha cuja área dominante seria a Comunicação, por sua vez, tem uma denominação diferente: Cultura. Não apenas foi a última a ser criada, mas também tem uma ementa mais vaga que a das trilhas anteriores.

A trilha de cultura é o espaço para se discutir o impacto que jogos têm na cultura de uma sociedade e as conotações de sua utilização. São bem vindos

.....
13 Embora a página seja em português, o texto original está em inglês: *The goal of the SBGames 2016 - Computing Track is to advance knowledge related to Computing for Games and Digital Entertainment, by bringing together researchers and fostering discussion about the state of the art in the field.*

<http://www.sbgames.org/sbgames2016/trilha/computacao/>.

questionamentos e estudos que apresentem uma abordagem crítica sobre jogos e entretenimento

Essa ementa não dá conta de todos os aspectos dos game studies, abordagem que seria representada pela trilha. Um texto mais preciso foi encontrado na ementa de 2009, que incluía a seguinte passagem:

O Track Cultura abrange as pesquisas que investigam as relações dos jogadores, os games e as diferentes mídias de entretenimento digital, com os diversos aspectos da cultura, enfatizando as questões sociais e antropológicas, que emergem na interação entre estes âmbitos semióticos que são só videogames. Entre as questões, emergem aquelas relacionadas com subjetividade, aprendizagem e corpo. Assim, o desafio do Track Cultura é desvendar o universo dos gamers, dos jogos digitais e dos significados que estão sendo construídos, por essa relação, na sociedade contemporânea

A clareza identitária das duas primeiras trilhas e a apresentação vaga da terceira refletem sobre o conteúdo dos trabalhos apresentados. Em um estudo sobre os artigos nas 4 trilhas em 10 anos da história do SBGames (2006 a 2015), meus coautores e eu identificamos cruzamentos temáticos entre todas as trilhas. Era claro, porém, o predomínio (73,2%) do tema “Computação” na trilha de mesmo nome; e de Design(64,3%) e Artes (9,8%) na trilha Artes e Design. Já a trilha “Cultura” teve como tema dominante Educação (57,7%), seguido por focos genérico (37,2% dos trabalhos foram deslocados para a categoria “outros” na análise descendente. A análise ascendente comprovou a variedade de assuntos ali abrigados). Em terceiro lugar na trilha Cultura apareceram as questões socioculturais (27,9%). Artigos que tratam dos próprios games e da experiência de jogo apareceram com 22,1%, atrás de uma temática que pertenceria a outra trilha (“Design”, com 25,8%) (Fragoso *et al*, 2016).

Grosso modo, o predomínio temático no SBGames reflete a produção da pós-graduação, o que sugere a pertinência da criação de uma trilha dedicada à Educação, disciplina cuja presença é majoritária nas teses e dissertações sobre games no país (Fragoso *et al*, 2016). Percebe-se que embora exista uma vertente das pesquisas sobre games identificada com a área da Comunicação e embora haja indicativos do desejo de que ela seja contemplada no SBGames, a existência da trilha Cultura não tem garantido a presença dos pesquisadores

da área, comparativamente aos das outras disciplinas majoritárias na produção sobre games da pós-graduação brasileira.

Resta saber, então, como aparecem os estudos de games nos eventos específicos da Comunicação.

2.2. COMPÓS, ABCIBER E INTERCOM

Os games só encontraram lugar próprio na área da Comunicação com a criação do GP Games na Intercom, em 2016. Esse acolhimento tardio pode ser atribuído, entre outros fatores, à delimitação rigorosa do que pertence ou não ao campo da Comunicação que é característica da pós-graduação da área no Brasil. A hipótese fica mais clara na comparação da representatividade dos games entre as temáticas abordadas em eventos mais circunscritos, como a Compós, com a que se verifica em eventos com perfil mais aberto, como a Intercom, ou mais direcionados para o digital, como a ABCiber.

A Compós é um evento anual realizado pela Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação¹⁴, fundada em 1991. O evento é organizado em Grupos de Trabalho (GTs), cuja quantidade variou ao longo de sua história¹⁵. A Compós é regulamentada de forma mais restritiva, havendo apenas 10 artigos são selecionados por ano para cada GT, o que torna o evento bastante seletivo. Entre 2000¹⁶ e 2016 foram apresentados 2240 trabalhos na Compós, apenas 22 deles sobre games. Destes, 21 foram apresentados no GT Comunicação e Cibercultura ou seus precedentes¹⁷ e 1 no GT Práticas Interacionais e Linguagens (em 2016).

A ABCiber é um evento realizado pela Associação Brasileira de Pesqui-

14 <http://www.compos.org.br>

15 10 GTs entre 1998 e 2000, 12 entre 2001 e 2010, 15 entre 2011 e 2014 e 17 a partir de 2015.

16 Os anais da Compós anteriores a 2000 não foram localizados.

17 OS GTs da Compós são periodicamente renovados em um processo conhecido como “reclivagem”. A referência a “antecessores” do atual GT Cibercultura reflete minha percepção pessoal da existência de continuidade temática nas ementas dos GTs Comunicação e Sociedade Tecnológica, Tecnologias Informacionais de Comunicação e Sociedade e Comunicação e Cibercultura. Na passagem entre os dois últimos, inclusive, a ementa permaneceu inalterada (apenas a denominação do GT sofreu mudança).

sadores de Cibercultura¹⁸ entre 2007 e 2014, com uma reedição em curso em 2016. Em um trabalho anterior, meus coautores e eu encontramos 95 artigos com as palavras “game”, “jogo”, “videogame” ou seus plurais, no título, palavra-chave ou resumo dos trabalhos publicados nos anais da ABCiber entre 2007 e 2014 (Fragoso *et al*, 2015).

O mais antigo e quantitativamente maior evento da área da Comunicação no Brasil é o Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Intercom, promovido pela Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação¹⁹, fundada em 1977. A Intercom está organizada em Divisões Temáticas (DTs) e Grupos de Pesquisa (GPs), sendo 8 DTs e 26 GPs no evento de 2016. Uma consulta aos arquivos da Intercom revelou que o primeiro trabalho que inclui a palavra “jogo” no sentido relevante para este texto apareceu em 1997, mesmo ano da primeira dissertação sobre o tema no país. O tema esteve ausente da Intercom nos 4 anos seguintes, ressurgindo em 2001. Dali para frente, não houve um ano em que a Intercom não contasse com trabalhos sobre games.

O Gráfico 10 apresenta uma comparação entre a distribuição anual do número de trabalhos sobre games nos 3 eventos da área da Comunicação (ABCiber, Compós e Intercom) e o total de teses e dissertações defendidas em PPGs da Comunicação entre 1997 e 2015²⁰. A coincidência nas ordens de grandeza da produção na pós-graduação e dos trabalhos apresentados na Intercom e ABCiber facilita a visualização, mas é meramente acidental²¹.

Devido ao número restrito de trabalhos aceitos para os encontros da Compós, é importante observar as linhas de tendência do Gráfico 10. Estas revelam o do aumento número de trabalhos sobre games nos 3 eventos e na pós-graduação. Nota-se o paralelismo no ritmo do crescimento do tema na pós-graduação e Intercom, o que sugere representatividade da produção dos

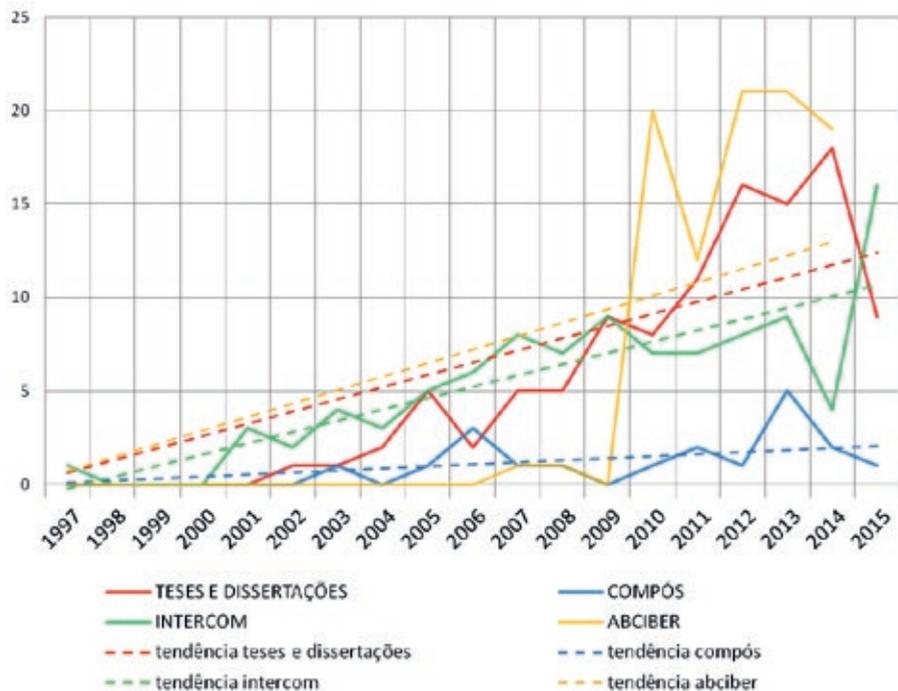
18 <https://abciber.org.br/>

19 <http://www.portalintercom.org.br/>

20 No caso da ABCiber, evento criado em 2006 e interrompido em 2014, os valores iniciais e finais foram considerados nulos.

21 No total, 107 teses e dissertações, 98 artigos na Intercom e 95 na ABCiber. Na Compós a quantidade é bem menor: apenas 19 artigos no período representado no Gráfico.

GRÁFICO 10 | COMPARAÇÃO ENTRE O AVANÇO DA PRODUÇÃO SOBRE GAMES NA PÓS-GRADUAÇÃO DA ÁREA DA COMUNICAÇÃO NO BRASIL E A PRESENÇA DO TEMA EM 3 EVENTOS DA ÁREA (INTERCOM, COMPÓS E ABCIBER) ENTRE 1997 E 2015.

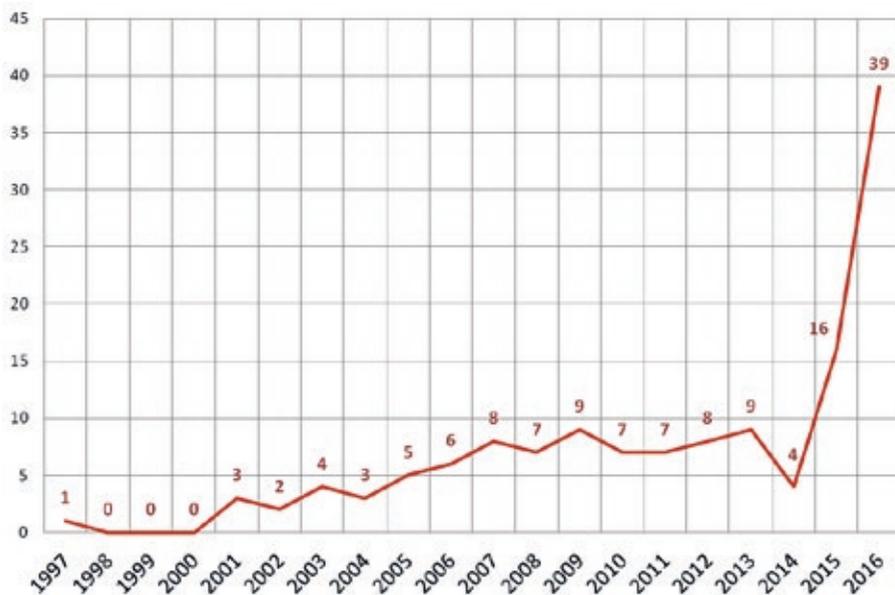


PPGs no evento. Há paralelismo também com a ABCiber, mas, embora o coeficiente de determinação seja semelhante, o início tardio e a interrupção da ABCiber em 2014 comprometem a validade da comparação. Na Compós, o avanço do tema é mais lento.

2.3 A CRIAÇÃO DO GRUPO GAMES NA INTERCOM GAMES

O primeiro espaço temático explicitamente dedicado aos games na área da Comunicação no Brasil foi o GP Games, criado pela Intercom em 2016. A presença desse GT acarretou um aumento significativo no número de trabalhos sobre o tema, aparentemente indicando uma demanda reprimida. Isso é perceptível no Gráfico 11, que complementa os dados do Gráfico 10, no qual o ano de 2016 não havia sido incluído devido à ausência de dados para a pós-graduação.

GRÁFICO 11 | DISTRIBUIÇÃO PERCENTUAL DOS TRABALHOS NAS 4 TRILHAS NO SBGAMES, 2007-2016. DADOS DE SBGAMES (OUTUBRO DE 2016).



Já em sua primeira edição o GP Games reuniu pesquisadores de quase todas as regiões do Brasil²². O dado é mais significativo quando se leva em conta a concentração da pós-graduação brasileira na região Sudeste e da produção sobre games em PPGs do estado de São Paulo. Isso porque o encontro da Intercom em 2016 aconteceu justamente na capital deste estado, facilitando a convergência de pesquisadores da região.

A participação de pesquisadores com vínculos com PPGs da Comunicação confirma a representatividade do tema na pós-graduação da área. Do mesmo modo, a participação de pesquisadores titulados que não possuem vínculo atual com os PPGs indica a existência de uma rede de pesquisa em criação e expansão e aponta para o interesse em outras instâncias das instituições de ensino e pesquisa. Sabe-se, adicionalmente, que entre elas encontram-se muitos cursos de Graduação voltados para essa temática distribuídos no território nacional.

.....
22 Norte, Nordeste, Sudeste e Sul, estando ausente a região Centro-Oeste.

CONCLUSÃO

Embora os jogos digitais sejam ainda relativamente recentes, um novo campo de estudos já se estabeleceu em torno deles. A complexidade que decorre da multidisciplinaridade intrínseca ao objeto em estudo tem se resolvido pela articulação do campo em três eixos interdependentes, que figuram na literatura internacional como *game programming* (programação de games), *game design* (design de games) e *game studies* (estudos de games).

Diversos fatores contribuem para que a pesquisa sobre games no Brasil enfrente desafios adicionais àqueles que se impõem à prática científica em todas as áreas no país. Os próprios games são mais distantes da realidade brasileira que da de outros países: ainda é possível sentir os reflexos da reserva de mercado que reprimiu por décadas a chegada dos equipamentos de primeira geração. Um exemplo é a naturalização das altas taxas “já que games não são cultura”. Em linha semelhante, permanece a ideia de que “videogame é coisa de criança”.

No entanto, os dados apresentados neste texto demonstraram que, apesar disso, a pesquisa sobre games no Brasil já alcançou significativa vitalidade e está em ascensão.

Os games chegaram mais ou menos na mesma época à pós-graduação e aos eventos científicos no Brasil e no exterior. Atualmente, os 3 eixos que articulam a multidisciplinaridade das pesquisas sobre games aparecem tanto na pós-graduação quanto no evento temático de maior escala, o SBGames. Nota-se, neste último, a adoção da nomenclatura das disciplinas que caracterizam 2 dos 3 eixos: Computação e Design. A terceira disciplina seria a Comunicação, que está presente nos trabalhos do evento, mas permanece implícita em suas denominações e descrições. Apesar de o SBGames ser um evento originado e organizado pela Sociedade Brasileira de Computação, a área que permeia todos os espaços é a Educação. Esta é também a área predominante nas teses e dissertações brasileiras sobre games.

Em comparação com outras áreas de conhecimento e com outros países, a entrada dos games na pós-graduação em Comunicação no Brasil foi tardia e lenta. Nos últimos anos, nota-se a aceleração do número de tese e disserta-

ções sobre games na Comunicação. A acolhida é mais discreta mas a tendência também é de crescimento, embora em ritmo mais lento, no evento promovido pela Associação Nacional dos PPGs da área, a Compós.

O aumento da atenção aos games na Intercom é paralelo ao da pós-graduação. Em uma iniciativa pioneira, a Intercom criou, em 2016, o primeiro espaço dedicado aos games na área da Comunicação no Brasil: o GP Games. Os dados do primeiro encontro desse GP confirmaram a presença do tema em diferentes regiões do país. Confirmou-se, também, a consonância entre a pesquisa sobre games realizada por pesquisadores da Comunicação e a identidade da área.

Pode-se dizer, assim, que a pesquisa sobre games no Brasil já conquistou seu lugar em todas as áreas do conhecimento, inclusive na Comunicação, que, em 2016, passou a contar com o primeiro espaço específico para os trabalhos sobre o tema: o GP Games da Intercom.

REFERÊNCIAS

AARSETH, Espen. Computer Game Studies, Year One. The international journal of computer game research, 1(1), 2001. Disponível em: <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>

CAPES, Sobre as áreas de avaliação. Publicado em 01 Abril 2014 , última atualização 20 Outubro 2016 Disponível online em <http://www.capes.gov.br/avaliacao/sobre-as-areas-de-avaliacao>

CETIC.BR Pesquisa sobre o uso das tecnologias de informação e comunicação nos domicílios brasileiros - TIC domicílios 2015. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil. Disponível online em http://www.cgi.br/media/docs/publicacoes/2/TIC_Dom_2015_LIVRO_ELETRONICO.pdf

BRASIL. Decreto nº 70.370, de 5 de abril de 1972. Cria a Comissão de Coordenação das Atividades de Processamento Eletrônico, e dá outras providências. Disponível online em <http://www2.camara.leg.br/legin/fed/decret/1970-1979/decreto-70370-5-abril-1972-418827-publicacaooriginal-1-pe.html>

BRASIL. Decreto nº 84.067, de 2 de outubro de 1979. Cria a Secretaria Especial de Informática, como órgão complementar do Conselho de Segurança Nacional, e dá outras providências. Disponível online em http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto/1970-1979/D84067.htm

FRAGOSO, Suely et al. Tendências temáticas das trilhas do SBGames e das teses e dissertações sobre jogos defendidas no Brasil nos últimos 15 anos. SBGames 2016, XV Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital. São Paulo, USP, 2016. Disponível em <http://www.sbgames.org/sbgames2016/trilha/cultura/>

FRAGOSO, Suely et al. Um panorama dos estudos de games na área da Comunicação nos últimos 15 anos XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Intercom. Rio de Janeiro, RJ, 2015. Disponível em <http://portalintercom.org.br/anais/nacional2015/resumos/R10-0207-1.pdf>

IBOPE MEDIA, Pesquisa Games POP. Pesquisa inédita do IBOPE Media sobre games revela o perfil dos jogadores de videogame no Brasil. 1º de outubro de 2012. Disponível online em (<http://appbrasil.task.com.br/wp-content/uploads/2014/11/gamespop.pdf>)

IBPT, O Dia das Crianças será assombrado pelo fantasma dos tributos. Instituto Brasileiro de Planejamento e Tributação, 05 de outubro de 2016. Disponível online em <http://www.ibpt.com.br/noticia/2546/O-Dia-das-Crianças-será-assombrado-pelo-fantasma-dos-tributos>

LOURENÇO, Carlos Eduardo. O “Estado-da-arte” da produção de teses e dissertações sobre games – entendidos como forma de comunicação – no Banco de Dados da CAPES realizadas entre 1987 e 2010. Tese (doutorado) - Universidade de São Paulo, Escola de Comunicação e Artes, Programa de Pós-Graduação em Comunicação, 2012.

MÄYRÄ, Frans An Introduction to Game Studies. Londres: Sage Publications, 2008.

MÄYRÄ, Frans Getting into the game: Doing Multidisciplinary Game Studies in: PERRON, Bernard e WOLF, Mark J. P. (Org). The Video Game Theory Reader 2. New York: Routledge, 2009. pp. 313-329

MESSIAS SANTOS FRANCO, José Carlos “Saudações Do Terceiro Mundo”: games customizados, gambiarra e habilidades cognitivas na cultura hacker. Tese (doutorado) - Universidade Federal do Rio de Janeiro, Escola da Comunicação, Programa de Pós-Graduação em Comunicação, 2016.

NEWZOO Newzoo’s top 100 countries by 2015 game revenues. 15 de outubro de 2015. Disponível em <https://newzoo.com/insights/rankings/top-100-countries-by-game-revenues/>

PERRON, Bernard; WOLF, Mark J. Introduction in: PERRON, Bernard e WOLF, Mark J. P. (Org). The Video Game Theory Reader 2. New York: Routledge, 2009. pp. 1-21

TEIXEIRA, Marcelo. The Market for Video Games in Brazil. TechnBrazil, 2 de outubro de 2015. Disponível online em <http://technbrazil.com/the-market-for-video-games-in-brazil>

RETÓRICA

PROCESSUAL

E

EXPERIÊNCIA

VIDEOLÚDICA

NOS INDOIE

GAMES

01

RETÓRICA PROCESSUAL E EXPERIÊNCIA VIDEOLÚDICA NOS INDIE GAMES

EMMANOEL FERREIRA

DOUTOR EM COMUNICAÇÃO E CULTURA PELA UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO. PROFESSOR DO DEPARTAMENTO DE ESTUDOS CULTURAIS E MÍDIA E DO PROGRAMA EM PÓS-GRADUAÇÃO EM MÍDIA E COTIDIANO, AMBOS LIGADOS AO INSTITUTO DE ARTE E COMUNICAÇÃO SOCIAL DA UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE. EMMANOFERREIRA@GMAIL.COM

RESUMO

Este capítulo analisa de que forma a retórica processual (procedural rhetoric), quando aliada a outros artifícios intrínsecos aos jogos eletrônicos, pode proporcionar experiências estéticas aos seus jogadores; experiências estas que até então eram reservadas a outras modalidades midiáticas, como as artes plásticas, a literatura e o cinema, por exemplo. Para alcançar seus objetivos, o capítulo realiza uma breve recapitulação da retórica clássica, a partir de Aristóteles, chegando então ao conceito de retórica processual, conforme apresentado por Ian Bogost, tecendo sobre ele algumas considerações críticas. Por fim, analisa três jogos enquadrados no gênero indie games, a saber: Braid (Number None, 2008), Machinarium (Amanita Design, 2009) e Flower (ThatGameCompany, 2009).

PALAVRAS-CHAVE

Retórica; Indie Games; Braid; Machinarium; Flower.

Nos últimos anos, uma parcela de jogos independentes (*indie games*) tem se preocupado em fornecer ao jogador experiências que vão além do entretenimento *per se*, ocupando-se de agendas estéticas que até então ficavam sob a responsabilidade de outros *media* como o cinema e as artes visuais. Tais jogos buscam levar ao jogador afecções estéticas através de seus elementos constitutivos e de suas mecânicas de funcionamento e interação que lhes são próprias, como textos, gráficos, conteúdos audiovisuais e, em última instância, seu *gameplay*, que consiste no resultado da interação entre jogador (sujeito) e jogo (objeto). Esta forma de comunicação particular potencialmente presente nos sistemas informáticos em geral e nos videogames em particular e que ocorre quando da interação entre usuário e sistema recebeu o termo de *retórica processual* (*procedural rhetoric*) pelo pesquisador Norte-Americano Ian Bogost (2007).

O objetivo deste trabalho é investigar como a retórica processual, atuando como elemento constitutivo da mecânica de comunicação entre sistema informático e usuário – neste caso particular jogo (objeto) e jogador (sujeito) – pode neste estabelecer afecções específicas e particulares, levando-o a reflexões sobre tais conteúdos, enquanto joga. Analisaremos, neste trabalho, alguns jogos pioneiros da nova geração⁰¹ de *indie games* a receber atenção mundial, a saber: *Braid* (Number None, 2008), *Machinarium* (Amanita Design, 2009) e *Flower* (ThatGameCompany, 2009).

RETÓRICA CLÁSSICA

A *retórica*, do grego ῥητορικὴ (*rhètorikè*), também traduzida por arte ou técnica, se refere ao “aprendizado raciocinado da persuasão coletiva” (CHIRON, 2007). Apesar de ter sido introduzida na Grécia em 427 a.C. pelo sofista Górgias, é em Siracusa que ela é inventada, décadas antes, por Corax, que a denomina-

01 A história dos indie games remonta à história dos primeiros computadores pessoais, ainda na década de 1980. Existem algumas iniciativas que buscam organizar uma certa história dos indie games, geralmente alocando os jogos indie produzidos a partir de 2005-2007 na categoria “new wave indies”. Ver a esse respeito: William Watlington. “A Short History of Indie Games and a Look into the Future”. In: UpDownRight. Disponível em: <https://updownright.com/2015/03/07/a-short-history-of-indie-games-and-a-look-into-the-future/>. Acesso em: 03/10/2016; “History of Independent Games”. In: The Independent Games Wiki. Disponível em: http://tig.wikia.com/wiki/History_of_Independent_Games. Acesso em: 03/10/2016.

va “a arte de persuadir” (CHIRON, p. 18). Nas palavras de Chiron: “a primeira retórica concebia a persuasão como uma arte concebível de ser ensinada, operando com base nos fatos, na argumentação a partir da verossimilhança e no apelo às emoções da audiência” (Idem). Todavia, é Aristóteles quem constrói um tratado formal e sistemático sobre a retórica. Segundo o filósofo grego, a persuasão pode ser conquistada de duas formas principais: i) através da lógica, por meio da demonstração; ii) através da moral, por meio do caráter do orador (*ethos*) e da paixão (ou emoção) por parte da audiência (*pathos*). Referindo-se à segunda forma (*ethos*), é Aristóteles a dizer:

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

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

Se, na Grécia antiga, o ensino e o aprendizado da retórica era buscado pelo cidadão comum com tanto afínco devido ao próprio sistema altamente

democrático da época⁰², o legado que este ramo do conhecimento deixou para a humanidade não é pequeno, sendo a retórica tão aplicada nos mais diversos campos da vida em sociedade. Tal é o fato que a retórica compreendia o *trivium* medieval, composto, além desta, também pela gramática e pela lógica, sendo ainda parte do currículo da educação ocidental até o século XIX (PLEBE, 1978). Na contemporaneidade, o termo *retórica* acabou por ser utilizado em senso comum, perdendo, até certo ponto, seu sentido original. Ainda assim, mesmo que não utilizada a partir das técnicas da antiguidade, muitos campos do saber, sobretudo a *comunicação*, utiliza de suas técnicas, buscando o convencimento, a persuasão de sua audiência para aquilo que faz parte do rol de suas intenções, ou, ainda nas palavras de Chiron (2007, p. 9), “levar o outro a achar [pensar] aquilo que ele não achava [pensava] anteriormente”. Fica claro, portanto, que a eficácia da retórica não é um dom *a priori*, mas algo a ser buscado a partir de técnicas específicas. Como veremos adiante, alguns artifícios retóricos utilizados nas mídias em geral e nos *videogames* em particular se utilizam de alguns dos conceitos apresentados pela retórica clássica, como a questão do *ethos*, e ainda a questão da importância de se conhecer a audiência para quem se comunica.

RETÓRICA PROCESSUAL: DEFINIÇÃO E CRÍTICA

Em seu tratado *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames* (2007), Ian Bogost lança o conceito de retórica processual (*procedural rhetoric*) no intuito de defender uma metodologia de análise das formas comunicativas (entenda-se aqui a palavra *comunicativa* em sentido amplo) presentes nos jogos eletrônicos. Segundo o autor, antes de qualquer utilização de artifícios como gráficos e sons, os jogos eletrônicos devem comunicar, sobretudo, através de sua mecânica, que reside principalmente em seu *gameplay*. Estes outros artifícios estariam ali apenas para dar suporte à mecânica de jogo.

Este pensamento, de fato, não é uma ideia nova, já tendo sido bastante debatido por diversos autores do campo dos *game studies*. Jesper Juul (2005)

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

afirma que, para além do universo ficcional presente em determinado jogo eletrônico, o qual é definido, sobretudo, pelo seu conteúdo textual, gráfico e sonoro, os jogadores traçam uma linha de comunicação/interação com o jogo a partir de suas regras, as quais, ao fim e ao cabo, constituirão a “mecânica central” (*core mechanic*) do jogo (SALEN e ZIMMERMAN, 2003). Ao mesmo tempo que alguns autores do campo dos *game studies* (JUUL, 2005; SALEN e ZIMMERMAN, 2003; ESKELINEN, 2001) advogam em prol da importância das mecânicas de jogo em detrimento à sua parcela ficcional, alguns destes mesmos autores, como é o caso de Juul, em determinado momento, assumem uma posição conciliatória entre *gameplay* e ficção, afirmando a indissociabilidade entre eles (JUUL, 2008). Esta mesma conjunção entre *gameplay* e ficção, no que tange à demanda cognitiva por parte do jogador, já foi também tema de exploração teórica por Ferreira e Falcão (2016), quando os autores defendem a ideia de uma alternância entre a quantidade de atenção dirigida ao *gameplay* e à ficção em determinada sessão de jogo.

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

um novo tipo de prática persuasiva e expressiva em andamento em artefatos como Tenure⁰³. Processualidade refere-se a uma forma de criação, explicação ou compreensão de processos. Processos definem a maneira com que coisas funcionam: os métodos, técnicas e lógicas que dirigem a operação de sistemas, desde sistemas mecânicos como máquinas, passando por sistemas organizacionais como escolas secundárias até sistemas conceituais como a fé religiosa. Retórica refere-se à expressão eficiente e persuasiva. Logo, retórica processual [grifo meu] é uma forma de se usar processos persuasivamente. (BOGOST, 2007, pp. 2-3)

Para defender seu conceito, Bogost busca suas bases na retórica clássica, primeiramente em Aristóteles, abordando ainda os diversos outros tipos de retórica utilizados ao longo da história ocidental da humanidade: retórica escrita, retórica visual, retórica audiovisual, etc. Todavia, é o próprio autor a afirmar que estas modalidades retóricas, quando aplicadas aos *videogames*, permanecem em segundo plano, já que não constituem a essência dos sis-

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

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

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

Em minha visão, esta redução das outras modalidades retóricas, conforme proposto por Bogost, reduz o diálogo dos *videogames* com outras mídias, buscando assim uma especificidade que, em num tempo de grande fluidez (trans)midiática entre diversos suportes, torna-se por demais redutor para a compreensão do funcionamento (neste caso, retórico, persuasivo, experiencial) dos jogos eletrônicos. Ademais, esta redução, ao meu ver, exclui a grande importância de tais elementos (textuais, visuais, sonoros) nos processos imersivos ocorridos ao longo interação usuário/objeto, neste caso, jogador/jogo. Em outras palavras: não apenas a processualidade, conforme proposta

por Bogost, mas sobretudo os outros artifícios retóricos utilizados nos jogos eletrônicos (retórica textual, retórica visual, etc.) são elementos cruciais para a imersividade por parte do jogador. Se o jogador não estiver devidamente imerso em determinado jogo, seja pelo viés das regras, seja pelo viés da ficção (FERREIRA e FALCÃO, 2016), dificilmente ocorrerá a comunicação entre sistema (objeto) e usuário (sujeito), já que esta comunicação também demanda um “esforço não-trivial” (AARSETH, 1997) por parte deste usuário.

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

RETÓRICAS NÃO-PROCESSUAIS E JOGOS ELETRÔNICOS

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

da era cristã (BASEGMEZ, 1999). Certo é que a pintura seria amplamente utilizada como artifício comunicacional/retórico durante a Idade Média, como forma de “catequizar” os pagãos por meio de imagens que retratavam passagens bíblicas, em sua maioria, afrescos pintados no interior de igrejas católicas. Talvez um dos grandes expoentes – senão o maior – deste tipo de pintura tenha sido Giotto (1266-1337), como pode-se atestar pela sua obra prima no interior da Capella Degli Scrovegni, em Pádua, Itália. Além de Giotto, muitos outros pintores, no Renascimento, ainda seriam comissionados para a representação de conteúdos cristãos pela Igreja Católica, como Michelangelo Buonarroti e seu famoso teto da Capela Sistina, com todas essas obras servindo, acima de tudo, à “educação” dos fiéis⁰⁴. Como afirma Gerd Bornheim,

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

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

RETÓRICA VIDEOLÚDICA E JOGOS ELETRÔNICOS: EXPERIÊNCIA ESTÉTICA NOS INDIE GAMES

Num momento em que grande parte das agendas artísticas se volta para estéticas que insistem na exacerbação da violência cotidiana das grandes cidades, da busca incessante do ‘choque do real’, no dizer de Beatriz Jaguaribe (2007), falar em delicadeza pode parecer, à primeira vista, piegas ou mesmo naïf. Sobretudo no contexto dos *videogames*, com grande parte dos seus tí-

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

tulos enquadrados em categorias como *Mature* ou *Adults Only*. Todavia, recentemente, uma nova safra de jogos – geralmente produzidos por estúdios independentes, como, *Braid* (Number None, 2008), *Machinarium* (Amanita Design, 2009) e *Flower* (ThatGameCompany, 2009) – tem chamado a atenção de *gamers*, com suas estéticas e temáticas bastante distintas e que vão de encontro, ao mesmo tempo, ao mercado de jogos *hardcore* e casuais. Jogos que apelam para uma suavidade, uma delicadeza e uma sensibilidade bastante rara entre os títulos disponíveis no mercado. A questão que desejamos levantar, com essa discussão em particular, alinhavando com o que já foi discutido até o momento, é a seguinte: podem esses jogos, com suas estéticas, temáticas e *gameplays* particulares, produzir experiências que vão além do ‘simples’ sentimento de recompensa – ao solucionar *puzzles*, por exemplo – ou da sensação de imersão através de suas narrativas? Experiências típicas das outras modalidades midiáticas? Afecções particulares? Como aquela que descreve Jenova Chen, criador de *Flower*, quando afirma que chorou pela primeira vez numa experiência midiática ao jogar *The Legend of Sword and Fairy* (Softstar Entertainment, 1995)? Minha intenção, ao colocar essa questão é pensar nas possibilidades do *videogame* como uma mídia expressiva, uma mídia que pode suscitar experiências sensitivas particulares, assim como reflexões profundas acerca de determinado tema – cotidiano, banal, ou mesmo questões mais existenciais – primazia até então de vertentes artísticas como a literatura, o cinema e as artes visuais.

Tomemos o exemplo de *Braid*, criado e desenvolvido por Jonathan Blow. Em sua narrativa, o jogo conta a história de um homem chamado Tim, que tem por objetivo salvar sua amada das garras de um monstro desconhecido. Até aqui, nada de novo – cenário típico de grandes clássicos dos *videogames*, de *Donkey Kong* (Nintendo, 1981) a *The Legend of Zelda* (Nintendo, 1986). O grande diferencial de *Braid* reside em sua arte – com gráficos ao estilo ‘pintado à mão’ – e ainda em sua trilha sonora, que concorrem para uma atmosfera intimista, introspectiva e reflexiva. Além disso, seu *gameplay*, que consiste na solução de *puzzles*, juntamente com sua narrativa textual, relacionam-se diretamente ao levantamento de questões éticas e existenciais, levando o jogador não apenas a uma experiência videolúdica tradicional, mas também a

reflexões pessoais, enquanto joga.

Esta conjunção entre *gameplay* e elementos não-processuais presentes no jogo (gráficos, trilha sonora), é o que faz de Braid um jogo particular. Retomando a questão da retórica processual, em Braid, a possibilidade de retornar no tempo não é apenas um artifício para se avançar no jogo (o que possibilita, por exemplo, que o personagem principal nunca morra de fato; ele morre, mas pode reverter este fato, fazendo com que o tempo retroceda). A conjunção da qual falamos é que, em determinado momento do jogo, o “controlar o tempo”, atividade puramente interativa (parte de seu *gameplay*), passa a comunicar algo extratextual ao jogador. Todavia, apesar do forte poder comunicativo da retórica processual, que se dá pela interação, certamente Braid não seria o jogo que é caso o cenário remontasse aos jogos da década de 70, por exemplo, e sem sua trilha sonora: fatores que concorrem para a imersão do jogador no jogo. De fato, como aponta Brown e Cairns (2004), um dos fatores decisivos para o processo de imersão do jogador em determinado jogo é justamente a superação de “barreiras”, entre as quais, segundo os autores, encontram-se justamente os elementos visuais e sonoros. Em outras palavras, se o jogador não “aprovar” estes elementos, terá maior dificuldade em “entrar” no processo imersivo – no círculo mágico proposto pelo jogo (FERREIRA e FALCÃO, 2016).

Corroborando esse pensamento, Sam Roberts, diretor de *games* do Slam-dance Film Festival, afirma: “[Braid] não soa imaturo, como outros *games* soam imaturos (...) Ele espera tanto de você, enquanto membro de uma plateia, como o faz qualquer outra mídia adulta” (CHAPLIN, 2008). Ao adicionar ao *gameplay* a possibilidade de controlar o tempo, no intuito de permitir que o personagem tenha novas chances no que tange às decisões tomadas ao longo do jogo, Blow teve por objetivo levar o jogador a uma reflexão sobre as decisões que toma em sua vida real, e suas consequências. “É um jogo do tipo ‘sentido-da-vida’”, afirma Blow. E acrescenta: “Tudo sobre nossas vidas cotidianas que consideramos cheio de significado está predicado na diferença entre passado e futuro” (CHAPLIN, 2008). A beleza, aqui, assume seu importantíssimo valor ético, como aponta Lopes (2007). Não aparece como mero acessório ou atrativo mercadológico, mas como elemento fundamental na construção de sentido por parte do jogador, na sua interação com o jogo.

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

cadeira de rodas. E, mais uma vez, gesto que não está ali como acessório, mas diretamente conectado ao sistema de regras do jogo; relação de cuja importância fala Juul (2005).

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

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

ANÁLISE DOS JOGOS DO CORPUS DA PESQUISA (INDIE GAMES)

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

Braid, jogo desenvolvido por Jonathan Blow, lançado no ano de 2008 para a plataforma Xbox, através de sua rede Xbox Live, possui como *plot* a “clássica” história, presente em muitos jogos eletrônicos, da “princesa” que foi levada por algum vilão, conduzindo o protagonista da história a uma jornada em direção ao seu resgate⁰⁵. Também como é bastante comum neste tipo de história (presente não somente em jogos eletrônicos, mas também na literatura e no cinema), o protagonista deve acolher seu chamado, sair de sua zona de conforto, atravessar longas distâncias, superando obstáculos e inimigos para, ao final, enfrentar o grande vilão da história e, caso vença-o, resgatar sua princesa e ela é salva e assim retornarem à sua terra natal e viverem “felizes para sempre”. Esta trama narrativa é o que Christopher Vogler (2007), baseado sobretudo na obra de Joseph Campbell (2008), apresenta como a jornada do herói, uma cadeia de acontecimentos bastante utilizada por escritores, cineastas e também por roteiristas de jogos eletrônicos, a qual “funciona” na maioria das vezes, quando bem trabalhada. No entanto, apesar de Braid seguir, de certa forma, a fórmula da jornada do herói, há alguns elementos-chave que diferenciam a narrativa de Braid da fórmula apresentada por Vogler (2007), elementos que proporcionam uma ruptura e um “choque” no espectador (neste caso, o interagente), buscando levantar reflexões acerca de questões da própria existência e natureza humanas.

De início, na tela inicial de Braid – que exclui, de antemão, o tradicional menu de opções, presente na maioria dos jogos, deixando apenas, como elemento extrínseco ao cenário, mas integrado a ele, o título do jogo – vemos a silhueta do protagonista do jogo, Tim, ainda sob a sombra da noite, sobre uma ponte. Ao tomar controle do personagem e movimentá-lo para a direita (o movimento para esta direção é quase que automático, já que há uma espécie

.....
 05 Este modelo narrativo, muito aplicado no contexto dos videogames e chamado comumente de *damsel in distress* (“donzela em perigo”) tem sido bastante criticado ao longo dos últimos anos, sobretudo pelo fato de colocar a figura feminina em posição de fragilidade, devendo ser “salva” pelo protagonista da história. Ver a esse respeito Anita Sarkeesian. *Damsel in Distress: Tropes vs Women* (vídeo). Março de 2013. Disponível em: <https://feministfrequency.com/video/damsel-in-distress-part-1/>. Acesso em: 10/10/2016.



FIGURA 3
TELA DE ABERTURA DE
BRAID, COM A SILHUETA DE
TIM À ESQUERDA

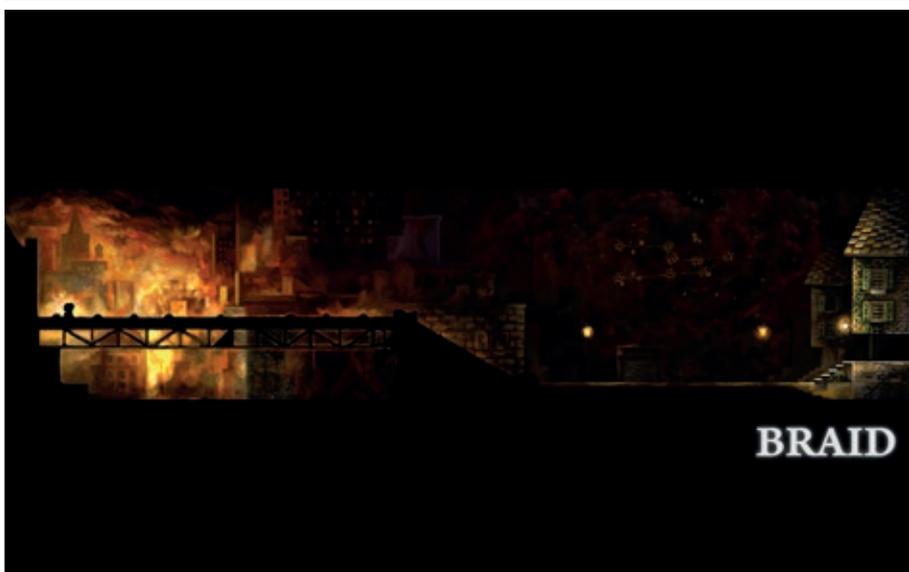


FIGURA 1
IMAGEM DAS DUAS
PRIMEIRAS TELAS DE BRAID,
COM OS POSTES DE LUZ E A
CASA À DIREITA



FIGURA 2
TELA DO INTERIOR DA CASA
DE BRAID, CONTENDO OS
VÁRIOS CÔMODOS, QUE
EQUIVALEM AOS MUNDOS
(FASES) NO UNIVERSO
FICCIONAL DO JOGO. DETALHE
PARA AS JANELAS DE CADA
CÔMODO, QUE SERVEM DE
BASE PARA A OS QUEBRA-
CABEÇAS QUE O JOGADOR
DEVERÁ CONSTRUIR AO
LONGO DO JOGO

de construção do lado esquerdo de Tim, como que bloqueando sua passagem para esta direção), passando da primeira tela do jogo, Tim então aparece em cenário contíguo ao anterior. Ao descer uma escada e passar sob a claridade de um poste de luz, Tim deixa de ser apenas uma silhueta para se mostrar por inteiro ao jogador: um homem, vestido de terno e gravata, com olhar irritado, como se algo de muito grave tivesse ocorrido em sua vida e ele estivesse pronto para solucionar este problema. Como nesta segunda tela existe a entrada de uma casa, na extremidade direita, tudo indica que é para lá que devemos conduzir o personagem.

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

Braid é um jogo *indie* no gênero plataforma, com câmera ao estilo *side scrolling* e gráficos artísticos. No que tange à parte sonora, a trilha de Braid, composta por Jami Sieber, Shira Kammen, Cheryl Ann Fulton e Jon Schatz, é composta por uma sonoridade que se aproxima da música clássica e da *ambient music*, com seu *score* composto com instrumentos como violinos, flautas, piano, assim como *samples* de sons da natureza, no intuito de proporcionar maior imersão no universo ficcional do jogo. A música de Braid é apresentada, pela própria produtora de sua trilha sonora, como “música onírica do aclamado *game* Braid”⁰⁶.

O *gameplay* de Braid, a princípio, é bastante simples, sendo composto pela seguinte mecânica central: Tim deve percorrer os cenários do jogo, saltando, quando necessário, por plataformas, a fim de recolher as peças do quebra-cabeça relativo à cada mundo, evitando ser encostado por inimigos, que neste caso são pequenas criaturas formadas por cabeça e pés. A cada peça que Tim recolhe,

.....
06 Cf. <http://magnatune.com/artists/braid>. Acesso em: 10/10/2016.

o jogador tem a possibilidade de entrar na tela dos mundos e colocar a respectiva peça na “base” do quebra-cabeças. Ao passo que cada quebra-cabeças vai sendo formado, o jogador passa a ter a noção de que as imagens retratadas nos quebra-cabeças referem-se a episódios da vida de Tim, fornecendo assim mais informações sobre seu passado e sobre a narrativa do jogo. Para que uma fase seja completada, não basta que Tim chegue ao final de sua trajetória (naquela fase): é imprescindível que ele recolha todas as peças do quebra-cabeças e que elas sejam montadas de maneira apropriada. No que tange ao seu *gameplay* em conjunção à sua retórica processual, existe em Braid um elemento fundamental: a possibilidade que o jogador tem de retroceder o tempo. Esta “ferramenta” é fundamental tanto no quesito do próprio *gameplay* de Braid, quanto em sua estrutura narrativa. Serve, primeiramente, para que o personagem Tim nunca morra e o jogador tenha que recomeçar o jogo. Na verdade, se Tim é atacado e morre, basta que o jogador retroceda o tempo, e o jogo mostrará como que uma fita VHS em retrocesso (um dos feitos brilhantes de Braid é fazer com que o áudio também retroceda, o que foi desenvolvido por um de seus compositores, Jon Schatz) até que o jogador decida de onde recomeçar. Mais à frente no jogo, o jogador perceberá que para que Tim consiga alcançar algumas peças de algum dos quebra-cabeças, será necessário que ele trabalhe com precisão a questão do retrocesso temporal. Este retrocesso, permitirá, por exemplo, a abertura de portas, o saltar sobre certas plataformas em movimento, o que não seria possível sem esse recurso. Finalmente, a ferramenta de retrocesso de tempo em Braid está completamente conectada à sua narrativa e ao que o *game designer* Jonathan Blow desejou “comunicar” a seus jogadores, que é o que pretendo explorar neste momento: eis a tão mencionada retórica processual, fazendo com que o jogo possa comunicar não apenas através de elementos textuais, visuais, sonoros, mas também através de sua própria mecânica, de seu próprio *gameplay*. Em outras palavras: através daquilo que é próprio e particular da mídia *videogame*.

Para isso, retornemos ao interior da casa de Braid. Ao entrar pela primeira porta, referente ao primeiro mundo, Tim entra em outra cena, esta composta por seis livros fechados. Ao passo que Tim se desloca da esquerda para a direita, passando em frente aos livros, cada um desses livros é aberto e uma passagem textual é mostrada na parte superior da tela, como se segue:⁰⁷

.....
07 Textos extraídos diretamente do jogo Braid.

LIVRO 1

Tim parte em sua busca para resgatar a princesa. Ela foi levada por um monstro terrível e maléfico. Isto ocorreu porque Tim cometeu um erro.⁰⁸

LIVRO 2

Não apenas um. Ele cometeu muitos erros durante o tempo em que passaram juntos, todos aqueles anos atrás. Lembranças de seu relacionamento tornaram-se obscuras, substituídas de uma só vez, mas uma permanece clara: a Princesa virando as costas abruptamente, seus cachos chicoteando com desprezo sobre ele.⁰⁹

LIVRO 3

Ele sabe que ela tentou ser clemente, mas quem pode simplesmente jogar fora uma mentira culposa, uma punhalada pelas costas? Tal erro mudará um relacionamento de forma irreversível, mesmo que tenhamos aprendido com o erro, a ponto de nunca o repetir. Os olhos da princesa tornaram-se estreitos. Ela foi ficando mais distante.¹⁰

LIVRO 4

Nosso mundo, com suas regras de causalidade, nos treinou a sermos miseráveis em termos de perdão. Ao perdoar muito rapidamente, podemos ficar gravemente feridos. Mas se aprendemos com um erro e nos tornamos melhores por causa disso, não deveríamos ser recompensados pelo aprendizado, ao invés de sermos punidos pelo erro?¹¹

.....

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

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

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

11 No original "Our world, with its rules of causality, has trained us to be miserly with forgiveness. By forgiving too readily, we can be badly hurt. But if we've learned from a mistake and be-

LIVRO 5

E se nosso mundo funcionasse de forma diferente? Suponhamos que pudéssemos dizer a ela: “Eu não quis dizer o que eu acabei de dizer”, e ela diria, “Está tudo bem, eu compreendo”, e ela não viraria as costas, e a vida continuaria como se nunca tivéssemos dito aquilo? Poderíamos remover a ferida mas ainda nos tornar mais sábios com a experiência.¹²

LIVRO 6

Tim e a Princesa descansam no jardim do palácio, rindo juntos, dando nomes a pássaros coloridos. Seus erros estão escondidos um do outro, guardados nas dobras do tempo, seguros.¹³

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

come better for it, shouldn't we be rewarded for learning, rather than punished for the mistake?”

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

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

Esta é, justamente, a deixa para o cerne do *gameplay* de Braid: a possibilidade de retroceder o tempo. Como dito anteriormente, esta funcionalidade, esta possibilidade do jogo não está ali apenas como mais uma ferramenta a ser utilizada para que o jogador consiga alcançar os desafios propostos. Está, outrossim, diretamente associada à comunicação, à expressão do que Jonathan Blow deseja transmitir: retroceder no tempo não apenas dá novas (e infinitas) chances aos erros de Tim no jogo (neste caso, do jogador), mas é crucial para que Tim consiga solucionar os diversos “quebra-cabeças” relativos tanto ao seu passado quanto ao seu presente. Após determinado tempo de interação com Braid, após uma dezena (ou quiçá centenas) de usos da ferramenta de retrocesso, existe a possibilidade que este entendimento pulule na cabeça do jogador mais atento, e que este faça uma rápida associação desta mecânica de jogo à “mecânica” de vida apresentada nos livros do início do jogo. Aqui entra a questão central para o entendimento do funcionamento da retórica processual: por um lado, não basta que o jogo apresente textos bem escritos, tocantes, persuasivos; gráficos e trilha sonora envolventes; personagens bem construídos; por outro, não basta que seu *gameplay* possua determinada mecânica e que esta mecânica comunique, por si só, alguma coisa ao jogador, através da simulação presente em todo ato de jogar (FRASCA, 1999). É necessário, sim, que esta mecânica, este *gameplay*, esteja intrinsecamente integrado à narrativa do jogo, à sua história, à sua ambientação, que se dá através de recursos retóricos não-processuais, como gráficos e trilha sonora.

Por fim, é necessário que haja determinado grau de envolvimento, de imersão por parte do jogador, para que tal “comunicação” aconteça. Sem esta imersividade, é como se um espectador de cinema estivesse presente em uma sala para assistir a um filme, mas, ao invés de fazê-lo, preferisse ler um livro em seu *tablet*: não haveria comunicação entre filme e espectador, pois ele, deliberadamente, decidiu realizar outra atividade ao passo que o filme era rodado. O mesmo pode ser diretamente transposto para o contexto dos videogames: por mais que determinado jogo seja bem construído, seja em termos de elementos ficcionais, como textos, gráficos, sons, seja em termos de seu *gameplay*, se não houver o interesse, a absorção, a imersão por parte do jogador, será pouco provável que aconteça a tão desejada expressividade de um jogo em direção

2. TIME AND FORGIVENESS

He knows she tried to be forgiving, but who can just shrug away a guilty lie, a stab in the back? Such a mistake will change a relationship irreversibly, even if we have learned from the mistake and would never repeat it. The Princess's eyes grew narrower. She became more distant.



FIGURA 3

TELA DOS LIVROS APÓS A ENTRADA DE TIM NO MUNDO 2

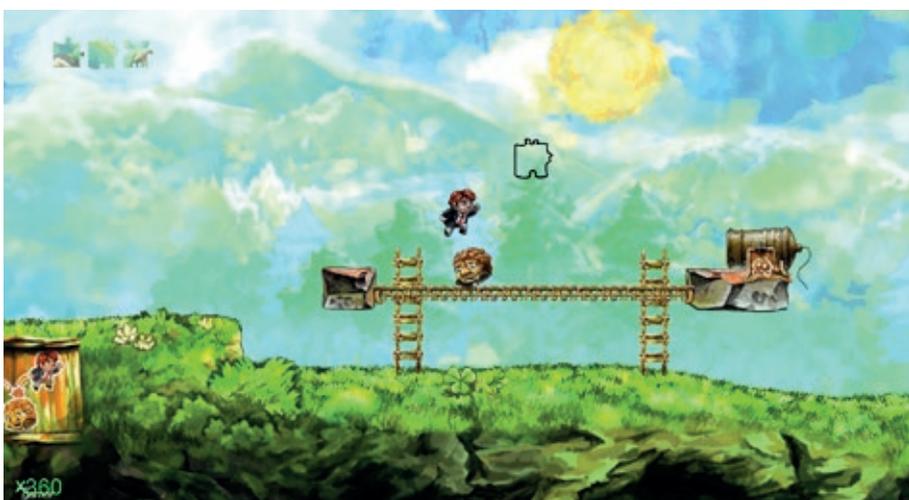


FIGURA 4

IMAGEM DO GAMEPLAY DE BRAID. NA CENA, VEMOS TIM SALTAR SOBRE UM DE SEUS ADVERSÁRIOS PARA ENTÃO PEGAR UMA PEÇA DO QUEBRACABEÇAS DAQUELE MUNDO



FIGURA 5

TELA DE BRAID, EM VERSÃO ANTERIOR À ARTE FINAL. VÊ-SE, DE ANTEMÃO, O GRANDE APELO ESTÉTICO PRESENTE NA VERSÃO FINAL DE BRAID, AO CONTRÁRIO DESTA "RASCUNHO" DO VISUAL DO JOGO.

ao jogador. Neste caso, os artifícios não-retóricos ganham importância fundamental. Nas palavras de Juul (2005), “regras e ficção competem pela atenção do jogador”. Neste sentido, elementos que compreendem o aspecto ficcional de Braid, como seus gráficos, devem ser muito bem trabalhados para “conquistar” a atenção do jogador. Basta comparar, por exemplo, a imagem apresentada na Figura 5 com a da Figura 4, ambas na página anterior. Claro está que o apelo visual apresentado na Figura 4, com seus gráficos aquarelados e artisticamente trabalhados concorrem para a aproximação do jogador com o jogo, ainda que seja na superação da primeira barreira para o processo imersivo, como apontado por Brown e Cairns (2004). Em outras palavras: o uso da retórica processual, a qual, em Braid, se dá pelos elementos constitutivos de seu *gameplay*, em particular no recurso de retrocesso do tempo, em conjunto com os elementos não-processuais, como textos, gráficos e trilha sonora, funcionarão como artifício retórico na comunicação entre jogo e jogador, na capacidade de Braid de se apresentar não apenas como objeto lúdico interativo, mas ainda como objeto portador de grande expressividade, seja ela estética, reflexiva, e assim por diante.

MACHINARIUM

Machinarium, desenvolvido pelo estúdio independente tcheco Amanita Design e lançado em 2009 para as plataformas Windows e Mac, é um jogo *indie* do gênero *puzzle*, com câmera frontal e estática e gráficos artísticos, seguindo a estética *steampunk*. Com *plot* semelhante ao de Braid, em Machinarium o jogador controla o personagem principal, protagonista da história, Josef, um robô que teve sua namorada sequestrada por um grupo de outros robôs – os vilões da história. Para resgatar sua namorada-robô, Josef deve passar por dezenas de ambientes, solucionando puzzles em cada um deles. Esses ambientes, cada um deles uma tela estática, formam a trajetória de Josef até o final do jogo. Machinarium conta ainda com trilha sonora composta pelo músico Tomas Dvorak, também conhecido pelo seu nome artístico Floex, trilha esta que compreende uma sonoridade que tende à música eletrônica (estilo principal de Dvorak), a qual contribui para a imersão do jogador no universo ficcional do jogo.

Quanto ao *gameplay*, *Machinarium* funciona através da mecânica chamada *point and click*, bastante comum em jogos do tipo *puzzle* ou *adventure gráfico/visual novel*: o jogador deve “explorar” cada cenário, passando o mouse sobre objetos; se a seta do mouse se transformar em uma mão (característica comum em links de sites *web*), isto significa que aquele objeto é explorável, ou seja, o jogador poderá clicar sobre ele e checar que tipo de interação poderá obter. Estas interações, geralmente, referem-se a pegar tal objeto, colocando-o no inventário do personagem, ou então solucionar o *puzzle* relativo àquele objeto, ação bastante comum em *Machinarium*. Outra ação disparada pelo *point and click* é o movimento do personagem: basta clicar em algum ponto do terreno para que Josef se desloque até aquele ponto. No que se refere à solução de *puzzles*, por exemplo, em determinada fase, o jogador clica sobre uma caixa de eletricidade. Após esta interação, a caixa se amplia, cobrindo o cenário do jogo. A partir daí o jogador deverá colocar diversos botões coloridos em determinada sequência para que, acertando a sequência, o jogo se desenrole: uma porta que se abre para Josef, uma ponte que se desdobra para que Josef consiga passar, e assim por diante. Outra ação comum em *Machinarium* é a obtenção de itens e a posterior combinação de um ou mais itens, no intuito de solucionar parte de um *puzzle*. Em *Machinarium*, os itens obtidos ficam visíveis para parte superior da tela.

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

Após determinado tempo de interação com o jogo, é provável que o nível de imersão do jogador já tenha aumentado e que ele esteja mais absorvido no ambiente do jogo e no controle de Josef, criando, até certo ponto, uma iden-



FIGURA 6
MENU PRINCIPAL DE
MACHINARIUM: VISUAL
ARTÍSTICO STEAMPUNK



FIGURA 7
PUZZLE EM MACHINARIUM



FIGURA 8
FASE THE OLD MAN

tificação daquele com o personagem. Mais uma vez, é a característica simulatória presente nos jogos eletrônicos, conforme apontado por Frasca (1999), que permite tal identificação, ao ponto de, aproximadamente depois de passar por um terço do jogo, Josef tem seu primeiro contato (neste momento apenas visual) com sua namorada, mas logo depois o jogador percebe que ainda não é chegada a hora do resgate. Este é, certamente, um dos momentos de clímax do jogo, que pode suscitar uma sensação de presença – virtual, certamente – naquele ambiente, e uma primeira experiência estética, tomando o termo estética em sentido *lato*. Outro momento que propicia a experimentação de afecções cognitivas particulares é quando Josef parte em missão para entregar óleo de girassol para um “velho” robô (*The Old Man*) sentado em sua cadeira de rodas. Josef gasta bastante tempo de sua jornada solucionando *puzzles* para então retornar ao ambiente no qual se encontra o velho robô, colocar óleo de girassol em sua cadeira e permitir que ele volte a se locomover. Apenas após esta “pequena” missão no interior do jogo é que Josef continua sua jornada em direção à missão principal, que é salvar sua namorada-robô. Um fato que comprova que esta parte do jogo causou afecções não apenas em um ou dois jogadores, mas em dezenas ou centenas, foi a pesquisa que o estúdio Amanita fez aos seus seguidores no microblog Twitter, poucos meses após o lançamento do jogo. A pergunta que o estúdio realizou, em inglês, foi a seguinte: “Para você, qual foi a fase mais emocionante em *Machinarium*?”. À qual a grande maioria dos usuários respondeu que havia sido a fase *The Old Man*.

Mais uma vez, *gameplay* e elementos ficcionais se unem para propiciar afecções cognitivas particulares nos jogadores de *Machinarium*. Não bastava que o jogo tivesse *gameplay* muito bem elaborado, mas que deixasse de lado sua parte estética, que inclui seus gráficos e sua trilha sonora, assim como seu conteúdo narrativo; assim como não bastava que o mesmo jogo fosse impecável nestes quesitos mas pecasse em seu *gameplay*. A perfeita união destes dois elementos constitutivos dos jogos eletrônicos, em *Machinarium*, ou seja, o uso da retórica processual e de artifícios retóricos não-processuais, estes últimos com seus códigos já muito mais apreendidos pelos jogadores em geral, funcionam em consonância para promover a expressividade presente no jogo.

Flower, jogo desenvolvido pelo estúdio independente ThatGameCompany, do game designer Jenova Chen e publicado pela Sony Entertainment, é um *Art Game* com câmera em terceira pessoa e gráficos artísticos. Lançado em 2009 para o console Playstation 3, em Flower o jogador controla um conjunto de flores que se deslocam ao vento (ou o próprio vento, algo que não é completamente explícito no jogo), em uma espécie de ambiente campestre. O objetivo do jogo, ou de casa fase do jogo, é “recolher” outras flores espalhadas pelo cenário, flores estas “marcadas” com uma aura (esta aura nada mais é que uma indicação ao jogador de que aquela flor, ou conjunto de flores, deve ser recolhida). Ao recolher tais flores, o terreno, que antes se mostrava arenoso, passa a se tornar um gramado verde. Após recolher todas as flores de uma fase, o jogador, com suas flores, é conduzido, intuitivamente – através de um caminho explícito – a uma árvore. Ao chegar nesta árvore, a fase é completada, e o jogador é levado à próxima fase.

O *gameplay* de Flower é bastante simples, e funciona basicamente com base no controle do conjunto de flores, o que acontece pelo manejar do controlador do PlayStation 3¹⁴. Inclusive, o fato de as flores serem controladas pela própria posição do controle, e não por uma combinação de *sticks* ou botões, cria uma maior sinergia e/ou identidade entre o jogador e as flores, como se ele mesmo estivesse “navegando” por aquele ambiente. Em Flower, não há em sua interface nenhum dado sobre o andamento do jogo, como pontuações ou outras informações: o que é exibido ao jogador é apenas o cenário e as flores por ele controladas.

De fato, grande parte dos chamados *Art Games* possuem tal interface “clean” contando com pouca ou nenhuma informação sobreposta à tela, dando mais ênfase ao ato contemplativo e interativo do que à característica *agonística* dos jogos (CALLOIS, 1961). Nesses jogos, é comum que não haja desafios específicos nem mesmo complexos, e o foco está na fruição do mo-

14 Em Flower, ao contrário de na maioria dos jogos, o jogador faz pouquíssimo uso dos botões do controle do console Playstation 3: o movimento das flores acontece com o próprio movimento do controle, já que este é dotado de acelerômetros – sensores que captam os ângulos verticais e horizontais da posição do controle no espaço e transferem estes dados, wirelessly, para o console.



FIGURA 9
TELA DE FLOWER: DETALHE
PARA A INTERFACE "CLEAN"
DO JOGO

mento, do contato entre jogador e jogo. Após alguns minutos de interação com Flower, é provável que o usuário comece a se sentir relaxado, em estado de leveza, como se ele mesmo fosse aquele conjunto de flores se deslocando pelo ar, em cenário extremamente contemplativo e bucólico. Uma entrevista sobre Jenova Chen, publicada na revista britânica EDGE de outubro de 2009 afirma, “Ao desenvolver suas temáticas em *Flower* no começo deste ano, Chen está convencido de que os *games* podem ser uma linguagem válida para a expressão artística”¹⁵.

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

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

suscitar, no jogador, experiências midiáticas inéditas ou inesperadas, ao menos no contexto dos jogos eletrônicos. Experiências que raramente as encontramos em jogos *mainstream*.

REFERÊNCIAS

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

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

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

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

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

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

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

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

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

CHAPLIN, Heather. Xbox's 'Braid' A Surprise Hit, For Surprising Reasons. Agosto de 2008. Disponível em: <http://www.npr.org/templates/story/story.php?storyId=94025221>. Acesso em: 03/10/2016.

CHIRON, Pierre. "Introduction". In: ARISTOTE. *Rhétorique*. Paris: Flammarion, 2007.

ESKELINEN, Markku. "The Gaming Situation". In: *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research*. Volume 1, Issue 1, Julho de 2001. Disponível em: <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>. Acesso em: 03/10/2016.

FERREIRA, Emmanoel; FALCÃO, Thiago. "Atravessando as bordas do círculo mágico: imersão, atenção e videogames". In: *Comunicação, Mídia e Consumo: Revista do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Práticas de Consumo da ESPM-SP*. Volume 13, Número 36, Maio/Agosto de 2016.

FRASCA, Gonzalo. *Ludology meets Narratology: Similitude and Differences between (Video) games and Narrative (1999)*. Disponível em: <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm/>. Acesso em: 03/10/2016.

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

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

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

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

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

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

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

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

JOGOS CITADOS

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

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

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

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

The Legend of Sword and Fairy. Desenvolvimento: Softstar Entertainment. Publicação: Softstar Entertainment. 1995.

The Legend of Zelda. Desenvolvimento: Nintendo. Publicação: Nintendo. 1986.

JOGO:

EXPERIÊNCIA

LIMINÓIDE NO

CAMPO DA

IMAGINAÇÃO

02

JOGO: EXPERIÊNCIA LIMINÓIDE NO CAMPO DA IMAGINAÇÃO

FABIANO ALVES ONÇA

PROFESSOR DO CURSO DE GAMES DA FACULDADE IMPACTA,
DOUTOR PELA ECA-USP. FABIANO.ONCA@GMAIL.COM

RESUMO

Para Eugen Fink, jogar é um ato que se manifesta na fronteira entre a realidade e a imaginação. É um ato que se escora na realidade, mas que é governado por uma intencionalidade peculiar, que transporta o jogador para o centro de uma experiência liminóide - um momento onde as leis que regem a vida são temporariamente suspensas, lançando-o numa anti-estrutura. O capítulo busca demonstrar que fantasiar, nesse sentido, é mais do que adensar a experiência de jogo. Fantasiar é condição sine qua non para a experiência de jogo, pois o campo da fantasia é o território onde o jogar forçosamente se manifesta.

PALAVRAS-CHAVE

Games; fantasia; liminóide; imaginação, linguagem.

Dentre as muitas revoluções e revelações que sua ancoragem social trouxe para o cenário contemporâneo, a cultura dos jogos eletrônicos foi pródiga em materializar e evidenciar o campo da fantasia, território por excelência no qual os jogos se desenrolam.

Claro, expressões deste enigmático locus onde se dá o fenômeno do jogo já são, desde tempos imemoriais, observáveis através dos objetos destinados aos jogos. Como um sintoma visível de algo invisível, peões, dados, tabuleiros, cartas, bolas, lanças e uma miríade de outros objetos permitem um vislumbre daquilo que os homens imaginam quando jogam e do que jogam, enquanto imaginam.

Entretanto, nas últimas quatro décadas, em conjunção com a revolução digital, os jogos eletrônicos colocaram em evidência algo que, antes, nas expressões físicas do jogar, ficava circunscrito à estas poucas peças, quando não apenas à mente dos jogadores. A revolução dos games trouxe consigo uma materialização inédita do estado fantasioso que constitui o jogo e o ato de jogar, com suas regras e definições.

Nesse sentido, todos os jogos, personagens e situações apresentadas nos games podem ser vistos como uma antevisão, uma representação desse campo fantasioso no qual se funda o ato de jogar. Uma visão que se inicia numa expressão estética criada pelos artistas que emprestam forma aos jogos, mas principalmente uma visão estética que é encampada pela fantasia e imaginação dos que usufruem desses jogos, ressignificando essa experiência.

Assim, sob um certo aspecto, os jogos, ao corporificar esses atos imaginativos relativos ao jogo, colocam em evidência algo que, antes dos jogos se expressarem através dos meios digitais, permanecia muitas vezes eclipsado. O fato de que o jogo é estruturalmente dependente do campo da fantasia para se manifestar enquanto tal.

JOGO COMO CAMPO FANTASIOSO

Um dos autores que conseguiu vasculhar essa condição do jogo em relação à fantasia foi o filósofo alemão Eugen Fink. Esse autor entende o jogo como um dos cinco pilares fundamentais que estruturam a existência huma-

na. Para ele, “morte, trabalho, domínio, amor e jogo formam o âmbito tensional elementar e a base da enigmática e multívoca existência humana” (FINK, 2008, pg. 13). Ao exercer cada uma dessas qualidades, o homem oferece um testemunho de sua humanidade.

Entretanto, Fink ainda atribui uma outra qualidade ao jogo. Dos cinco aspectos fundamentais da existência, o jogo seria o único que opera numa sintonia diferente. Pois enquanto morte, trabalho, domínio e amor manifestam-se dentro do plano da realidade, o jogo se realiza fundamentalmente a partir do campo da irrealidade, da imaginação e da fantasia, perpassando as outras quatro estruturas.

Ele escora-se na realidade, na medida em que, de alguma forma, o jogo precisa eventualmente de elementos concretos para ser manifestar, ou é jogado por pessoas que se encontram num determinado espaço tempo. Mas, paradoxalmente, o ato de jogar não pertence à essa realidade que ele explora.

“O mundo do jogo, a rigor, não existe dentro das coordenadas de tempo e lugar do mundo real – ele possui seu próprio espaço interno e seu próprio tempo interno. E ainda assim, quando jogamos, transcorremos o tempo real e temos necessidade de um espaço real. Mas o espaço do mundo do jogo não é contínuo tal qual o espaço que habitamos. E analogicamente acontece com o tempo. O estranho ir e vir entre a realidade e o mundo do jogo não deixa claro qualquer modelo de relação entre o espaço e o tempo que já conhecemos. O mundo do jogo não é suspenso em um simples reino do pensar. Há sempre um palco cênico real, mas não é uma coisa real entre outras coisas reais. E todavia esse mundo do jogo tem necessidade de coisas reais nas quais se apoiar. Isso significa que há um caráter imaginário no mundo do jogo que não pode ser explicado como um fenômeno puramente subjetivo.” (FINK, 2008, pg. 29)

Nesse sentido, a percepção de Fink sobre o jogo, como elemento que se vale da realidade mas que opera para além dela, que avança rumo à subjetividade, mas ainda se escora, de alguma maneira no plano real, lança os fundamentos para que se possa explorar melhor o tema. Afinal, ao delimitar o jogo a partir dessa angulação, ele toca num ponto sensível: qual seria, exatamente, a maneira pela qual o jogo transita entre a fantasia e a realidade?

Um dos autores com quem se pode estabelecer um diálogo é o também alemão Hans-Georg Gadamer, filósofo que em 1960 publicou “Verdade e Método”. Neste livro, Gadamer não está diretamente interessado em desvendar o conceito de jogo. Ele o utiliza para demonstrar a falibilidade da “metafísica da subjetividade” na apreciação estética da obra de arte, este sim seu verdadeiro alvo.

Na trilha de Heidegger, Gadamer buscava, pensando no jogo como uma experiência para além da subjetividade do jogador, dismantelar a tese que vê o Sujeito como o ser que subjaz a tudo, criador e legitimador dos “objetos”, medida de todas as coisas, herança do Cartesianismo.

Para ele, o jogo é um exemplo que demonstra os limites dessa subjetividade do indivíduo, já que “[...] o jogo não surge na consciência do jogador, e enquanto tal é mais do que um comportamento subjetivo” (GADAMER, 2008, pg. 23)

Gadamer, por exemplo, em sua argumentação sobre a estrutura dos jogos, o define como uma experiência para além da pura subjetividade daquele que a experimenta. Ou seja, o jogo seria uma experiência calcada nessa fronteira delimitada pela realidade, mas plena imaginação e fantasia. Um território que não é o plano da pura subjetividade do jogador.

Na verdade, para Gadamer, tanto o jogo quanto a arte, quanto a festa, são experiências que só podem ser verdadeiramente compreendidas se encaradas de forma aberta, para além da consciência do indivíduo, no próprio ato de sua vivência. “A festa só existe na medida em que é celebrada” (GADAMER, 2008, pg. 181).

Nesse sentido, o jogo também é uma experiência que, para além da subjetividade do jogador, só pode ser verdadeiramente compreendida a partir do jogar, a partir do momento em que o jogador decide mergulhar nessa experiência e submeter sua subjetividade à natureza do jogo, tal qual ocorre com a experiência da obra de arte.

“[...] O ‘sujeito’ da experiência da arte, o que fica e permanece, não é a subjetividade de quem a experimenta, mas a própria obra de arte. É justamente esse o ponto em que o modo de ser do jogo se torna significativo, pois o jogo tem uma natureza própria, independente da consciência daqueles que jogam” (GADAMER, 2008, pg. 255).

É por isso que Gadamer afirma que “o jogar só cumpre a finalidade que lhe é própria quando aquele que joga entra no jogo” (GADAMER, 2008, pg. 155). Sem lançar-se para dentro dele, sem abrir mão de uma subjetividade pretensamente onisciente, sem aceitar a realidade do jogo como algo à parte, é impossível usufruir de fato dessa experiência.

Nessa linha, o raciocínio de Gadamer coaduna, de certa maneira, com o pensamento de Fink, na medida em que não apenas reconhece esse campo fantasioso no qual o jogo se instaura - campo também compartilhado com outras expressões humanas, como a arte - como também distingue esse território daquilo que seria a pura subjetividade do jogador, já que, para ele, tanto o jogo, quanto a festa, quanto a arte são, em verdade, criações que se projetam, de algum modo, para além da pura subjetividade do indivíduo.

JOGO COMO INTENCIONALIDADE

Mas a visão de Fink também encontra ressonância com a de outro pensador, o britânico Gregory Bateson. Bateson, como é sabido, operava num campo relativamente incomum, já que, além de antropólogo, também era biólogo, o que lhe permitia realizar considerações que entrelaçavam o campo das humanas com o da ciência biológica.

O ponto de junção entre esses dois pensadores está no fato de que ambos enxergam uma intencionalidade peculiar que caracteriza o jogo. Bateson é enfático ao apontar essa particularidade, enquanto Fink, de maneira menos explícita, mencionava essa questão fazendo alusão ao “tempo e espaço internos”.

Bateson propõe uma perspectiva inovadora a partir da biologia. Para ele, o jogo se revelaria na intencionalidade dos que dele participam. Afinal, quer esteja formalizado através de regras, quer seja apenas uma brincadeira, o fato é que jogar envolve, acima de tudo, uma disposição mental, uma intenção, uma vontade e consciência peculiares, que tornam aquele ato particular diferente de outros atos, mesmo que ele seja exteriormente similar.

Para provar seu ponto, Bateson recorre ao que seria, em hipótese, a mais radical de todas as aproximações, tomando a palavra radical em sua acepção original, que é a análise da questão em seu fulcro, em sua dimensão primeva.Na

visão de Bateson, ao se especular sobre a origem da comunicação em termos biológicos, chega-se à situação base, que é a comunicação inter-celular. Nessa hipotética comunicação entre duas células, num primeiro momento, o que se produz inicialmente são signos comunicacionais que enviam informações básicas de troca. Estabelece-se assim os parâmetros básicos pelas quais essas células conseguem agir em conjunto, sustentando um organismo maior que as abriga.

Entretanto, uma fronteira fundamental se estabelece no momento em que um organismo gradualmente deixa de responder “automaticamente” aos signos emitidos por outro organismo e começa a tomar consciência de que esses signos emitidos pelo outro são, em verdade, sinais. Sinais que, longe de serem tomados apenas como um procedimento de troca automatizado, podem ser, por exemplo, acreditados, tomados como certo, pensados como verdadeiros. Perceba-se aí que, ao serem objeto de julgamento por parte do receptor, o que se inicia é um rudimento de linguagem.

Porque esses mesmos sinais, dentro de uma sofisticação do quadro evolutivo, podem ser acreditados, claro. Mas também podem ser desacreditados, falsificados, negados, ampliados, corrigidos e daí por diante, naquilo que seria a base de uma meta-comunicação, essa sim capaz de gerar complexidades como empatia, identificação, projeção (BATESON, 2000, pg. 178).

Nesse momento hipotético estaria a origem do jogo, pois este fenômeno só poderia ocorrer se os organismos participantes fossem capazes de sustentar algum grau de meta-comunicação, no qual aquilo que se denota não é aquilo que se intenciona.

Para ilustrar sua hipótese, em seu exemplo clássico, Bateson menciona dois cães, brincando de se morderem. A mordida “de brincadeira”, de fato, significa uma mordida dentro do contexto do jogo, mas paradoxalmente não conota aquilo que uma mordida em situação de real combate significaria (BATESON, 2000, pg. 180). Para ele, estaria aí resumida a situação intrinsecamente paradoxal do jogo.

É essa condição que também leva o próprio Bateson a pensar no jogo como uma inescrutável forma de meta-comunicação que sorrateiramente se espria por praticamente todos os ramos da experiência humana.

Essa conclusão também o leva a uma conjunção com o pensamento de Fink, na medida em que ambos intuem esse locus especial que o jogo ocupa dentro da dimensão da vida humana. Fink, como já visto, posiciona o jogo como um ato que se realiza dentro do plano imaginário, porém perpassando as outras quatro grandes condições humanas.

Para ele, o jogo envieza-se por nossos atos de amor, imiscui-se em nossas disputas, propaga-se por nosso trabalho, está presente em nossa onipresente luta contra a morte - embora manifeste-se num plano à parte do mundo real.

Bateson, sob esse ponto de vista, coaduna com esse pensamento de Fink, ao também perceber essa capacidade do jogo de esgueirar-se por todos os aspectos da existência humana, ao mesmo tempo em que também se manifesta como um locus à parte, que ele percebe como “meta-comunicação”.

JOGO COMO LINGUAGEM

A visão de Fink também pode ser considerada como muito próxima da visão desenvolvida posteriormente por outro pensador dos jogos, o neozelandês Brian Sutton-Smith. Afinal, Sutton-Smith, quando lança sua definição do jogo como linguagem, atenta para o fato de que o jogo se caracteriza através de uma sucessiva alteração entre realidade e fantasia.

É bastante relevante essa aproximação porque, além de reforçar a idéia de que o jogo se manifesta justamente nessa fronteira entre a fantasia e a realidade, ela também permite esquadrihar certas características desse território. Ou seja, permite delinear um campo tomado por certas propriedades particulares

Para Sutton-Smith (SUTTON-SMITH, 1986, pgs. 138-142), jogar seria, em primeiro lugar, (a) uma forma primitiva de comunicação. Primitiva não no sentido de pouco apurada, mas sim porque ela ocorre não apenas entre humanos, mas também entre animais.

Sendo uma linguagem, é algo que necessita de tempo para ser aprendido e, mais importante ainda, é algo que precisa ser aprendido com os outros membros do grupo.

Seus sinais, no plano físico, são específicos. Cachorros abanam o rabo, pri-

matas sorriem e batem na garganta, humanos exageram e distorcem suas ações usuais. Fazem barulhos engraçados, mímicas absurdas, riem, galopam, pulam.

Em segundo lugar, jogar seria também (b) uma forma primitiva de expressão. Mais do que uma forma de comunicação, jogar seria uma maneira de se expressar, regida por regras específicas, a mais importante das quais é a representação altamente esquematizada do ser, lançando mão de pantomima, caricatura, sons, ações exageradas e representações esquemáticas.

O sentido disso não é apenas o de comunicar ao outro “isto é um jogo”. Essas são características-chaves que fazem parte da própria estrutura do jogar. Crianças brincando de casinha conseguem, em poucos minutos, simular o que seria um dia inteiro numa casa real. Jogadores de futebol representam esquematicamente, em uma hora e meia, o conflito entre dois grupos, com seus guerreiros especializados e táticas de dominação.

O jogo, em sua expressão, esquematiza a vida. Ele alude à vida, mas não a imita num sentido estrito, como advogam muitos teóricos. Ele fagocita o sentido original, distorce, reaproveita as partes e constrói autonomamente outro sentido.

Ademais, em terceiro lugar, jogar também pode ser visto como (c) uma forma paradoxal de comunicação. Paradoxal na medida em que a atividade sugestionada não significa, de fato, a atividade real. Uma criança brincando de arrumar a casa não está, de fato, arrumando a casa, embora esteja “arrumando a casa”. Os dois cães de Bateson, ao brincarem de mordida, não estão de fato se mordendo, embora em seu ato físico estejam se mordendo.

Esse relacionamento ambivalente entre jogo e vida, na visão de Sutton-Smith, evidencia uma quarta qualidade do jogo, que é a sua (d) constante bipolaridade entre as fronteiras da vida cotidiana e o jogo, recorrentemente reequilibradas.

Essa guerra de fronteiras entre esses dois limites pode ser bem entendido pelas primeiras brincadeiras infantis, como a brincadeira de esconder. A criança se esconde atrás de um pano qualquer e depois coloca a cabeça para fora do pano, revelando-se novamente (“Achooooo!”), ou ainda qualquer brincadeira que mostre a sucessiva repetição entre estados alternados, como atacar e defender.

Jogar é, dentro de um estado real, entregar-se a uma realidade paralela que, paradoxalmente, por sua vez, não possui condições de firmar-se definitivamente como tal. Como numa alucinação, o cérebro é obrigado a conviver com duas percepções distintas e realizar um rebalanceamento constante entre elas.

Por fim, como quinta característica, o jogo é considerado (e) uma forma primitiva de simbolização de motivações subjacentes. O jogo é um veículo que, certamente precedendo a arte e a linguagem, é capaz de compartilhar estados emocionais com aqueles que partilham da mesma ação.

O resultado dessa quinta característica pode ser facilmente observado ao se analisar quantos estados de espírito, emoções e motivações ganham forma através do jogo. Jogar pode ser a forma de velhos amigos se confraternizarem, de Estados adversários demonstrarem a superioridade um sobre outro, de uma mãe e um filho passarem bons momentos juntos, de casais apaixonados demonstrarem interesse mútuo, de jovens disputarem a supremacia num grupo.

Ademais, essa capacidade de trânsito de motivações subjacentes frequentemente forma uma conexão que deixa à parte todos os que não estão jogando. Isso é facilmente comprovável ao ver que a excitação que percorre aqueles que estão jogando muitas vezes não é compartilhada por aqueles que estão alheios ao jogo. O jogo, de certa forma, possui a qualidade de formar um “grupo secreto” a partir dessas emoções subjacentes.

Ou seja, se forem corretas as percepções de Sutton-Smith, pode-se claramente vislumbrar o jogo como um campo onde há uma alternância contínua entre fantasia e realidade. Nesse território, universal o suficiente para que dele participem não apenas os humanos, mas praticamente todos os seres dotados de uma inteligência mínima, existe um tipo peculiar de expressão, que se vale de elementos da realidade, que alude à vida, mas que não é escravo dela. E o próprio ato de participar desse tipo especial de comunicação tem a tendência de colocar os que dele participam numa condição separada, apartada, exclusiva.

Finalmente, Fink e Sutton-Smith, no plano geral, convergem quando percebem o jogo não como algo descolado da realidade, mas sim como um fenômeno que utiliza elementos da realidade em proveito próprio, numa colagem particular. O jogo, como aponta Sutton-Smith, alude à vida, esquematiza a vida, mas não é vassalo dela (SUTTON-SMITH, pg. 138).

JOGO COMO CATEGORIA PRIMÁRIA DA VIDA

É justamente a percepção dessa força, apontada por Fink, mas também intuída de formas razoavelmente semelhantes por Gadamer, Bateson e Sutton-Smith, que é mencionada também por outro autor, bibliografia praticamente obrigatória para todos aqueles que se interessam pelo assunto: Huizinga.

Ele também partilha, junto com Fink, da apreciação de que o jogo compõe uma das categorias primárias da vida. De acordo com suas palavras:

“Encontramo-nos aqui perante uma categoria absolutamente primária da vida, que qualquer um é capaz de identificar desde o próprio nível animal. É legítimo considerar o jogo uma “totalidade”, no moderno sentido da palavra, e é como totalidade que devemos procurar avaliá-lo e compreendê-lo. Como a realidade do jogo ultrapassa a esfera da vida humana, é impossível que tenha seu fundamento em qualquer elemento racional pois nesse caso limitar-se-ia à humanidade. A existência do jogo não está ligada a qualquer grau determinado de civilização, ou a qualquer concepção do universo. Todo ser pensante é capaz de entender à primeira vista que o jogo possui uma realidade autônoma” (HUIZINGA, 2001, pg. 6)

Ou seja, referindo-se àquilo que seria a essência do jogo, esse autor também é incisivo ao posicionar o jogo dentro desta insólita fronteira entre a realidade e a fantasia, que ele denomina como “realidade autônoma”.

“Procuraremos considerar o jogo como o fazem os próprios jogadores, isto é, em sua significação primária. Se verificarmos que o jogo se baseia na manipulação de certas imagens, numa certa “imaginação” da realidade (ou seja, a transformação desta em imagens), nossa preocupação fundamental será, então, captar o valor e o significado dessas imagens e dessa “imaginação”.” (HUIZINGA, 2001, pg. 7)

Ou seja, Huizinga percebe claramente o jogo como pertencente a esse campo da fantasia, da imaginação. E seu método de percepção reside numa auscultação da intencionalidade do próprios jogadores, o que dialoga com aquilo que já havia sido comentado a respeito de Bateson, no que tange à intencionalidade do ato de jogar.

Mas Huizinga, pioneiro do estudo dos jogos, ainda se antecipa ao pensamento de Fink, de Gadamer, de Sutton-Smith e de Bateson, ao já mencio-

nar essa verdadeira infiltração que o jogo promove na existência cotidiana. O exemplo contido em sua argumentação é incisivo. Para ele:

“As grandes atividades arquetípicas da sociedade humana são, desde o início, inteiramente marcadas pelo jogo. Como por exemplo, no caso da linguagem, esse primeiro e supremo instrumento que o homem forjou a fim de poder comunicar, ensinar e comandar. É a linguagem que lhe permite distinguir as coisas, defini-las e constatá-las, em resumo, designá-las e com essa designação elevá-las ao domínio do espírito.

Na maravilhosa faculdade de designar, é como se o espírito estivesse constantemente saltando entre a matéria e as coisas pensadas. Por detrás de toda expressão abstrata, oculta-se uma metáfora, e toda metáfora é um jogo de palavras.

Assim, ao dar expressão à vida, o homem cria um outro mundo, um mundo poético, ao lado do da natureza. (...) O direito e a ordem, o comércio e o lucro, a indústria e a arte, a poesia, a sabedoria e a ciência. Todas elas têm suas raízes no solo prímico do jogo” (HUIZINGA, 2001, pg. 7)

Ora, Huizinga é explícito quanto ao seu entendimento do jogo e sua capacidade de permear todas as atividades humanas. Teria sido ele uma inspiração para Fink e para os outros?

E também parece evidente que Huizinga já operava tendo em mente que o jogo ocupa uma realidade autônoma, diferente da realidade, mas também diferente de um simples delírio.

Para além disso, Huizinga também avança numa outra relação teórica que é importante para os fins desse capítulo. Em outra passagem, ele percebe essa forte presença do jogo naquilo que podemos, vulgarmente, chamar de mito e rito.

Para Huizinga, o mito é “também uma transformação ou “imaginação” do mundo exterior, mas implica em um processo mais elaborado e complexo do que ocorre no caso das palavras isoladas.

“O homem primitivo procura, através do mito, dar conta do mundo dos fenômenos atribuindo a este um fundamento divino. Em todas as caprichosas invenções da mitologia, há um espírito fantasista que joga no extremo limite entre a brincadeira e a seriedade.” (HUIZINGA, 2001, pg.7)

E esse espírito fantasista, segundo ele, não apenas estaria incorporado nos mitos, mas também e principalmente nos ritos. “Se, finalmente, observarmos o fenômeno do culto, verificaremos que as sociedades primitivas celebram seus ritos destinados a assegurar a tranquilidade do mundo, dentro de um espírito de puro jogo, tomando-se aqui o verdadeiro sentido da palavra”[6].

Outro importante teórico que coaduna com a visão de Huizinga a respeito da íntima relação entre ritual e jogo é o francês Roger Caillois. Ele também percebe a forte relação entre jogo e o ritual religioso. Em seu livro “Man and the Sacred”, ele aponta:

“Assim é o ritual religioso. Um espaço fechado é delimitado, separado do mundo e da vida. Nesta redoma, por algum tempo, movimentos regulados e simbólicos são executados, representando ou reencarnando misteriosas realidades no curso das cerimônias. Como no jogo, as qualidades opostas de exuberância e disciplina, de êxtase e prudência, de entusiástico delírio e precisão calculada, estão presentes ao mesmo tempo. Ao final, ocorre a transcendência da existência ordinária” (CAILLOIS, 2000, pg. 155).

Mas, porque, afinal, essa conexão torna-se relevante para esse capítulo?

Essa conexão de Huizinga (e também de Caillois) do jogo com a questão do rito mostra-se bastante oportuna porque torna possível, realizando a travessia inversa, pensar no jogo também como uma experiência ritual.

Jogar, sob certo aspecto, pode ser encarado como uma transcendência da existência ordinária, como um tempo sagrado, em oposição ao tempo profano que governa a nossa existência cotidiana, como já definiu Mircea Eliade em seu clássico livro “O Sagrado e o Profano” (ELIADE, 2000).

Dentro dessa lógica, talvez se possa buscar elementos de como se dá a experiência de jogo - ou seja, o acesso ao mundo fantasioso onde essa vivência se manifesta - a partir do estudo dos atos rituais dentro das sociedades tradicionais, eles mesmos, por sua vez, podendo ser encarados como uma manifestação do jogo dentro de um contexto religioso. Afinal, rito e jogo se irmanam e se confundem desde a aurora dos tempos.

JOGO COMO EXPERIÊNCIA LIMINÓIDE

Nesse sentido, talvez a melhor definição sobre essa condição seja aquela fornecida pelo antropólogo Victor Turner. Turner, inspirado no termo do antropólogo holandês Arnold Van Gennep, trabalha com o conceito de liminaridade. Liminar, para ele, é um estado transicional, vivido por aqueles que participam de um rito de passagem em sociedades primitivas. De início, o neófito é apartado da vida cotidiana. Durante o ritual, o iniciado permanece num limbo, nessa condição liminar, fluída, transicional. Finalmente, ao sair do rito, retorna à realidade transformado.

Nesse ínterim, nesse breve momento de suspensão das regras cotidianas da vida em que ocorre a experiência ritualística, o iniciado experimenta um estado de inversão dos valores tradicionais. Macho e fêmea, comida e excremento, humildade e orgulho, silêncio e fala (TURNER, 2011, pg. 106). No momento do ritual, diversas oposições são apresentadas simultaneamente, num indicativo de morte de um ciclo e nascimento para outra realidade.

Exatamente nessa condição, o iniciado experimenta um estado de anti-estrutura, “porque ela inverte ou dissolve a ordem estrutural normal (e normativa) prevalente no resto da comunidade”. Turner mesmo identifica isso como uma forma de jogo, no qual, da desordem, reemerge a ordem, conforme aponta Spariosu (SPARIOSU, 1997, pg. 33).

Entretanto, segundo ainda o pensamento de Turner, nas sociedades modernas, que são agrupamentos em larga escala, difusos em sua coesão social, onde os habitantes são participantes de diferentes tradições e apegados a nenhuma delas de maneira férrea, é impossível reproduzir, a rigor, a experiência liminar.

Porém, ele reconhece que esse fenômeno ocorre de alguma maneira dentro do corpo social contemporâneo. Sua ocorrência é denominada não como um fenômeno liminar, mas sim como um fenômeno liminóide. Para ele, eventos como filmes, shows de rock, arte, operas, procissões e até mesmo revoluções podem ser considerados liminóides.

Claro, para aqueles que passam por essa experiência de suspensão, o efeito é o de um verdadeiro transe. Entretanto, a diferença fundamental da

condição liminar para a condição liminóide é o fato de que, nas sociedades tribais, os ritos de passagem são um elemento obrigatório da vida, ao passo que, nas sociedades contemporâneas, essa é uma condição essencialmente optativa, atrelada à vontade do indivíduo.

Sob esse ponto de vista, o estágio liminóide poderia ser visto como o “espaço-tempo lúdico por excelência”, conforme aponta Spariosu (SPARIO-SU, 1997, pg. 33). Um espaço governado primariamente pela anti-estrutura, onde os indivíduos se veem livres das amarras que regulam a existência em seu estado normal.

Portanto, é possível, dentro dessa linha de entendimento, classificar a experiência fantasiosa do jogo como uma experiência liminóide moderna, experimentada tanto de modo individual, como através de redes telemáticas ou ainda, presencialmente coletiva.

CONCLUSÃO

Em suma, é importante perceber que, no jogo, a fantasia é mais do que um elemento que lhe confere sabor. Fantasiar é mais do que simplesmente adensar a experiência de jogo. Fantasiar é condição sine qua non para que o jogo exista. A fantasia é o território onde o jogo, por excelência, se manifesta. E fantasia não está presente apenas em sua materialização através da tecnologia. Ela se encontra na disposição do jogador de vivenciar a fantasia.

Ou seja, fantasiar é, para usar a definição de Bateson, uma intencionalidade que estrutura toda a maneira pela qual o jogar se exprime. Ou, de acordo com Fink: “Esse prazer pelo jogo é êxtase e abdução numa ‘esfera’, numa dimensão imaginária, não é só o prazer no jogo, mas prazer pelo jogo” (-FINK, 2008, pg. 22).

Em outros termos, talvez as palavras de Fink queiram traduzir o fato de que o prazer do jogador não está apenas naquilo que ele joga, mas sim no ato de jogar, ato primevo, fundamental, que o faz exercer sua humanidade plenamente dentro do campo da fantasia, gerando uma experiência liminóide.

Fantasia, nesse sentido, é uma sensação que se inicia no momento em que o jogador concede ao jogo a primazia simbólica sobre a realidade.

Sensação que só se amortece quando o jogador encerra essa experiência liminóide que é o jogar.

REFERÊNCIAS

BATESON, G. **Steps to an ecology of mind**. Chicago, Illinois: University of Chicago Press, 2000.

CAILLOIS, R. **Man and the sacred**, University of Illinois Press, 2001.

ELIADE, M. **O sagrado e o profano: a essência das religiões**. Ed. Martins Fontes, São Paulo, 2000.

FINK, E. **Oasi del gioco**, Raffaello Cortina Editore, Milão, 2008.

GADAMER, H.-G. **Verdade e método I: traços fundamentais de uma hermenêutica filosófica**. 9ª. ed. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2008.

HUIZINGA, J. **Homo ludens**. 5ª. ed. São Paulo: Perspectiva, 2001.

SPARIOSU, M. **Dionysus reborn - play and the aesthetic dimension in modern philosophical and scientific discourse**. Ithaca, New York: Cornell University Press, 1989.

SUTTON-SMITH, B. **Toys as culture**. Mattituck, New York: Gardner Press, 1986.

TURNER, V. **The ritual process: structure and anti-structure**, Aldine Transaction. 1995.

AMBIENTES

CAÓTICOS: A

DESCENTRALI

ZAÇÃO DOS

JOGADORES

NOS

VIDEOGAMES

03

AMBIENTES CAÓTICOS: A DESCENTRALIZAÇÃO DOS JOGADORES NOS VIDEOGAMES

IVAN MUSSA

DOUTORANDO DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO DA UNIVERSIDADE DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO (PPGCOM/UERJ). IVANMUSSA@GMAIL.COM

RESUMO

De modo a acomodar o jogador na malha tecida por suas regras, os videogames organizam mundos segundo certos princípios conectivos. Shigeru Miyamoto, em Super Mario Bros., por exemplo, investe na espacialização precisa dos desafios distribuídos ao longo dos percursos de cada fase. A ascensão de jogos como Minecraft, no entanto, contesta a técnica de Miyamoto. Tais jogos não arquitetam previamente seus desafios, tampouco privilegiam a posição do jogador em relação ao mundo do jogo. Neste capítulo, essa contraposição é tomada como objeto, no intuito de demonstrar que não se trata de uma falta de organização, mas de um modo alternativo de compor mundos lúdicos: uma dissidência que possui raízes precoces na história dos videogames, e que vem ganhando destaque na contemporaneidade. Seu princípio fundamental é a construção de mecanismos de descentralização do jogador em relação ao mundo (que serão apontados nos jogos Dark Souls, Spelunky e Dwarf Fortress).

PALAVRAS-CHAVE

Games; fantasia; liminóide; imaginação, linguagem.

Os irmãos Tarn e Zach Adams já sabiam programar antes de aprender a ler. A cultura dos computadores pessoais estava começando a aflorar quando seu pai, também programador, percebeu que familiarizar os filhos com a técnica de escrever em algoritmos poderia influenciar positivamente o futuro de ambos. A infância e adolescência da dupla deu origem a inúmeros programas – pequenos jogos, em sua maioria. Tarn desenvolveu maior familiaridade com os códigos ao longo da fase adulta e, em 2002, com a assistência do irmão, começou a tecer as bases de um projeto especial.

Dwarf Fortress traduz a empolgação de Tarn e Zach com jogos que se transformavam quando os jogadores não estavam olhando. Desde os primórdios dos sistemas de *bulletin board*, já baixavam versões dos *dungeon crawlers*, simuladores de cavernas labirínticas povoadas por criaturas agressivas. Algumas dessas cavernas – as preferidas dos irmãos – eram brutalmente impiedosas com o jogador: seus monstros aniquilavam aventureiros em poucos golpes, caso estes não se preparassem adequadamente. Controlava-se um único personagem cuja morte era incontornável: não havia possibilidade de salvar o jogo e retornar de um ponto anterior. Era necessário recomeçar do zero, criando um novo aventureiro para reiniciar a jornada.

Nas partidas subsequentes, outra propriedade impiedosa destes jogos se manifestava: as cavernas não mais manifestavam a mesma configuração. A cada partida, corredores mudavam de direção, salas mudavam de tamanho e monstros trocavam de posição, inutilizando as estratégias de memorizar o caminho ou desenhar mapas. Não havia limite para a metamorfose das cavernas, já que elas não eram organizadas peça por peça por um game designer. A programação do software era a responsável pelo feito: atribuía definições de parâmetros de construção interpretáveis pelo processador – por exemplo, os valores da área máxima e mínima de cada sala, ou do conjunto de monstros que podem ou não aparecer em cada andar da caverna, entre outras variáveis. A unidade de processamento central passava então a abrigar virtualmente, simultaneamente, todas as variações possíveis das cavernas. *Rogue* (1980) foi o jogo que popularizou este método criativo, dando origem ao gênero *rogue-*

like (literalmente, “parecido com *Rogue*”). Nos *roguelikes*, o game designer não constrói o jogo em sua forma final. Seu papel é criar a semente que faz seus mundos nascerem.

Um outro gênero, este consideravelmente mais popular, produz sua intensidade lúdica de modo alternativo: por meio de uma seleção fixa e cuidadosa de cada peça e de seus respectivos encaixes com as vizinhas. Seus mundos são compostos por elementos com propriedades diversas: o chão dá sustentação, enquanto a ausência dele cria um buraco. Uma plataforma elevada pede ao jogador que pule, evitando a queda e prosseguindo com o percurso. Nenhum gênero repete este padrão mais do que os jogos de plataforma (*platforming*) em duas dimensões, que dominaram as décadas de 1980 e 1990, sobretudo no âmbito dos consoles caseiros. Embora os *roguelikes* tenham feito sucesso em nichos específicos, jamais atingiram a ubiquidade dos jogos de plataforma.

Minecraft, um jogo tridimensional em primeira pessoa, surge em 2009, quando este reinado há muito já não se sustentava. Seu mundo consistia em uma área aberta erguida por algoritmos, na qual o jogador era atirado sem introdução ou tutorial. O sol nasce e se põe em um ciclo contínuo, e, à noite, criaturas hostis perambulam pelas florestas, praias, montanhas, desertos, cavernas, entre outros biomas. Se na série *Super Mario Bros.*, a posição dos monstros, das plataformas e de outros elementos do mundo conduz sutilmente o jogador por uma aprendizagem gradual⁰¹, em *Minecraft* essa orientação progressiva era totalmente ausente.

Não obstante, o jogo logo se tornou um fenômeno sem par na história dos videogames, sobretudo pelo fato de ter sido concebido de forma independente por um único programador⁰². A aparente displicência de Marcus “Notch” Persson no que diz respeito à ambientação dos jogadores no mundo de *Minecraft* não impediu que seu jogo capturasse uma audiência global. Paradoxalmente, uma das qualidades mais recorrentes nos relatos sobre o jogo é a capacidade dos jogadores de dominar as propriedades do mundo e usá-las para construir,

01 O site Polygon realizou uma entrevista na qual o próprio Miyamoto explica om mecanismo: <https://www.polygon.com/2015/9/7/9272113/mario-nintendo-miyamoto-game-design>.

02 Fonte: http://www.gamasutra.com/view/news/27719/Interview_Markus_Notch_Persson_Talks_Making_Minecraft.php.

a partir de seus blocos fundamentais, edifícios, monumentos e até máquinas⁰³. Esse potencial é explicado pela alta flexibilidade de conexão dos componentes individuais que formam o mundo. E as incertezas resultantes da exploração deste devem-se principalmente ao fato de que o arranjo de montanhas, árvores, cavernas e lagos que circundam cada jogador, assim como nos *roguelikes*, nunca são os mesmos.

Uma das formas mais simples de sobreviver à primeira noite no mundo de *Minecraft* é buscar uma montanha com blocos de carvão em abundância. Uma vez extraído, o material serve de fonte para a criação de tochas, ou de combustível para fornalhas que podem forjar ferro, aço, entre outros materiais. Com os utensílios manufaturados a partir destes compostos, o jogador pode se arriscar em níveis profundos de cavernas mais perigosas, com o propósito de achar tesouros ainda mais raros, como ouro e diamante. No entanto, já que cada mundo é único, dois jogadores novatos podem se deparar com experiências iniciais bem distintas: o primeiro pode começar o jogo já de frente para uma montanha repleta de carvão, enquanto o segundo pode demorar horas para achar apenas alguns blocos. O mesmo “desbalanceamento” pode ocorrer, por exemplo, na presença (ou ausência) de monstros perigosos em uma caverna.

No entanto, não faz sentido alegar que *Minecraft* carece de método para ambientar jogadores sem antes destrinchar a geometria das forças que suas regras põem em movimento. De onde elas surgem? Para qual lado elas se deslocam? Quais efeitos produzem quando se encontram com outras forças? A compreensão das propriedades de um mundo lúdico passa pela experimentação com esses vetores e com os padrões que eles geram. O lugar do jogador nessa dinâmica define as forças que incidem sobre ele, e suas ações agem como filtros que reorganizam as consequências dessa incidência. A diferença em *Minecraft* – e nos *roguelikes* – é que a situação do jogador em relação ao resto do jogo não é a chave para compreendermos a dinâmica de forças que atuam em seu mundo lúdico.

.....
03 As máquinas são geradas dentro do mundo de *Minecraft* a partir de recursos encontrados na exploração. A partir de circuitos lógicos e dispositivos mecânicos, pode-se montar desde mecanismos simples que ajudem na sobrevivência do jogador (<http://www.minecraftforum.net/forums/minecraft-discussion/survivalmode/2376134-great-redstone-survival-machines-to-make-life>) até máquinas complexas que exigem conhecimento aprofundado de programação e lógica matemática (<http://www.minecraftschematics.com/category/redstone/>).

Se todas as forças que operam no mundo de *Super Mario Bros.* estão a curto alcance do jogador, em *Dwarf Fortress*, Tarn e Zach Adams criaram um mundo mutante, cuja dinâmica estende-se muito além do alcance de quem joga. A complexidade do mundo de *Dwarf Fortress* serviu de inspiração para *Minecraft* e, paradoxalmente, o sucesso deste último deu sustentação a uma avalanche de jogos independentes, muitos deles do gênero *roguelike* (o mesmo que alimentou a criatividade dos irmãos Adams). Na mesma onda, também (re)nasce o gênero *survival*, que remete à proposta de exploração e sobrevivência existente em *Minecraft* (mas que pode ser encontrada desde o *roguelike UnReal World*, de 1992).

O objetivo deste capítulo é descrever como os mecanismos de descentralização funcionam nos videogames. Seus princípios conectivos percorrem desde gênese dos jogos de computador, e continuam se atualizando nos lançamentos mais recentes. Essa dinâmica será descrita em três etapas: a primeira abordará o tema da composição de forças nos mundos lúdicos, partindo do contraste entre a primeira fase de *Super Mario Bros.* (1985) e uma das áreas de *Dark Souls* (2009). Essa primeira parte será interligada por uma discussão teórica acerca do procedimentalismo e da agência criativa do jogador no campo dos *game studies*. Depois disso, a descentralização do jogador será decomposta em blocos, nos jogos *Spelunky* e *Dwarf Fortress*.

WORLD 1-1: CENTRALIZAÇÃO DO JOGADOR

Em *Super Mario Bros.*, os princípios conectivos dos componentes do mundo do jogo convergem para o jogador, formando um padrão que desenha um espaço moldado para seu aprendizado gradual. Este aprendizado, obviamente, depende da cognição humana; mas também se desenlaça na conexão do sujeito a um emaranhado de regras que atuam na interface. Na imagem, essa interação é legível uma vez que se conhece as forças latentes em cada elemento do mundo. O jogador aparece na margem esquerda da tela, a uma distância razoável de dois focos: um quadrado amarelo com um “?” e uma criatura que se movimenta em sua direção.



SUPER MARIO BROS. (1985)

O contato entre jogador e criatura causa a morte do primeiro. Em uma eventual segunda tentativa, o jogador se depara com exatamente o mesmo cenário. Dessa vez, pode tentar fugir no sentido contrário ao que o monstro se movimenta, o que logo se torna impraticável: os limites da tela e o do mundo coincidem. Impossibilitado de fugir, o jogador só conseguirá passar desta etapa se aprender a pular: ou por cima do monstro ou diretamente sobre ele. Uma vez que a função do pulo é dominada, os quadrados desenhados com “?” são acessíveis, bem como as plataformas mais altas: além de escapar de monstros, o jogador passa a usar o pulo tanto como ferramenta de locomoção quanto de coleta de utensílios que auxiliam no progresso.

Adiante, o jogador encontra uma sequência de três canos verdes, posicionados em ordem crescente de altura, de modo a demonstrar os níveis alcançáveis pela habilidade que acabou de aprender e que usará durante todo o jogo. Primeiro um cano seguido de chão vazio, depois um cano um pouco mais alto seguido de um espaço patrulado por um monstro. O jogo começa a combinar suas propriedades para gerar momentos com mais intensidade lúdica, ou seja, mais elementos agindo simultaneamente e proliferando eventos inéditos.

Inéditos até certo ponto, pois essas combinações são organizadas previamente e fixadas. Dentro desta dinâmica, um fator de influência notável é a repetição da experiência. Na meta de ensinar o jogador a pular, a controlar a direção do salto ou a derrotar uma combinação particularmente complicada de inimigos, está pressuposta a provável recorrência de tentativas. Quando morre, o jogador retorna a um ponto anterior, que exhibe a mesma maquinaria

de componentes em interação. A conexão do jogador a esta máquina funciona também por meio da insistência no encontro com a mesma composição – mas que admite abordagens distintas.

FORÇAS NA INTERFACE: UMA QUESTÃO PROCEDIMENTAL

Cabe aqui contextualizar esta abordagem dentro do campo dos *game studies*, e do pensamento sobre videogames em geral. Não se trata de uma análise ficcional, computacional, psicológica ou mesmo de princípios de game design. Pelo menos não diretamente. Os pressupostos que sustentam as observações demonstradas até aqui advêm do movimento maquínico da interface gráfica. A palavra “interface” é empregada no sentido expressado por Kristine Jørgensen (2013) no conceito “*gameworld interface*” (que será traduzido como “interface-mundo”).

A interface-mundo é uma *espécie* de interface gráfica, uma metáfora para a lógica computacional do videogame que opera no interior do computador. Essa metáfora comporta-se como uma máquina: possui componentes que se conectam com outros, cada um condicionando um fluxo particular de processos. Na interface, o mundo do jogo (*gameworld*) atualiza-se materialmente, criando um aparato audiovisual que admite um outro polo conectivo: o jogador. Este conecta-se sensorialmente ao aparato audiovisual, passando a compreender – ou pelo menos especular sobre – como pode interferir no estado material do mundo do jogo.

Não cabe, portanto, dizer que a interface é um meio que conecta o jogador ao jogo. Pelo contrário: a conexão ocorre quando a interface “torna-se o conteúdo em si: interagir e experimentar com o a interface-mundo é, também, jogar o jogo”⁰⁴ (JØRGENSEN, 2013, p. 4). Com efeito, essa definição retira importância da ideia de mediação, já que a própria interface, comumente tida como “passagem entre o jogador e o sistema do jogo”⁰⁵ (NIETSCHE, 2008, p. 33), passa a ser pensada como âmbito central onde os processos lúdicos acontecem.

.....
04 Livre tradução de: “the gameworld environment becomes the content itself: interacting with and experiencing the gameworld interface is also playing the game”.

05 Tradução livre de: “gateways between player and game system”.

A palavra “processo” aparece indireta ou diretamente em inúmeras concepções teóricas sobre videogames. No campo dos *game studies*, ela é explorada de forma mais evidente por uma série de pesquisadores que foram enquadrados no termo “procedimentalistas” (*proceduralists*). O elo comum que liga as abordagens teóricas assim denominadas é calcado em uma divisão fundamental: uma categorização que coloca de um lado os processos e, de outro, os dados (CRAWFORD, 1988).

Computadores são máquinas que movimentam informações e operam funções sobre elas, realizando processos comandados por registros específicos (que chamamos de programação). De forma geral, a visão procedimentalista defende que este é o principal catalisador do potencial estético dos videogames. Os dados (imagens, *cutscenes*, áudio, etc.) teriam poder lúdico e expressivo apenas na medida que fossem movimentados, transformados e modulados por processos computacionais. Michael Mateas (2005), busca fundamentar uma concepção dos videogames como meios para uma “educação procedimental” (“*procedural literacy*”). No livro *Persuasive Games*, Ian Bogost (2008) posiciona a divisão dados/processos como alicerce para uma retórica procedimental (técnica de expressão de ideias e sensações por meio de sistemas lúdicos).

O privilégio dado aos processos é criticado principalmente devido a um suposto desprezo pelo papel do jogador na criação do “sentido” do jogo. Miguel Sicart (2011) critica abordagens nas quais pesquisadores e game designers atribuem maior agência criativa ao jogo do que ao jogador⁰⁶. No mesmo viés, porém em um terreno mais específico, Daniel Vella (2015) alega que considerar o sistema dos videogames como geradores principais de seu significado “implica que o jogo só pode significar qualquer coisa ao jogador apenas [...] uma vez que ele tenha atingido domínio sobre o jogo”⁰⁷ (VELLA, 2015, s.p.). O autor recorre ao jogo *Dark Souls* (2011) para ilustrar as limitações:

.....
06 Uma das consequências da tradição procedimentalista, para Sicart, é a incapacidade de tratar de questões éticas e morais dentro do campo dos *game studies*, sobretudo quando o corpus de análise envolve jogos multiplayer.

07 Livre tradução de: “imply that the game can only signify anything to the player [...] once she has achieved mastery of the game”.

*Dark Souls apresenta-se com o propósito expresso de implantar uma variedade de técnicas formais e mecanismos desenhados para capturar o julgamento do jogador e prevenir que este atinja um entendimento cósmico estável, preservando uma sensação de mistério e apontando a um todo que escapa à sua apreensão conceitual*⁰⁸ (VELLA, 2015).

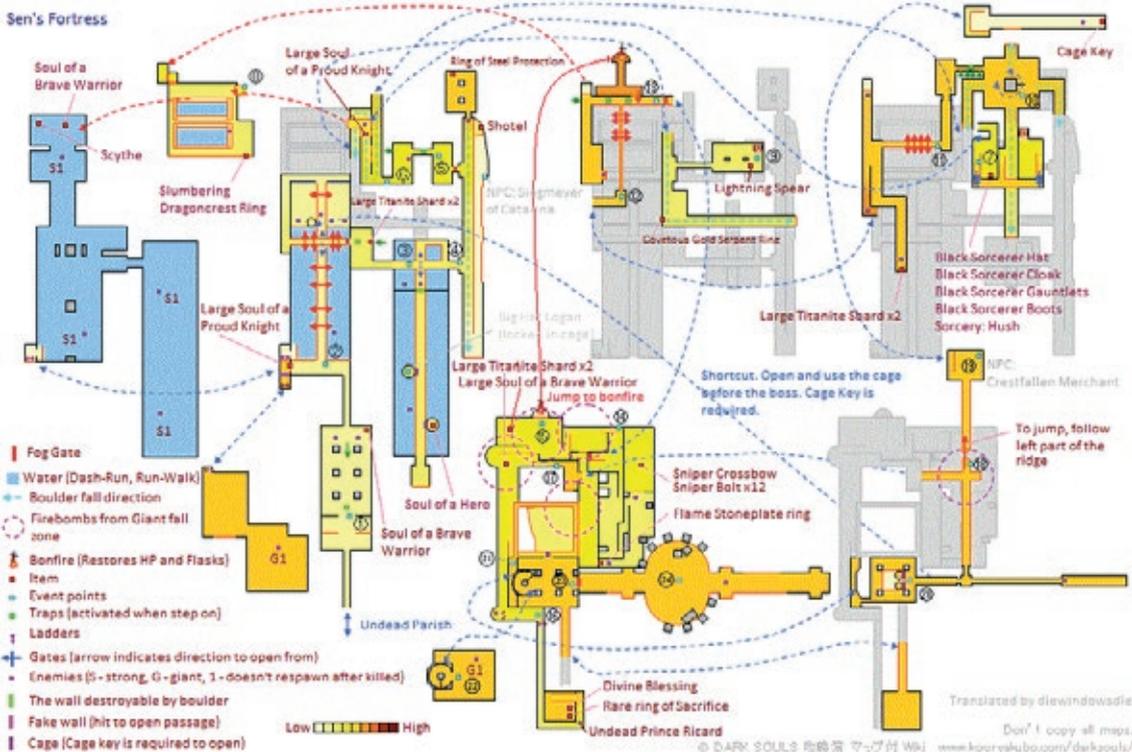
A descrição de *Dark Souls* realizada por Vella é uma tentativa de demonstrar como jogadores podem construir sentido mesmo que ignorem (grande) parte do funcionamento do sistema (ou seja, sua dimensão procedimental). O autor chama este efeito, resultante da aura de mistério em torno de *Dark Souls*, de “sublime lúdico”. Seu artigo atribui este fenômeno, primariamente, à agência criativa do jogador, tratando seu efeito como evidência da agência humana sobre o sistema.¹⁰

Um destes fatores é chamado pelo autor de “fronteiras indistintas” (*indistinct boundaries*). O termo faz menção, por exemplo, à manifestação de “caminhos densamente interconectados que por vezes se desdobram e retornam, criando intersecções inesperadas” (VELLA, 2015, s.p.). É necessário intervir aqui para flagrar uma lacuna no pensamento do autor: se o “sublime lúdico” é fruto principalmente da agência humana, qual o papel destas fronteiras indistintas, portadoras de caminhos misteriosos? Propomos uma visão alternativa que combine a agência do jogador – que é relevante, como demonstra Vella – com a agência da máquina do jogo. A partir da lacuna deixada por Vella, podemos descrever, a partir da configuração espacial de uma das áreas de *Dark Souls*, como o mecanismo das fronteiras indistintas descentraliza o jogador da malha de conexões engendrada pelo jogo. Essa descentralização, combinada à agência do jogador, dá origem à experiência lúdica descrita por Vella.

DARK SOULS: FRONTEIRAS INDISTINTAS NA INTERFACE

Embora o mapa acima não apresente o esquema de navegação tridimensional em terceira pessoa de *Dark Souls*, é útil para evidenciar o emaranhado de

08 Livre tradução de: “Dark Souls sets out with the express purpose of [...] deploying a range of formal techniques and mechanisms designed to arrest the player’s judgment and prevent her from arriving at a stable cosmic understanding, preserving a sense of mystery and gesturing towards a whole that escapes the player’s conceptualizing grasp”.



PLANTA PARCIAL DE SEN'S FOTRESS, UMA DAS CONSTRUÇÕES EM DARK SOULS

conexões que confere agência ao mundo do jogo. *Sen's Fortress* é um castelo repleto de armadilhas e monstros, que se distribuem pelos seus setores acessíveis por corredores, portas e outras passagens. Parte dos cômodos se conectam em mais de um eixo, transformando a navegação em um processo multidirecional, já que a progressão ideal nem sempre se apresentará de maneira imediata. Após superar o caminho inicial, relativamente unidirecional, que apresenta as armadilhas pendulares, o jogador tem acesso à parte mais incerta da fortaleza, centralizada na alavanca tripla que controla a armadilha (cujo cômodo, representado no mapa com o número 10, abre caminho para cinco corredores diferentes).

É possível achar uma sequência ideal de navegação entre os cômodos, do mais fácil para o mais difícil? O problema com essa “progressão ideal” é que ela pressupõe que o jogador decifre passagens secretas e conexões inusitadas

entre as células do espaço. O exemplo mais peculiar é provavelmente a parede ilusória que conecta o primeiro corredor a uma escada para o terraço protegido por um gigante. Também é possível dizer o mesmo da sequência de quedas controladas que liga o segundo andar ao subsolo (que, por sinal, esconde uma outra entrada para a mesma escada que sobe até o terraço). Se o jogador decidir coletar os itens mais raros, a situação torna-se ainda mais intrincada, já que o acesso a estes requer uma movimentação mais sinuosa, seja na vertical (pulando em plataformas inferiores) ou na horizontal (explorando caminhos bifurcantes). Essa sinuosidade labiríntica apresenta novos inimigos e armadilhas, modulando a dificuldade do caminho escolhido pelo jogador.

Os componentes do mundo do jogo exercem forças uns sobre os outros, estabelecendo conexões que não se baseiam apenas no progresso e/ou aprendizado progressivo de quem joga. Nesse sentido, *Dark Souls* leva às últimas consequências os fluxos errantes de jogos como *Zelda: Link's Awakening* (1993) e *Super Metroid* (1994), que, se comparados a *Super Mario Bros.*, já inserem desvios na centralidade do jogador em relação do jogador com o mundo – respectivamente, com portas trancadas, chaves escondidas e *puzzles*; ou barreiras transponíveis apenas com o uso de certos itens. A trajetória ideal torna-se uma espécie de tesouro a ser descoberto na exploração, em uma tradição espacial que remonta ao jogo *Adventure* (1980), do Atari 2600. *Sen's Fortress* exemplifica como *Dark Souls* disfarça suas fronteiras com fronteiras indistintas.

As conexões labirínticas do espaço, bem como o posicionamento de armadilhas e monstros, ajudam a criar a sensação de desconhecimento em relação às fronteiras e barreiras do mundo. Essa sensação emerge da conexão do jogador a uma teia de forças atualizada na interface-mundo.

Ambos – ser humano e sistema – possuem níveis de independência um do outro. Porém, é na conexão que surge o sujeito-jogador, a “corporificação de um modo particular de comunicação entre dispositivos”⁰⁹ (PIAS, 2011, p. 173) O mundo do jogo reconfigura a capacidade de ação do jogador, inserindo-o em um outro ambiente: a interface. Não se trata de atribuir a criação do sentido ao jogador ou ao sistema. Trata-se de observar o funcionamento de um circuito

09 Livre tradução de: “embodiment of a particular kind of communication between devices”.

maior, que “descreve as condições de possibilidade para que humano e máquina sejam, juntos, mais do que são separadamente”¹⁰ (PIAS, 2011, p. 179).

MECANISMOS DE DESCENTRALIZAÇÃO: SPELUNKY E DWARF FORTRESS

Por mais que as conexões que criam o ambiente de *Dark Souls* sejam confusas e indistintas, o jogo ainda possui unidades centralizadoras (a sala de controle de armadilhas em *Sen's Fortress*, por exemplo). As estruturas arquitetônicas são formadas por interseções de cômodos, nas quais alguns possuem mais força gravitacional que outros. Suas salas, escadas e corredores serpenteiam em torno de estruturas centralizadoras, assim como uma casa se forma em torno da sala de estar.

Os *roguelikes* intensificam a descentralização do jogador ao se livrar destas constantes. *Spelunky* e *Dwarf Fortress* executam esse processo em escalas diferentes, mas ambos o fazem de modo diretamente sensível na interface-mundo.

Spelunky é uma espécie de homenagem aos *roguelikes*: substitui as interfaces obscuras por imagens e animações facilmente assimiláveis. Já o combate por turnos dá lugar ao movimento contínuo de um personagem, como nos jogos de plataforma. No entanto, o jogo mantém a inevitabilidade da morte e a geração procedimental de níveis: se o jogador morre, o mundo se reconstrói e é necessário voltar ao primeiro estágio. Na imagem, vê-se uma das possíveis formações no segundo nível do jogo.

Como premissa fundamental, podemos dividir as forças em *Spelunky* entre aquelas que atraem o jogador e aquelas que o repelem. O mundo é povoado por criaturas hostis e não hostis; seu espaço desenha um labirinto descendente: o jogador começa na parte superior e deve alcançar a saída (que fica sempre no setor mais inferior). O jogo sempre gera um caminho entre o ponto onde o jogador “nasce” e a saída: esta trajetória é o principal mecanismo de atração do jogador. Uma análise rápida do nível acima, no entanto, é o bastante para perceber que existem muitas outras forças atrativas/repelentes em atuação.

Além do caminho até a saída, o jogo atrai o jogador com tesouros: ouro,

.....
10 Livre tradução de: “describes the possibility condition for human and machine together to be more than they are separately.”

SPELUNKY (2009) –
UMA DAS FORMAÇÕES
POSSÍVEIS NO SEGUNDO
ESTÁGIO DO JOGO



pedras preciosas, baús e chaves podem dar acesso a outra classe de elementos atrativos: ferramentas e armas (picareta, espingarda, *jetpack*, boomerang) que ampliam o espectro de ações do jogador e facilitam o trajeto até o final do jogo. Há de se notar, porém, que a distribuição destes itens não obedece a um princípio conectivo que centraliza o jogador. De modo inverso, estes tesouros são distribuídos quase ubiquamente na fase, apresentando alto grau de modularidade – ou seja, podem aparecer em muitas posições dentro do quadro geral desenhado pelo nível (o que não pode ser dito dos canos ou dos inimigos de *Super Mario Bros.*, que precisam estar em posições específicas e pouco modulares).

Sendo assim, restam ainda os elementos que repelem o jogador: as criaturas hostis em *Spelunky* possuem comportamentos e capacidades distintas e, assim como os tesouros, são altamente modulares. Além das criaturas, há também as armadilhas características de cada nível: na imagem acima, pode-se ver os totens que ativam espinhos laterais quando o jogador se aproxima. Além destes elementos de atração e repelência, há blocos maiores, como a colmeia de abelhas à direita, a “roda da fortuna” (*wheel of fortune*) à esquerda e o altar de Kali no canto superior direito: todos estes representam fontes híbridas, já que, dependendo da habilidade ou sorte do jogador, podem retri-

buir o risco com uma recompensa à altura. O mesmo acontece com a dama em apuros (*damsel in distress*) e o ídolo dourado (*golden idol*), que devem ser carregados até a saída para retornar um ponto de vida ou 10 mil unidades de dinheiro, respectivamente.

O que dá consistência interna às forças do mundo de *Spelunky* é, no entanto, a capacidade destes elementos de se autoafetarem. No percurso do jogador, a pluralidade de eventos que podem ocorrer são fruto do contato flexível entre criaturas e outras criaturas, armadilhas e personagens não-hostis, tesouros e abismos, entre outros encontros emergentes. Ferramentas, como a bomba e a corda carregadas pelo jogador, permitem reconfigurar as propriedades do espaço, criando caminhos alternativos e sinuosos – que inevitavelmente levarão a outros encontros emergentes, dada a densidade de elementos da interface.

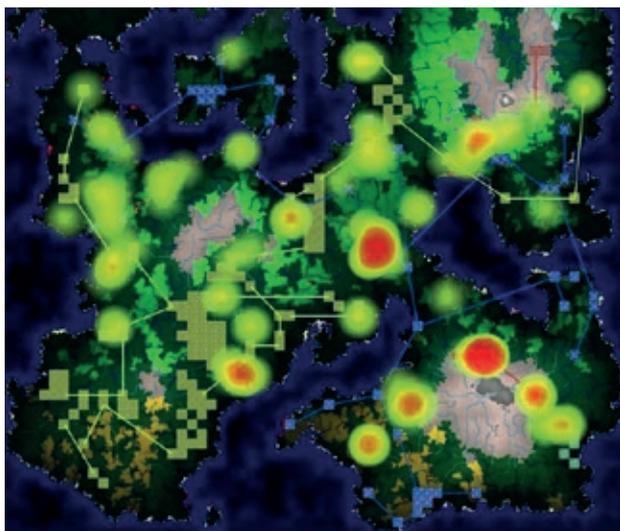
Este processo cíclico exhibe os modos como as forças do mundo afetam não só o jogador, mas suas outras forças, reconfigurando o tipo de envolvimento lúdico necessário para a sobrevivência. Os níveis podem ser gerados procedimentalmente e apresentarem sempre essa mesma propriedade cíclica, principalmente devido à flexibilidade e modularidade de seus componentes.

Spelunky cria um ambiente compacto, no qual os elementos modulares descentralizam o jogador em uma escala precisa. Por mais que seja imprevisível, mesmo dentro de um mesmo nível, seus componentes não dão origem a sistemas de ordem superior. *Dwarf Fortress*, em contrapartida, descentraliza o jogador não só de sua própria escala de ação, mas também adiciona entidades emergentes que dão ao ambiente uma configuração de forças de uma segunda ordem. Para compreender este mecanismo, mesmo que de modo superficial, é preciso explicar duas entidades que atuam no jogo e que, por si só, possuem agência várias vezes mais plural que a do jogador: os biomas e as civilizações.

Dwarf Fortress simula a formação geológica de seu mundo: o circuito dos rios, elevação topológica e clima são propriedades dinâmicas e mutantes, que alteram as capacidades e os recursos disponíveis aos milhares de seres que habitam o ambiente. O mundo se divide, portanto, em biomas: florestas abundantes em água, alimentos e animais; desertos desprovidos de quase qualquer recurso útil; áreas montanhosas frias e desniveladas, entre outros. As propriedades de um bioma alteram as ações e criações que as civilizações (conjuntos

de habitantes), controlados por inteligência artificial, podem executar – já que quase todas elas consomem recursos e/ou reconfiguram a relação dos habitantes entre si e com o mundo em volta.

Nada ilustra com mais eficiência a interação caótica entre biomas e civilizações do que as guerras travadas por estas. Na imagem acima, é aplicado um filtro que mostra as zonas com maior intensidade de conflitos bélicos (áreas avermelhadas). Há de se notar que, neste mapa, cada ponto (inter-



DWARF FORTRESS (2006)
– MAPA DA INTENSIDADE
DE CONFLITOS BÉLICOS
NO MUNDO DO JOGO

ligado por linhas coloridas) representa uma civilização com centenas de habitantes. No seu modo de jogo mais popular, o jogador controla uma fortaleza que abriga algumas dezenas de anões. Enquanto constrói e mantém sua fortaleza, precisará lidar com mercadores, civilizações de outras raças (humanos, elfos, goblins: cada qual com seus costumes e particularidades) e, eventualmente, entrará em conflito.

A mecânica de guerra mostra que não é apenas na escala extensiva que *Dwarf Fortress* descentraliza o jogador. Qualquer jogo de mundo aberto é capaz de criar um mundo que leve horas para ser atravessado de ponta a ponta. O diferencial da descentralização de *Dwarf Fortress* é a escala intensiva (Cf. DeLANDA, 2011, p. 171), ou seja, no potencial de articulações que podem se desenhar entre os componentes do sistema. A grande escala das guerras e

conflitos, bem como das relações econômicas das civilizações, alimenta os potenciais de fluxo no mundo. Este potencial é diretamente acessível na interface, já que, dada uma determinada série de eventos, o jogador pode se comunicar com outras fortalezas e civilizações: seja economicamente ou belicamente. Sua experiência é a de fazer parte, como uma engrenagem mínima, de uma máquina de conflitos que supera seu tamanho e alcance exponencialmente.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Na palestra¹¹ “I sing the story electric”, ministrada na Universidade de Nova York em 2015, o game designer e professor Brian Moriarty descreve a história das narrativas que tentavam incluir o espectador na decisão sequencial de seus eventos. Os exemplos apresentados por Moriarty se espalham pelo cinema experimental, passando por livros e precursores de jogos de computador. A palestra por ser entendida como uma arqueologia das tentativas de construir “narrativas interativas”. No entanto, já no final de sua fala, Moriarty faz uma curva imprevista e começa a descrever o funcionamento de um máquina de estados elétricos, comercializada no final da década de 1950 nos EUA. Dentre vários “brinquedos” programáveis descritos no manual do GENIAC, um deles encenava o cenário intitulado “The Uranium Shipment and the Space Pirates”.

A arrumação de fios e condutores recriava um mecanismo que admitia 32 variações de input, a partir dos quais era capaz de calcular quatro resultados diferentes para o confronto entre piratas e mercadores espaciais. A fala de Moriarty termina com a descrição deste pequeno programa, implicando, entre outras coisas, a relativa complexidade de seu campo de possibilidades, se comparado aos esquemas decisórios bifurcantes embutidos nas outras experiências. Moriarty ainda sugere como todos os possíveis estados do sistema são criados no ato de ligar os fios entre as 16 posições de cada um dos 6 interruptores. O mundo das regras cria todas as suas possibilidades simultaneamente, mesmo que seus estados sejam atualizados apenas um por vez.

O que seria, então, o mundo do jogo? Ele se manifesta na interface, como

.....
11 <https://vimeo.com/150690545>.

afirma Jørgensen. É uma atualização metafórica do que está presente de modo virtual no sistema. Para os game designers Jonathan Blow e Marc ten Bosch, porém, o mundo do jogo possui uma matriz ainda mais profunda do que o software e hardware que o sustentam.

Em uma apresentação¹² conjunta ministrada no festival IndieCade, em 2011, os dois programadores apresentam seus jogos: *Braid* (2008), de Blow, imagina um mundo onde o jogador pode manipular o espaço-tempo de diversas maneiras; *Miegakure* (em desenvolvimento), de Bosch, modela um espaço não em três dimensões espaciais, mas em quatro. Os dois jogos são uma sequência de puzzles que usam esses sistemas como mote: é preciso se ambientar no mundo das regras, compreendê-lo, para encontrar a solução no mundo do jogo.

Blow e Bosch descrevem a tarefa do designer de puzzles como a de um explorador, que procura no sistema abstrato (mundo das regras) fenômenos interessantes e os traduz em forma de puzzles (mundo do jogo), para que o jogador os absorva em um lance de epifania. Para eles, o programa que roda no computador é uma manifestação de algo ainda mais complexo: um sistema matemático e *potencial*, que é capaz de produzir infindáveis outros fenômenos – dentre os quais *Braid* e *Miegakure* atualizam apenas alguns. No jogo, há centralidade na posição do jogador, já que os *puzzles* foram arquitetados pensando na fruição de um jogador. No mundo das regras, porém, o sistema funciona quase que de forma autônoma, como um ambiente com propriedades únicas. Quem o explora jamais está em seu centro.

Este capítulo procurou abordar o modo como alguns jogos operam essa descentralização na própria interface, primeiro a partir da descrição de um mundo onde o jogador é centralizado (*Super Mario Bros.*) e, depois de outro onde há um nível maior de descentralização (*Dark Souls*). Depois, dois jogos (*Spelunky* e *Dark Souls*) com nível ainda mais elevado de descentralização foram decompostos em alguns de seus mecanismos dinâmicos, em contraposição aos quais o jogador opera apenas como uma das engrenagens.

Em contraposição à ideia de que um jogo precisa introduzir suas regras com cuidado ao jogador – uma estética válida, e que obtém êxito há décadas

12 A fala tem como título “Designing to reveal the nature of the universe”: <https://www.youtube.com/watch?v=OGSeLSmOALU>.

– esses jogos demonstram como mundos com componentes vivos, que conversam entre si, possibilitam uma outra conexão e uma outra atuação lúdica. Seja na arquitetura de *Dark Souls*, na geração procedimental dos roguelikes, na programação de agentes autônomos dos jogos de estratégia ou na expansão dos ambientes dos jogos *open world*: a história dos videogames está repleta de mundos que descentralizam seus jogadores e, por consequência, conectam-se a eles de forma singular.

REFERÊNCIAS

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

CRAWFORD, Chris. *Process Intensity*. 1989. Disponível em: <http://www.erasmatazz.com/library/the-journal-of-computer/jcgd-volume-1/process-intensity.html>. Acesso em: 15/07/2016.

DeLANDA, Manuel. *Philosophy and Simulation: The Emergence of Synthetic Reason*. London: Continuum, 2011.

JØRGENSEN, Kristine. *Gameworld Interfaces*. Cambridge/London: MIT Press, 2013.

MATEAS, Michael. *Procedural Literacy: Educating the New Media Practitioner*. 2005. Disponível em: <http://dm.lcc.gatech.edu/~mateas/publications/MateasOTH2005.pdf>. Acesso em: 15/07/2016.

NITSCHKE, Michael. *Video Game Spaces: Image, Play, and Structure in 3D Worlds*. Cambridge: The MIT Press, 2009.

PIAS, Claus. *The Game Player's Duty: The User as the Gestalt of the Ports*. In: HUHTAMO, Erkki e PARIKKA, Jussi. *Media Archaeology: Approaches, Applications, and Implications*. University of California Press: 2011.

SICART, Miguel. Against Procedurality. Disponível em: http://gamestudies.org/1103/articles/sicart_ap. Acesso em: 15/07/2016.

VELLA, Daniel. No Mastery Without Mystery: Dark Souls and the Ludic Sublime. Disponível em: <http://gamestudies.org/1501/articles/vella>. Acesso em: 15/07/2016.

O GAMEPLAY
COMO
PROCESSO
NARRATIVO:
UMA ANÁLISE
DE
EXPERIMENTOS
COM BROTHERS
- A TALE OF
TWO SONS

04

O GAMEPLAY COMO PROCESSO NARRATIVO: UMA ANÁLISE DE EXPERIMENTOS COM BROTHERS - A TALE OF TWO SONS

MARIANA AMARO

DOUTORANDA DO PPGCOM DA UFRGS.

MARIANA.AMARO@UFRGS.BR

RESUMO

A proposta deste texto é compreender quais são as percepções dos participantes perante a narrativa do jogo, focando-se, principalmente, em assinalar quais momentos da experiência de jogo, cutscene ou gameplay, eles costumam associar à narrativa e qual o entendimento do enredo proposto pelo jogo e dos seus personagens principais. Aqui também se utiliza o termo acontecimento no espaço-tempo, no sentido de Gomes (2008), para entender se os jogadores fazem alguma diferenciação entre fatos que ocorreram enquanto jogavam (interferiam ativamente), daqueles que eles só puderam assistir.

PALAVRAS-CHAVE

Gameplay; narrativa; acontecimento; jogo digital.

Este capítulo é um recorte da dissertação “Eu não posso ser dois: uma perspectiva sobre o conceito de *gameplay* a partir de experimentos com o jogo *Brothers – A tale of two sons*” e discute os dados obtidos durante os experimentos com o game *Brothers* sobre a percepção da narrativa do jogo a partir da compreensão engendrada pelo *gameplay*. Portanto, a proposta deste texto é compreender quais são as percepções dos participantes perante a narrativa do jogo, focando-se, principalmente, em assinalar quais momentos da experiência de jogo, *cutscene* ou *gameplay*, eles costumam associar à narrativa e qual o entendimento do enredo proposto pelo jogo e dos seus personagens principais.

A partir dos resultados obtidos na citada dissertação, compreende-se *gameplay* como “uma mediação que engloba a interseção entre jogabilidade (máquina) e jogar (humano), de corpos e espaços percebida física e visualmente como um acontecimento pelo jogador que, através das possibilidades agenciadas pelas interfaces gráficas e de controle, age sobre este sistema sob a tutela das regras” (AMARO, 2016). Portanto, a fim de se distanciar da perspectiva que aborda a análise da narrativa alinhada aos estudos literários e filmicos, o presente texto apresenta uma exposição dos elementos narrativos encontrados em jogos a partir do *gameplay*. Para tal ensejo, foram adaptados conceitos narrativos (BARTHES, 1977; RICOEUR, 1984; BAKHTIN, 1981; ECO, 1994) às qualidades intrínsecas dos jogos, assim como explicada a abordagem da narrativa como acontecimento (GOMES, 2008). Também é levantado o conceito de “ciclo mágico” proposta por Arsenault e Perron (2009) como um modelo de intersecção entre *gameplay*, narrativa e hermenêutica nos jogos digitais

Com o intuito de coletar material para a análise foi feita uma observação experimental, para a qual foram selecionados voluntários para participarem de uma atividade de jogo, registrada em vídeo e observada *in loco* pela pesquisadora, e uma entrevista qualitativa logo após a experiência.

BROTHERS – A TALE OF TWO SONS

O objeto empírico é a versão de *Brothers* para Xbox 360, um jogo digital narrativo de aventura em terceira pessoa com gráficos 3D (três dimensões). Idealizado pelo cineasta libanês Josef Fares, desenvolvido pela empresa Starbreeze Studios e publicado pela 505 Games, o jogo foi lançado em 7 de agosto de 2013, na rede Xbox Live para Xbox 360, e posteriormente a partir do dia 3 de setembro do mesmo ano, nas plataformas Steam (PC) e PlayStation Network (PlayStation 3). A trama acompanha a viagem dos dois irmãos, Naiee e Naia (figura 3), em busca da água da vida, a única cura para o pai deles que está gravemente doente. Para conseguir chegar até o objetivo é necessário superar obstáculos no cenário e na forma de *puzzles*, e interagir com uma gama de diferentes personagens que surgem durante a trajetória. Um aspecto interessante deste jogo é que a língua falada (e escrita) é um idioma ficcional, não traduzido ao jogador. Então a diegese é apreendida por meio dos recursos audiovisuais (ações, emoções e gestos dos personagens representados nas imagens e pelas marcações sonoras) e pela maneira com que o jogo deve ser jogado. A história dos irmãos é dividida no jogo em sete capítulos, mais prólogo e epílogo, totalizando nove fases diferentes. Para fins de análise, foram selecionadas as três primeiras fases do *game Brothers – A Tale of Two Sons*⁰¹ (STARBREEZE STUDIOS, 2013).

Uma das razões para a escolha deste jogo é o fato dele apresentar um processo de *gameplay* peculiar, pois, apesar de ser aparentemente simples o ato de manejar apenas seis botões, *Brothers* exige certo entrosamento dos jogadores com os sistemas de controles ao propor o comando simultâneo de dois *avatars* no mesmo cenário, mas de acordo com o avanço no jogo, os movimentos se tornam mais fluídos e a apreciação da história – e das paisagens – se tornam um elemento essencial. E apesar da sua estrutura linear de narrativa, o jogo também apresenta um forte cunho narrativo intimamente associado com as mecânicas de controle, o que permite ver os enlaces desses elementos narrativos com o *gameplay* de forma objetiva.

.....
01 O jogo escolhido será referido apenas pelo seu título principal, *Brothers*, durante o decorrer do texto.

A narrativa, por muitos anos, foi objeto restrito dos Estudos Literários, referenciando as obras textuais como principal foco. Divido entre os gêneros épico, lírico e dramático, o campo era associado à arte da palavra escrita. Com o surgimento de outras formas de reprodução de narrativas, como o cinema, a televisão, o rádio e os *video games*, novas abordagens foram sendo incorporadas, criando revisões que alteraram até o conceito de narrador – a principal voz dentro do gênero literário. Como diz Araújo (2012, p. 4) a narrativa passa a:

(...) ser encarada como um fenômeno universal, amplamente vasto, suscetível de apresentar-se sob diferentes suportes e em tempos diversos. Nesse sentido, o conceito foi de tal maneira alargado, que tem se tornado, cada vez mais, objeto de estudo de inúmeras áreas, dentro e fora das ciências sociais e humanas.

Desse modo, a narrativa começa a ser entendida sob um viés mais abrangente, se tornando uma matéria interdisciplinar em razão de suas possíveis abordagens. Pois, como explica Barthes (1977), as narrativas existentes são infinitas, pois elas estão distribuídas entre diferentes instâncias, ou linguagens que possam transmitir histórias. Sendo possível que as narrativas, de acordo com o autor, sejam passadas através da fala oral ou da escrita, por imagens fixas ou em movimento, por gestos, ou até entre uma mescla de todas essas formas de expressão. Mas esta possível abrangência cria certos empecilhos sobre o que é narrativa.

Mantendo simples para os tempos modernos, os formalistas russos Propp e Levi-Strauss nos ensinaram a reconhecer o seguinte dilema: ou uma narrativa é meramente uma coleção desconexa de eventos, caso em que nada pode ser dito sobre ela que não seja por referindo-se de volta à arte, talento ou genialidade – sendo todas formas míticas do acaso – do contador de histórias (o autor), ou, então, ela compartilha uma estrutura comum com outras narrativas que está aberta à análise, não importando o quanto de paciência sua formulação requer.⁰² (BARTHES, 1977, p. 80).

.....
02 Tradução nossa: “Keeping simply to modern times, the Russian Formalists, Propp and Levi-Strauss have taught us to recognize the following dilemma: either a narrative is merely a rambling collection of events, in which case nothing can be said about it other than by referring back to the storyteller’s (the author’s) art, talent or genius – all mythical forms of chance – or else it shares

Assim como já foi dito sobre o *gameplay*, o autor pontua que é impossível produzir (ou analisar) uma narrativa sem fazer referência a um sistema implícito de regras e unidades. E devido à grande dimensão de aplicabilidade da área de estudo, ele afirma que o campo está condenado ao “procedimento dedutivo para criar um modelo hipotético de descrição (o que os linguistas americanos chamam de teoria)” (BARTHES, 1977, p. 81), para depois ir descontruindo este modelo inicial em direção a cada narrativa específica até se afastar definitivamente da “teoria”.

Wood (2003) compreende a posição de Paul Ricoeur (1984) ao entender a narrativa como uma regra de síntese temporal linguisticamente mediada. Pode-se perceber como narrativa, portanto, a reunião do enredo, das metas, dos motivos e do acaso dentro da unidade temporal de uma ação total e completa (RICOEUR, 1984, p. IX).

*A trama de uma narrativa é comparável a essa assimilação predicativa. Ela “amarra”, integra em um todo e completa eventos múltiplos e dispersos de uma história, esquematizando assim a significação inteligível ligada à narrativa tomada como um todo.*⁰³ (RICOEUR, 1984, p. X).

Recorrendo aos campos da Literatura, Arte e Cinema, pesquisas analisam games através das lentes de suas respectivas áreas de estudo, porém adaptando os conceitos às qualidades intrínsecas dos jogos, como as possibilidades de escolhas e de interação dentro destes espaços virtuais. O próprio trabalho inicial de Aarseth (1997) com jogos digitais, “*Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*” parte de uma perspectiva de aproximar os elementos dessas “narrativas interativas”.

Houve uma cisão (teórica e/ou política) entre os estudiosos de games em função de um debate sobre os jogos serem ou não narrativas ou, mais explici-

with other narratives a common structure which is open to analysis, no matter how much patience its formulation requires.”

03 Tradução nossa: “The plot of a narrative is comparable to this predicative assimilation. It “grasps together” and integrates into one whole and complete story multiple and scattered events, thereby schematizing the intelligible signification attached to the narrative taken as a whole.”

tamente, se estes poderiam ser considerados histórias. Os que tomaram partido da narratologia destacaram que há várias maneiras de se compreender narrativas, pois os elementos semióticos e as estruturas do discurso acrescentam um valor narrativo aos jogos. Pensando em games narrativos, pode-se perceber a importância de algumas sequências em que o jogador não está realmente jogando. Dois exemplos são as *cutscenes* e as cenas interativas.

A *cutscene* é uma sequência audiovisual não interativa, normalmente de pequena duração – mas que pode apresentar a extensão de um curta metragem, como em algumas situações vistas em *Metal Gear Solid IV* (KONAMI, 2008) – que podem estar presentes em jogos. Como estabelecido na própria palavra, a “cena de corte” interrompe o comando do jogador durante o *gameplay*, o “transportando” para um universo ligeiramente diferente daquele onde ele estava, de volta para a posição de espectador. Técnicas narrativas do cinema são facilmente observáveis nestes momentos, que normalmente buscam localizar o jogador no enredo do jogo.

Um outro tipo de representação da história são as cenas interativas, que também servem de ferramentas para adicionar informações sobre o universo diégético e outros fatores narrativos em um ambiente “seguro” ou menos aberto que uma situação de jogo, mas ainda permanecendo no mesmo mundo virtual de jogo. São cenas em que o jogador pode alterar a câmera, o movimento do(s) *avatare(s)* e até realizar escolhas no direcionamento da narrativa, enquanto ela se expõe. O jogo *Battlefield 3* (ELETRONIC ARTS, 2011), por exemplo, ao invés de utilizar as tradicionais *cutscenes*, mantém o mesmo padrão gráfico do modo de jogo, e até permite certo grau de controle, ao deixar que o jogador escolha o ângulo de visão da câmera em primeira pessoa durante a cena, mesmo que as direções do movimento do *avatar* ou suas reações estejam sob o controle do “computador”.

Assim como textos exegéticos (legendas e textos de menus), as *cutscenes* e as cenas interativas podem ser elementos essenciais nos jogos narrativos, já que, algumas vezes, o entendimento da história é dependente da efetividade destas estruturas. Um exemplo de jogo narrativo no qual esses elementos desempenham uma função importante é *Grand Theft Auto IV* (ROCKSTAR, 2008). Na história desse jogo, o personagem Niko Bellic se torna mais humanizado

devido às histórias reveladas nas *cutscenes* e nos diálogos que ele estabelece com os outros personagens de *Liberty City*. A sua relação do protagonista com seu primo, dono de uma frota de táxis ilegais, é de tal forma representada nestes momentos, que a possibilidade de o parente morrer no final do jogo pode causar fortes reações emocionais nos jogadores. Portanto, esses enxertos de cenas não devem ser vistos apenas como uma quebra do *gameplay*, pois eles são parte do enredo do jogo e podem condicionar o sentimento do jogador em relação à narrativa. Pois, o discurso apresentado nesses trechos audiovisuais pode servir como guia para auxiliar a compreensão do que ocorre durante o *gameplay* em certos *games*.

No que se refere ao espaço e ao tempo das narrativas de games, pode-se invocar o conceito de Bakhtin (1981) de cronotopia (espaços-temporais). Esta ideia é útil para compreender que o mundo virtual de um jogo, ou seja, os cenários de movimentação, podem ser “lidos” como forma de texto, com significados que dão credibilidade à história e ao discurso da narrativa. Por outro lado, Streck (2014) argumenta que diferente da aplicação em filmes ou em textos literários, a possível linearidade pretendida no cronotopo se manifesta de modo diferente no *game*, já que a trajetória a ser percorrida dentro do espaço virtual é dotada de uma certa liberdade de ação, considerando que cada jogador terá desenvolvido ao final de cada experiência um cronotopo único, linear e individual. Porém, cabe ressaltar que o grau de liberdade de movimentação pelo espaço-tempo pode variar de acordo com o jogo analisado.

Em jogos de mundo aberto como *Minecraft* e *The Sims 3* (Electronic Arts, 2009) onde não há a proposição de objetivos fixos de vitória aos jogadores, a liberdade de ação dentro do universo virtual é maior, pois é possível trilhar entre espaço-tempo da maneira que melhor convém às escolhas do jogador. Contudo, mesmo jogos com parâmetros de objetivos e vitórias claramente definidos, como *The Legend of Zelda: Wind Waker* (NINTENDO, 2003) ou *Red Dead Redemption* (ROCKSTAR, 2010), podem ser jogados de acordo com o ritmo individual de cada jogador que, se desejarem, podem trilhar sem objetivos pré-estabelecidos o mundo de jogo por quanto tempo quiserem sem serem “penalizados” pelo jogo. Entretanto, cabe deixar claro que alguns jogos narrativos podem restringir consideravelmente a liberdade de ação. Exemplos disto

são os games desenvolvidos pela Telltale, como *The Wolf Among Us* (2013-2014), que na maior parte da partida só permitem aos usuários percorrer caminhos pré-determinados em um tempo estabelecido, retirando boa parte da liberdade do jogador de explorar à sua maneira o universo de jogo ou de impor seu ritmo individual à sessão.

O conceito de cronotopia poderia ser aplicado até em jogos não-narrativos como *Tetris* (PAJITNOV; PAVLOVSKY; GERASIMOV, 1984), restritos a um universo espacial-temporal menos maleável (no sentido de que a partida é cronometrada em um tempo limite em um espaço de atuação pequeno) em uma experiência de jogo com mecânicas de *gameplay* que se repetem infinitamente, pois as possibilidades de escolha das ações para chegar à vitória dentro do espectro oferecido são quase ilimitadas, tornando assim o cronotopo único em cada partida para cada jogador.

Gomes (2008), também comenta sobre o sentido que o espaço-tempo empresta à narrativa de games, explicando que este só existe como potência até que o jogador os transfigure em acontecimento. Refletindo sobre as formas de consagração da narrativa como forma cultural, a autora descreve que o seu surgimento está relacionado aos relatos dos encontros travados entre homem e sua espacialidade, já que “(...) a narrativa do *game* recomeça seu ciclo e, de baixo para cima, coloca o homem mais uma vez na posição de experimentar os sentidos que emergem de seu mero ato de estar no mundo” (GOMES, 2008, p. 7-8).

É possível também cogitar, a partir das reflexões teóricas propostas por Eco (1994) e Genette (1995) que o enredo textual que dá forma ao tempo e destaque ao espaço, funciona desta maneira para tornar figurativo aquilo que é texto, uma proposta contrária à do cinema, que se utiliza de imagens para criar paratextos discursivos (SARMENTO, 2012). E, por isso, a configuração de espaço-tempo dos jogos digitais, imagética e temporal, tenha que agregar um certo valor textual em suas características.

Em *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (NINTENDO, 1998), o personagem Link viaja ao futuro para derrotar o Ganon, o vilão que usurpou o trono. Ao passar de um módulo de tempo para outro, o espaço se modifica perceptivelmente. O castelo, no passado, tem o cenário mais colorido, musical e sofre alterações de luz entre dia e noite; já no futuro, as cores são de tons escuros, a

trilha sonora é substituída por um som de “vazio” e gritos, além de ser sempre noite. Mesmo que o jogador ainda não saiba o que ocorreu (ou nunca venha a entender, se ele não souber inglês, por exemplo), as qualidades da mudança entre estes espaços temporais representam a transfiguração no discurso da narração, que reflete a alteração ocorrida na história.

Dentro do espectro de espaço, é possível fazer um paralelo entre características de espaço físico e de espaço virtual, ao considerar o conceito de circunavegação (ECO, 1994) referente aos jogos, podendo ser observado principalmente nos games em 3D (três dimensões). A exploração do cenário é parte integrante para que se possa observá-la inteiramente, dando atenção aos detalhes que passariam despercebidos a quem só transitasse pelo mundo como plataformas sem conteúdo para chegar a outras fases.

Arsenault e Perron (2009) propõem uma intersecção do *gameplay*, da narrativa e da hermenêutica nos jogos no que eles chamam de “ciclo mágico”. Nesta estrutura composta por espirais interconectadas em forma de cone invertido, cada um destes elementos é representado por uma espiral diferente que se alarga de acordo com a importância que cada elemento desempenha em um jogo específico.

A primeira e maior espiral é a do *gameplay*, a configuração essencial de um jogo digital. A segunda, contida dentro do *gameplay*, representa a narrativa que se desenrola através do jogo. Ambas as espirais estão interconectadas, pois como explicam Arsenault e Perron (2009, p. 116-117):

Jogar o jogo e seguir em frente através da espiral gameplay causa uma progressão heurística semelhante ao nível narrativo. O jogador captalentamente o que está acontecendo. Quanto mais ele sabe sobre os personagens, suas motivações e seus objetivos, mais ele tem condições de avaliar e adivinhar os possíveis resultados da história. Iste [processo] segue os mesmos princípios da leitura de um livro ou até mesmo de assistir a um filme em um cinema onde o espectador não pode voltar no tempo.⁰⁴

.....
04 Tradução nossa: “Playing the game and moving on through the gameplay spiral causes a similar heuristic progression on the narrative level. The gamer slowly grasps what is going on. The more he knows about the characters, their motivations and their aims, the more he is in a position to evaluate and guess the possible outcomes of the story. This follows the same principles as reading a book or even watching a film in a theatre where the viewer cannot go back in time.”

A terceira espiral, por fim, representa a hermenêutica (interpretação), localizada no meio do cone justamente por não ser um processo obrigatório na experiência de jogo, pois na compreensão dos autores, subtexto e narrativa não são os elementos essenciais de um jogo. De forma que, para eles, apenas a espiral do *gameplay* é mandatória, pois sem ela, não há jogo. Porém, quando os três elementos estão presentes, “a relação das espirais umas com as outras é de inclusão: o *gameplay* leva ao desenrolar da narrativa, e, juntos, o *gameplay* e narrativa podem tornar possível algum tipo de interpretação”⁰⁵ (ARSENAULT; PERRON, 2009, p. 117-118).

Entretanto, neste esquema estão representadas apenas a relação destes elementos com o próprio jogo, sendo necessário acrescentar o jogador na equação – e sua relação com a jogabilidade –, assim como o papel desempenhado pelo software.

Arsenault e Perron (2009) apresentam uma versão mais complexa onde são acrescentadas as experiências relativas ao jogador dentro do sistema de jogo, ou seja, além do próprio usuário, estão presentes o *gameplay* e o jogo`.

A atividade de jogar um jogo pode, então, ser entendida como uma simbiose entre o jogador (com todas as suas experiências, expectativas, preferências, conhecimentos e habilidades), o gameplay (com todo o seu espectro de possíveis ações e reações) e o Jogo` (com todos os seus vários tons de entendimento).⁰⁶ (ARSENAULT; PERRON, 2009, p. 127).

A escolha da utilização da grafia jogo` e não jogo é que a primeira busca destacar que o jogo` é a representação da imagem mental de jogo que o *gamer* vê, já que o jogador normalmente tem acesso aos algoritmos do software enquanto jogo, então o jogo` seguido do apóstrofo seria uma espécie de alusão ao cachimbo de Magri (“Ceci n’est pas une pipe”). Este ciclo mágico permite que sejam demonstrados os dois tipos de jogar percebidos pelos autores, *jogar em*

05 Tradução nossa: “the spirals’ relationship to each other is one of inclusion: the gameplay leads to the unfolding of the narrative, and together the gameplay and the narrative can make possible some sort of interpretation.”

06 Tradução nossa: “The activity of playing a game can then be understood as a symbiosis between the gamer (with all his background, expectations, preferences, knowledge, and skills), the gameplay (with all the spectrum of possible actions and reactions) and the Game (with all its varying shades of understanding).”

busca da maestria e jogar em busca da progressão. Quando o jogador joga em busca da progressão do jogo, “a ênfase é colocada no eixo vertical, resultando em espirais mais finas” (ARSENAULT; PERRON, 2009, p. 128), pois o objetivo do jogador é finalizar o *game*. Ou seja, neste caso quando o jogador domina o mínimo de habilidades e informações de conteúdo necessárias para completar o jogo a espiral do *gameplay* irá parar de crescer verticalmente e seguirá tendo o mesmo tamanho até o fim da atividade – se for um jogo narrativo, por exemplo, a experiência se extinguirá no momento em que o jogador alcançar o topo da espiral narrativa. Porém, quando um jogador busca a maestria, as espirais se alargam no eixo horizontal. É preciso deixar claro que o jogar envolvendo a maestria pode ocorrer tanto no nível do *gameplay* (quando um jogador joga um *game* novamente em um nível mais difícil), da narrativa (quando um jogador performa um *replay* para encontrar todas as ramificações possíveis da narrativa) ou da hermenêutica (quando um *gamer* joga em busca de mais informações para aperfeiçoar o entendimento sobre o jogo).

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Foram selecionados seis participantes através de amostragem intencional⁰⁷ por critério (FRAGOSO; RECUERO; AMARAL 2013): os dois primeiros seriam sujeitos das experimentações-pilotos (para fins de verificação do processo de observação), outros dois seriam dois sujeitos (uma pessoa identificado com sexo masculino e outra com sexo feminino) com bastante experiência com *games* em terceira pessoa e, finalmente, os dois últimos seriam (uma pessoa identificado com sexo masculino e outra com sexo feminino) voluntários experiência em jogos em terceira pessoa. Como explicam Fragoso, Recuero e Amaral (2013, p. 80), neste procedimento “são selecionados os elementos que apresentam uma determinada característica ou critério pré-definido”, sendo que neste caso os sujeitos foram determinados através do cruzamento dos critérios “experiência com *games* em terceira pessoa” (experiente/não experien-

.....
07 De acordo com Fragoso, Recuero e Amaral, (2013, p. 78) são “amostras qualitativas, cujos elementos são selecionados conforme critérios que derivam do problema de pesquisa, das características do universo observado e das condições e métodos de observação de análise”

te) e “gênero” (feminino/masculino).

Quanto às técnicas a serem utilizadas na entrevista com os jogadores, Frago (2014) apresenta um método qualitativo que serve de modelo para esta pesquisa. No trabalho da autora sete jogadores foram observados durante duas sessões do jogo de tiro em primeira pessoa *Battlefield 3* (ELETRONIC ARTS, 2011), nos modos *single player* e *multiplayer*, respectivamente. Após a observação, eles participaram de uma entrevista semiestruturada. Para fim de uma investigação mais aprofundada e a possibilidade de maior personalização na condução das entrevistas, foi estabelecido um número reduzido de participantes. Por questões éticas foi garantido o anonimato dos participantes, que serão referidos aqui através de números com três dígitos (002, 003, 004, 005), assim como a não divulgação de imagens ou áudios capturados durante as sessões.

Em relação a captura de dados de experiência de jogo, foi utilizando tanto a observação *in loco* dos jogadores, como o registro via câmeras de vídeo. A presença da pesquisadora no local de jogo segue a proposta de Lammes (2007) de que as pesquisas de games necessitam tanto do envolvimento com o material estudado, quanto da utilização das ferramentas de reflexividade (observador e participante) e de contextualização (entrevistando participante e ambiente) para compreender este processo. A autora considera que a reflexividade é muito utilizada na descrição material do campo, sendo dessa forma útil às pesquisas de games, pois “ela oferece um instrumento metodológico que pode fazer o jogar do jogo parte da nossa busca, sem precisarmos abandonar nossa função observacional como acadêmicos”⁰⁸ (LAMMES, 2007, p. 28). Portanto, o ato de observação *in loco* da experiência de jogo é importante para que o investigador possa observar tanto o espaço virtual quanto o material para uma compreensão mais completa deste contexto, pois é impossível desligar a relação entre ambas as esferas do resultado da experiência.

Nas sessões dos voluntários 002, 003, 004 e 005, selecionados para a análise deste capítulo, foi pedido a eles que jogassem os três primeiros capítulos (prólogo, primeiro e segundo capítulo) do *game*. Normalmente, as pesquisas de observação de jogo se detêm em restringir a observação em limites tem-

08 Tradução nossa: “It offers a methodological instrument that can make the playing of the game part of our quest, without having to let go of our observational role as academics.”

porais, o que foi considerado inadequado devido ao entendimento de que é impossível separar de forma radical o *gameplay* da narrativa, de modo que interromper o jogador antes de finalizar um arco da história poderia prejudicar os dados coletados, tanto na observação quanto nas entrevistas. A partir das experiências da própria pesquisadora e dos dois testes pilotos executados com o jogo, foi possível verificar que as fases de *Brothers* são relativamente curtas, sendo que em nenhum dos testes a marcação de tempo para atravessar as fases determinadas ultrapassou mais de uma hora e 42 minutos.

Logo após a observação da atividade, foi feita uma entrevista semiestruturada com os sujeitos observados, para falar da experiência com o jogo, entendimento da narrativa e percepções do *gameplay*. A entrevista foi gravada em áudio para posterior decupagem e análise das respostas. Portanto, foram coletados os seguintes dados para análise: respostas dos questionários objetivos com a finalidade de confirmar os perfis selecionados; filmagens das partidas focando o jogador e o controle; filmagens das partidas focando a tela de jogo; áudio das partidas observadas; áudio das entrevistas realizadas após as partidas.

ANÁLISE DA EXPERIÊNCIA E PERCEPÇÃO DA NARRATIVA

O jogo *Brothers* utiliza uma linguagem fictícia, não sendo possível compreender nenhuma frase dos personagens presentes neste mundo. Portanto, assim como um filme mudo, a narrativa é explicada, nas *cutscenes* e cenas de interação, através das imagens e da trilha sonora. Entretanto, devido aos personagens terem um idioma ainda é possível notar seus sentimentos devido a inflexão dada às falas destes, mesmo que não se possa compreender o que dizem. Devido a esta estratégia adotada pelos desenvolvedores do jogo, a trama deixa vários pontos em aberto, como qual é a doença do pai e quais caminhos eles têm que percorrer para buscar a cura. De acordo com os registros do walk-through e do que foi observado no exercício do autorrelato, o objetivo do jogo é explicado do seguinte modo:

- Eles levam o pai em um carinho de mão até uma casa (*gameplay*);

- Dentro desta casa, falam com um curandeiro, que indica em um mapa que eles devem ir até uma árvore para buscarem a cura. Em seguida, este médico entrega ao irmão mais velho tanto o mapa, como uma garrafa, objeto que indica que o remédio procurado é líquido. Os dois irmãos falam entre si e o mais velho aponta para o mapa (*cutscene*).
- Após esta conversa, os irmãos voltam para a rua e partem, imediatamente, em busca da cura (*gameplay*).

Em apenas uma *cutscene* o jogo explica qual o intento dos irmãos (e, portanto, dos jogadores) no jogo: buscar a cura para o pai deles. Porém, talvez devido a rapidez da cena, ou até o fato de esta usar principalmente informações visuais para explicar a trama, sem a presença de textos ou falas inteligíveis, os quatro participantes tiveram dúvidas em relação a onde os irmãos deveriam ir e até o quê iriam buscar para curar o pai.

A estrutura narrativa das *cutscenes* dependia totalmente das imagens, e mesmo que tenham deixado algumas dúvidas nos jogadores, pode-se dizer que ela foi efetiva em auxiliar a compreensão geral de qual era o contexto e o objetivo do jogo, mesmo que sem muitos detalhes. Porém, como revelou a participante 003, mesmo sem ter inicialmente compreendido qual era exatamente a missão dos *avatares*, com o passar do jogo, ela foi se tornando mais apegada aos irmãos emocionalmente, se sentindo responsável por eles e torcendo pelo sucesso destes em alcançar o seu objetivo, fosse qual fosse. Ou seja, não foi narrativa das *cutscenes*, nesse caso, o principal engajador na experiência, mas sim, os acontecimentos decorridos, assim como a ligação que se criou entre os *avatares* e o jogador.

O jogo muitas vezes, não explica com detalhes quais são as motivações dos irmãos em realizar algumas tarefas, deixando o objetivo das ações deles um pouco nebuloso. Por exemplo, os jogadores só foram entender porque o *troll* havia ajudado os irmãos, ao soltar a *troll* fêmea e ver que os dois aparecem juntos e felizes no final do capítulo 2. Nenhum dos jogadores havia entendido que entraram na caverna a fim de ajudar o *troll* e não devido ao próprio objetivo de salvar o pai. A participante 005 até disse ter notado que havia duas camas na casa do monstro e disse ter ficado curiosa com aquele fato, imagi-

nando que alguém importante para a criatura mágica havia morrido, porém, só compreendeu no final da missão que a fêmea *troll* era a companheira dele.

Esta sensação de agir antes e compreender depois foi percebida recorrentemente pelos jogadores em sua experiência com *Brothers*, mesmo que este talvez não seja o objetivo dos desenvolvedores, pois, as *cutsscenes* explicam os objetivos, mesmo que façam de uma forma não tão habitual. Mas, é preciso lembrar, que vários jogos clássicos, como Super Mario Bros e Sonic, por exemplo, também pouco explicam sobre as motivações dos personagens ou até onde devem chegar para cumprir seus objetivos. O jogador 002 compreende que a narrativa do jogo seria desenvolvida à medida em que se joga, ou seja, sendo percebida durante o *gameplay* e não sendo totalmente explicada de antemão.

Quando questionados diretamente sobre qual era a narrativa do jogo, os participantes 002 e 004 descreveram somente o que foi observado durante as *cutsscenes*, enquanto 003 e 005 utilizaram tanto informações obtidas nas cenas quanto aquelas percebidas através do *gameplay* em suas exposições. Entretanto, ao relatarem o que teria “acontecido no jogo”, todos os participantes mesclaram informações obtidas tanto no *gameplay*, quando nas *cutsscenes*, como pode ser observado no quadro 1.

Nas descrições dos acontecimentos, os fatos ligados às cenas de corte eram relatados de forma mais objetiva, enquanto os apreendidos no *gameplay* eram descritos de forma bem específica, quando eram baseados naquilo que os participantes teriam vivenciado no jogo, como *puzzles* e obstáculos, ou de forma mais imprecisa e aberta, como o exemplo dos jogadores 003 e 004, que fazem uma indicação de acontecimentos futuros em suas respostas, fatos que são sugeridos pelo jogo, mas ainda não foram experimentados pelos jogadores (“e então eles partiram numa jornada por vários mundos”). Aqui também se abriu margem para uma interpretação mais livre do jogo, feita por 005, que, ao questionar o porquê das ações de alguns NPCs encontrados no jogo, criou hipóteses que pudessem dar sentido a situações experimentadas na partida.

É possível compreender que a ideia de “acontecimento”, como defende Gomes (2008), esteja ligada à memória jogador em relação às ações que foram e vão sendo executadas naquele espaço virtual, assim como às expectativas

	PARTICIPANTE 002	PARTICIPANTE 003
DESCRIÇÃO DA NARRATIVA	Descreve as situações apresentadas pelas cutscenes iniciais.	Descreve a narrativa com informações obtidas durante as cutscenes e a partir das características observadas no cenário do jogo.
DESCRIÇÃO DO QUE ACONTECEU	Narra tanto situações de gameplay quanto de cutscenes.	Narra com especificidade eventos aprendidos na cutscene e de forma mais genérica os percebidos no gameplay.
CARACTERIZAÇÃO DOS AVATARES	Descreve os perfis psicológicos dos avatares.	Descreve ambos os avatares de acordo com suas habilidades no jogo ou com percepções mais subjetivas.
CARACTERIZAÇÃO DA NARRATIVA	Avalia como superficial e simples, apesar de bem-feita.	Avalia que as interações com os NPCs não oferecem nenhum bônus ou mudança na narrativa principal.

do que será encontrado no decorrer do jogo. Pois, diferente do observado com a explicação da narrativa, os participantes imediatamente ligaram os fatos ocorridos dentro do jogo a um acontecimento, podendo ser assim considerar que a narrativa acessada através do *gameplay* está mais associada à ideia de um momento vivido pelo jogador, do que a estrutura representativa tradicional de textos e filmes, onde uma situação é vivida por personagens e observada pelo jogador. Pode-se empregar aqui também o contraponto de simulação e mídia representativa de Frasca (2006), para compreender que a percepção do desenvolvimento da trama do jogo está mais associada a algo que ocorre de fato, do que a representação de um episódio ocorrido.

Por outro lado, a noção de “narrativa” para os jogadores nem sempre estava ligada a compreensão desta experiência no espaço virtual, mas em todas as vezes foi associada ao que foi assistido nas *cutscenes*, reconhecendo nestas cenas algumas das estruturas clássicas presentes nas narrativas audiovisuais. As descrições da “narrativa” feitas pelos participantes estavam mais aproximadas aquelas encontradas em resenhas de um livro ou filme, ao apontarem o ponto inicial da história e à situação que desencadeia as consequências da história.

PARTICIPANTE 004	PARTICIPANTE 005
Descreve as situações apresentadas pelas cutscenes iniciais.	Descreve a narrativa com informações obtidas durante o gameplay e nas cutscenes.
Narra tanto situações de gameplay quanto de cutscenes.	Narra tanto situações de gameplay quanto de cutscenes, assim como reflexões sobre situações que não foram esclarecidas por nenhum dos dois.
Descreve ambos os avatares de acordo com suas habilidades no jogo.	Descreve ambos os avatares tanto de acordo com suas habilidades no jogo como a partir de seus perfis psicológicos.
-	Avalia como linear e simples.

QUADRO 1 – PERCEPÇÕES DOS VOLUNTÁRIOS SOBRE A NARRATIVA DE BROTHERS.

Ao descreverem suas percepções sobre *avatares*, alguns jogadores exatamente expuseram aquelas sensações percebidas durante o jogo como as habilidades de cada um deles, porém alguns ainda descreveram os seus perfis psicológicos, detalhes mais ligados à ideia de narrativa tradicional. Os perfis psicológicos personagens são percebidos através da interação com outros personagens do jogo, assim como nas *cutscenes*, porém a habilidade cada um só podem ser acessados durante *gameplay*.

Interessante notar, também, que algum deles levaram em conta os detalhes percebidos no espaço do jogo, podendo se utilizar do conceito de cronotopia de Bakhtin (1981) e da aplicação destes aos games feita por Streck (2014), ao considerar que as características do espaço do jogo assim como a movimentação única experimentada por cada jogador em suas partidas, também criam uma narrativa singular, única e linear, que não pode ser repetida, pois as modulações dentro daquele espaço e tempo são feitas de formas distintas por cada jogador. Este entendimento também pode indicar que a estrutura narrativa do *gameplay* esta mais próxima àquelas associadas ao acontecimento.

O caminho percorrido por cada jogador, portanto, construiu experiências narrativas levemente diferentes, mesmo que a história seja a mesma, por que

mesmo que, em termos de complexidade, as trilhas de *Brothers* sejam tão lineares quanto a sua narrativa, os desempenhos dos jogadores neste caminho são diferentes, sendo cada experiência vivida nos *puzzles*, única.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Quando questionados sobre qual seria a narrativa de *Brothers*, os jogadores a descreveram a partir, majoritariamente, das *cutscenes* e com menos ênfase no *gameplay*, porém ao relatarem o que aconteceu no jogo recorreram aos fatos que vivenciaram majoritariamente no *gameplay* e com menos ênfase no que assistiram nas *cutscenes*. Isso indica uma diferenciação na experiência com *Brothers*, uma separação entre o que é considerado narrativa e o que é considerado acontecimento ou, ainda, uma convergência de ambos, em que a experiência espaço-temporal vivida dentro do jogo assume as características elencadas por exemplo por Gomes (2008), de que a narrativa dos games só existem como potência até que o jogador os transfigure em acontecimento. Portanto, como visto na argumentação teórica, as experiências vividas no mundo de jogo durante o *gameplay* se tornam parte da trajetória do jogador, de forma que “(...) a narrativa do *game* recomeça seu ciclo e, de baixo para cima, coloca o homem mais uma vez na posição de experimentar os sentidos que emergem de seu mero ato de estar no mundo” (GOMES, 2008, p. 7-8).

Arsenault e Perron (2009), também já citados, acenam em um sentido parecido no esquema do “ciclo mágico”, ao considerar que quando um jogo apresenta associada a espiral de *gameplay*, as de narrativa e de hermenêutica, surge uma relação de inclusão entre elas, já que enquanto é o *gameplay* que permite o prosseguimento da narrativa, a interpretação do jogo surge da confluência entre o *gameplay* e a narrativa.

Porém, se distanciando um pouco do entendimento de Arsenault e Perron (2009), fica aqui como proposição a ideia de que a hermenêutica pode estar associada não só a compreensão da narrativa como texto, mas, sim, como processo de experimentação e compreensão háptica do jogo, tendo em vista que a partir do *gameplay* o jogador pode reconfigurar sua experiência de jogo em uma narrativa. Ou seja, a hermenêutica aqui deveria ser repensada como

um possível processo de interpretação não só a partir dos textos, mas também da relação material existente entre jogador e console, assim como dos acontecimentos experimentados – e não só observados. De forma que as camadas de complexidade engendradas pelo *gameplay* podem, em um caminho paradoxal, auxiliar na elaboração de uma narrativa mais clara, por parte do jogador, a partir dos acontecimentos na experiência de jogo. Portanto, compreende-se aqui que o *gameplay* pode não só conformar a narrativa, mas criá-la a partir do acontecimento da experiência de jogo.

REFERÊNCIAS

AARSETH, Espen. *Cybertext: perspectives on ergotic literature*. Baltimore: John Hopkins University Press, 1997.

ARAÚJO, Bruno Bernardo. *A narrativa jornalística e a construção do real: como as revistas Veja e Isto É trataram a manifestação dos estudantes da Universidade de São Paulo em 2011*. Coimbra: Universidade de Coimbra, 2012. Obtido via base de dados Biblioteca On-line de Ciências da Comunicação. Disponível em: <http://www.bocc.ubi.pt/pag/araujo-bruno-a-narrativa-jornalistica-construcao-real.pdf>. Acesso em: 18 jul. 2015.

ARSENAULT, Dominic; PERRON, Bernard. In the frame of the magic cycle: the circle(s) of gameplay. In: PERRON, Bernard; WOLF, Mark J. P. (Org.). *The video game theory reader 2*. Nova Iorque: Routledge, 2009. p.109-132.

BAKHTIN, Mikhail. *The dialogic imagination: four essays by M. M. Bakhtin*. Austin: University of Texas Press, 1981.

BARTHES, Roland. *Image music text*. Londres: Fontana Press 1977.

ECO, Umberto. *Lector in fabula*. São Paulo: Editora Perspectiva, 1986.

_____. Seis passeios pelo bosque da ficção. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.

FRAGOSO, Suely. Interface design strategies and disruptions of gameplay: notes from a qualitative study with first-person gamers. In: Masaaki Kurosu. (Org.). Human-Computer interaction: application and services. Nova Iorque: Springer, 2014. pp. 593-603.

_____; RECUERO, Raquel; AMARAL, Adriana. Métodos de pesquisa para internet. 2 ed. Porto Alegre: Sulina, 2013.

GENETTE, Gérard. Discurso da narrativa. Lisboa: Vega, 1995.

GOMES, Renata. Vivendo o jogo: a construção do espaço-tempo nos games. In: SANTAELLA, Lucia; ARANTES, Priscila (Org.). Estéticas tecnológicas: novos modos de sentir. São Paulo: Educ, 2008. Disponível em: < https://desdobramentos.files.wordpress.com/2009/01/renata_esteticas02.pdf >. Acesso em: 18 jul. 2015.

LAMMES, Sybille. Approaching game-studies: towards a reflexive methodology of games as situated cultures. In: DIGITAL GAMES RESEARCH ASSOCIATION CONFERENCE, 3., 2007, Tóquio. Anais eletrônicos... DIGRA: Tóquio, 2007. Disponível em: <<http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/07311.28016.pdf>>. Acesso em: 18 jul. 2015.

RICOEUR, Paul. Time and narrative: volume 1. Chicago: The University of Chicago, 1984.

SARMENTO, Rosemari. A narrativa na literatura e no cinema. In: Revista Travessias. Cascavel, vol. 6, nr. 1, 2012. Disponível em: <e-revista.unioeste.br/index.php/travessias/article/download/6235/4830>. Acesso em: 10 jun. 2015.

STRECK, Melissa. Análise da influência dos personagens sobre a experiência de games narrativos: um estudo de caso de vínculos emocionais com o jogo portal. 2014. Dissertação (Mestrado). Escola de Engenharia, Faculdade de Arquitetura, Programa de Pós-Graduação em Design, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2014. Disponível em: < <http://hdl.handle.net/10183/115301> >. Acesso em 15 jun. 2015.

WOOD, David. Introduction. In: WOOD, David (Org.). On Paul Ricoeur: narrative and interpretation. Taylor & Francis e-Library, 2003.

A ÉTICA DOS
COMPUTADORES
E A ÉTICA
DOS GRIEFERS
NOS JOGOS
LEAGUE OF
LEGENDS E
DOTA 2

A ÉTICA DOS COMPUTADORES E A ÉTICA DOS GRIEFERS NOS JOGOS LEAGUE OF LEGENDS E DOTA 2

GABRIELA BIRNFELD KURTZ

DOUTORANDA EM COMUNICAÇÃO E INFORMAÇÃO NA UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL. MESTRA EM COMUNICAÇÃO SOCIAL PELA PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO RIO GRANDE DO SUL. PROFESSORA NO CURSO DE PUBLICIDADE E PROPAGANDA DA PUCRS. GABRIELA.KURTZ@PUCRS.BR

RESUMO

O presente capítulo tem como objetivo discutir a relação entre a ética dos computadores e os jogadores de games multiplayer que subvertem os jogos dentro das regras definidas pelo software, prejudicando a experiência dos demais usuários envolvidos. Estes indivíduos são caracterizados como grievers, e sua atuação engloba outras atitudes além desta analisada no trabalho. Para a análise, vídeos no Youtube de partidas de League of Legends e Dota 2 onde foi detectada a ocorrência desse comportamento foram selecionados e descritos. As ações realizadas pelos grievers nestes vídeos são discutidas sob a perspectiva da ética dos computadores, evidenciando a importância do software nessa relação. Observa-se que os computadores são incapazes de detectar tais atos como infrações, sendo necessária a colaboração humana por meio de denúncias dos demais jogadores.

PALAVRAS-CHAVE

games; materialidade; grievers; League of Legends; Dota 2

Os jogos computacionais, assim como o software, evoluíram ao longo do tempo e se tornaram cada vez mais intuitivos, com maior definição de gráficos e com mais variedade que antes. Com a profusão de computadores e melhorias na conexão com a Internet no mundo todo, foi possível que uma quantidade massiva de pessoas pudesse jogar um mesmo *game* juntas e, por conta disso, além de uma rede de colaboração, surgiram os conflitos. Esse é o caso dos dois jogos estudados neste capítulo: League of Legends e Dota 2. Ambos tem como objetivo derrotar a equipe inimiga em partidas e, para isso, o trabalho em conjunto é fundamental. Contudo, nem sempre os jogadores estão no mesmo espírito de cooperação, e alguns indivíduos conhecidos como *griefers* tem como ideia de divertimento prejudicar a experiência dos colegas de time.

Mia Consalvo (2007), em seu trabalho sobre trapaças em jogos, explica que são as regras de um jogo que o distingue dos demais. Para a pesquisadora, são essas mesmas regras que tornam o jogo divertido e impulsionam os usuários a jogar. Contudo, em muitos casos, os jogadores têm a opção de seguir as regras, ou recusarem-nas, mesmo que secretamente. Em seu estudo foram investigadas as práticas de *cheating*, na qual os usuários buscam estratégias para burlar as regras do jogo. Nem todos os trapaceiros são *griefers*, mas a trapaça faz parte de uma das práticas do *griefing*, pois acaba prejudicando os demais participantes.

Os softwares dos jogos contam com diversas barreiras para inibir essa prática e, ainda que seja difícil detectar as trapaças em alguns casos, é possível bloqueá-las no código do jogo. Com os comandos certos, o computador é capaz de saber quando o jogador está agindo acima das regras. No entanto, o que ocorre quando um *griever* atua dentro das regras previstas em um jogo? De que forma o computador poderia detectar algo que em seu próprio código é sinalizado como permitido?

De acordo com Galloway (2015), os computadores possuem uma ética própria, e sua programação é baseada em cálculos. A ética dos computadores dita os princípios de uma prática, mas é diferente do que é ético para as pessoas, algo definido pelos princípios morais humanos. Ou seja, o que

fazemos com os computadores está em correlação com a nossa ética. Isto, em um jogo computacional, precisa ser considerado. A exemplo dos jogos League of Legends e Dota 2, há muitas possibilidades de um jogador abusar de habilidades previstas nas regras do jogo. Atualmente, é impossível para o software saber se é uma jogada mal-intencionada ou não, pois não quebra barreiras do código. É nesse ponto que entra o fator humano. Em ambos os jogos existe um sistema de denúncias (ou *reports*, em inglês), onde os próprios membros da comunidade avisam ao sistema que há indivíduos agindo em não conformidade com a ética humana e com o que foi combinado nas regras implícitas de cada *game*.

Logo, o objetivo do capítulo é discutir a relação entre a ética dos computadores e os *griefers*, que agem fora da ética humana, mas não fora das regras definidas no código. Inicialmente, se expõe a definição e atuação dessas pessoas dentro das regras dos jogos. A seguir, é realizada uma contextualização dos jogos em questão. Serão descritos então os 4 vídeos de partidas de League of Legends e Dota 2 selecionados no Youtube onde o comportamento descrito ocorre. A partir disso, é discutida a relação entre a ética dos computadores e a importância do software na tensão entre os jogadores.

QUANDO OS GRIEFERS JOGAM DENTRO DAS REGRAS

Johan Huizinga, historiador neerlandês, é considerado o primeiro pesquisador a considerar o jogo como elemento da cultura. Em sua obra inaugural, *Homo Ludens*, publicada em 1938, Huizinga (2005) descreve que o jogo tem função significativa, que extrapola as funções fisiológicas ou reflexos psicológicos. Para ele, “todo jogo significa alguma coisa” (HUIZINGA, 2005, p. 5). O autor busca elementos que descrevam o que é um jogo. Um desses fatores é a existência de regras, importante no conceito de Huizinga. Para o autor, elas são absolutamente obrigatórias e não permitem dúvidas. Se forem transgredidas, o jogo entra em colapso e acaba. Outro ponto importante a se destacar em sua teoria, é que o ato de jogar é uma atividade voluntária (ou seja, o indivíduo consente em entrar) e que tem como principal objetivo ser lúdico e benéfico.

Entretanto, com os avanços das discussões sobre a natureza dos jogos nos *video game studies*, muitos anos depois da teoria de jogos de Huizinga – que, de fato, nem considerava a possibilidade da existência de *games* como conhecemos hoje -, há maior complexidade no conceito, e muitas ideias originais do autor são contestadas por pesquisadores atuais. Um deles é Miguel Sicart (2009), que realiza um contraponto ao afirmar que não existe um jogo onde regras nunca podem ser questionadas – e que essa mudança nas regras não necessariamente encerra o ato. Para o autor, essa atividade não é somente lúdica, inofensiva, encapsulada e positiva. Como qualquer outra forma de existir no mundo, o jogo pode ser perigoso, prejudicial, antissocial e corruptor. Ele é uma forma de manifestação dos seres humanos, utilizado como expressão e existência no mundo. Para Sicart (2009), o jogo coletivo é ato de equilíbrio entre egos e interesses, propósitos e intenções. Ainda, o ele está sempre no ponto da destruição, de si mesmo e de seus jogadores: “Play is a movement between order and chaos⁰¹ (SICART, 2009, p. 3) ”.

Os estudos de Consalvo (2007) demonstram que o ato de quebrar as regras pode gerar novas formas de jogo, de comportamentos, sem destruir a natureza dos mesmos. Dentro de um jogo existe esse potencial de transgressão, sendo uma escolha do jogador quebrar ou não as regras. Ou, então, como se propõe neste capítulo, pode ser uma escolha do jogador subverter as regras por diversos motivos, e isso não significa o colapso do sistema, mas uma nova forma de pensar a atividade e seus objetivos.

Nos estudos relacionados as regras do jogo de Salen e Zimmerman (2004), os autores indicam que há três níveis de regras relacionadas: as regras matemáticas centrais, as operacionais (aquelas que os jogadores precisam cumprir) e as implícitas. Foo e Koivisto (2004) ainda adaptam essas noções de regras para: “Lei do Código”, ou o que é permitido pelo código do programa; regras encontradas nos Termos de Serviço ou manuais que acompanham o título do jogo; e as regras implícitas, que são definidas de forma mais solta, e englobam regras de etiqueta e sociais específicas dos games. A questão problemática é justamente quando os usuários resolvem, dentro dos limites da

01 “O jogo é um movimento entre a ordem e o caos.” Tradução nossa.

“Lei do Código” e das regras existentes nos manuais, desrespeitar aquelas que estão implícitas. **É dentro das** tensões entre ordem e caos que se situam os jogadores – em especial, os *griefers*.

De acordo com Mulligan e Patrovsky (2003), um *griever* é um jogador que busca a satisfação não em jogar conforme os objetivos propostos, mas sim, realizando atos que prejudicam a diversão de outros jogadores. Para Foo e Koivisto (2004), as chaves para essa definição são que o ato do *griever* é intencional e ele se diverte com isso, e tem como efeito fazer com que outros jogadores aproveitem menos a experiência. Ainda conforme esses autores, as principais formas de *griefing* são categorizadas por: intimidação, imposição de poder, trapaça e ganância⁰². Fragoso (2014), ainda adiciona uma quinta categoria, a do deboche. Mas adiante, na exposição das partidas em vídeo, é possível visualizar cada um dos termos na prática, pois as motivações dos *griefers*, mesmo ao jogarem dentro das regras do jogo, perpassam as categorias propostas.

Foo e Koivisto (2004) ainda pontuam alguns desafios tanto para os jogadores, quanto para a manutenção dos jogos em si. As vítimas destes atos normalmente consideram que é difícil se opor ao *griefing* ou se defenderem. Além disso, os desenvolvedores dos jogos normalmente se importam mais em encontrar aqueles que trapaceiam por brechas no código do que investigar a prática do *griefing* que ultrapassa essas fronteiras. Isso porque o *griefing* é extremamente subjetivo, e o que pode ser considerado abuso de habilidades em um jogo, pode ser uma tática em outro, pois as regras são diferentes. Ainda conforme os autores, há atos mais fáceis de prevenir que outros como, por exemplo, inserir filtros de palavras ofensivas ou opções de ignorar os jogadores mal-intencionados. Contudo, outros tipos de *griefing* são mais difíceis de prever, como atividades que dependem da confiança do player.

Logo, percebe-se que há uma carga subjetiva imensa quando se lida com o *griefing*, pois seus atos muitas vezes não são facilmente detectáveis pelo código desenvolvido para o jogo. As máquinas operam de uma forma diferente daquela encontrada na mente humana, depende de cálculos e instruções muito precisas (inclusive muitas vezes pouco flexíveis). Por conta disso, as nuances

02 As traduções para esses termos em português estão no texto de Fragoso (2014), e correspondem, em seu original, a “harassment, power imposition, scamming and greed play”.

encontradas nas relações entre os jogadores somente podem ser julgadas pelos próprios indivíduos envolvidos na atividade. Os jogos que serão analisados neste capítulo têm em comum um mecanismo de denúncias, no qual a própria comunidade colabora para resolver impasses que uma máquina não teria condições de julgar. A seguir, serão descritas brevemente as regras de League of Legends e Dota 2, bem como seus respectivos sistemas de denúncias.

LEAGUE OF LEGENDS, DOTA 2 E O SISTEMA DE DENÚNCIAS

Antes de partir para a descrição das regras e objetivos dos jogos analisados, é importante ressaltar os motivos da escolha deles para a presente discussão. Buscou-se, primeiramente, jogos multiplayer⁰³ online por conta da interação entre indivíduos. Outro critério foi a familiaridade da pesquisadora com os games em questão: conhecendo os mecanismos, o entendimento e a interpretação dos vídeos se torna facilitada. Além disso, são jogos muito populares atualmente. Em números, League of Legends conta com 67 milhões de usuários únicos por mês⁰⁴ em todo o mundo, enquanto Dota 2 desponta como segundo no gênero, com 13 milhões de usuários por mês⁰⁵. Já no quesito de pagamento em competições profissionais, Dota 2 foi o que pagou mais: no último campeonato internacional, em 2015, a premiação total foi de 18 milhões de dólares⁰⁶, enquanto, no equivalente de League of Legends, o total em prêmios foi de 2 milhões e 130 mil dólares⁰⁷. Logo, constata-se que há uma popularidade muito grande nestes dois jogos, o que garante que a comunidade seja ativa.

.....
03 Jogos computacionais que necessariamente precisam de mais de uma pessoa para suas atividades.

04 Disponível em: <<http://www.riotgames.com/our-games>>. Acesso em 10 jul 2016.

05 Disponível em: <<http://br.dota2.com/>>. Acesso em 10 jul 2016.

06 Disponível em: <<http://www.esportsearnings.com/games/231-dota-2>>. Acesso em 10 jul 2016.

07 Disponível em: <<http://www.esportsearnings.com/games/164-league-of-legends>>. Acesso em 10 jul 2016.

Dota 2 e League of Legends possuem muitas regras em comum, e estão dentro do mesmo gênero de jogo, o RTS⁰⁸. Mesmo assim, não são completamente idênticos, o que dá margem para diferentes tipos de *griefing*. Em ambos os *games*, no tipo de partida mais popular entre os jogadores, duas equipes com cinco pessoas cada, disputam para destruir a base inimiga, por meio de escolha de personagens pré-definidos e trabalho em equipe (chamados de campeões em League of Legends e de heróis em Dota 2). Cada partida dura em média 45 minutos, mas pode chegar a mais de 1 hora e meia. Os heróis têm características únicas no que tange quantidade de vida, mana, agilidade, força e inteligência, bem como habilidades que são exclusivas. É possível também comprar itens ao longo da partida que dão diferentes bônus e competências extras aos personagens. As próprias habilidades e itens existentes nos dois títulos já fornecem variedades muito distintas de jogabilidade, bem como a configuração do mapa.

Para o combate ao *griefing* que dificilmente é detectado pelos computadores, os jogos em questão têm sistemas de denúncias um tanto diferentes, mas sempre dependem dos próprios jogadores para indicar que há algo errado com um usuário específico. Em League of Legends, ao se denunciar um jogador, é possível especificar os tipos de comportamento, categorizados em: “abuso: assédio verbal”, “*griefing*: *feed* intencional” (quando um usuário morre muitas vezes de propósito), “abandono do jogo/longe do teclado⁰⁹”, “atitude negativa”, “nome de usuário inapropriado¹⁰”. As denúncias são enviadas para um sistema de feedback instantâneo, onde uma ferramenta de detecção desenvolvida pela empresa responsável pelo jogo se encarrega de verificar se as denúncias procedem ou não. Inicialmente, a ferramenta apenas detecta-

08 O gênero de RTS, ou Real-Time Strategy, abrange uma variedade de games, possuindo em comum a implicação de que cada jogador precisa executar suas ações ao mesmo tempo: quando ele dá uma ordem a um personagem por meio de um clique no mouse, ou pressionando uma tecla, leva um tempo para o mesmo executá-la, dando tempo ao jogador de executar outras tarefas (DOR, 2014).

09 Tradução nossa para a expressão *away from keyboard*, AFK. É quando um usuário permanece na partida, mas não executa nenhuma ação por muito tempo, normalmente ficando na base.

10 Disponível em: <<https://support.riotgames.com/hc/en-us/articles/201752884-Reporting-a-Player>>. Acesso em 11 jul 2016.

va toxicidade verbal (comentários homofóbicos, racistas, sexistas, ameaças de morte e abuso verbal excessivo). Com o tempo, passou a incluir o *feed* intencional. De acordo com o site oficial do game¹¹, toda a implementação do sistema passou por verificações iniciais de uma equipe especializada de comportamento, de forma a garantir que o mesmo estivesse realizando as interpretações corretamente. Após essa detecção, o usuário pode ser banido por 2 semanas de partidas normais ou ranqueadas (ou, no pior dos casos, ser banido permanentemente) e receber restrição de acesso ao chat. O usuário punido recebe um “cartão de reforma” que aparece na tela do jogo, informando o motivo de sua punição, para que ele possa mudar sua atitude.

É interessante apontar que no próprio site do jogo existe um regulamento moral, chamado “Summoner’s Code¹²”, onde estão listados os comportamentos adequados durante as partidas, como ajudar o time, dar retornos positivos aos colegas, se divertir, mas não às custas dos outros, não ser um mau perdedor, entre outras atitudes. Ou seja, há um código escrito que vai além daquele escrito no software, que abrange os atos humanos.

No jogo Dota 2 o sistema de denúncias também ocorre durante as partidas. Os usuários têm a opção de escolher entre três categorias: “abuso de comunicação”, “abuso intencional de habilidades” e “*feed* intencional¹³”. Os usuários recebem a cada 10 partidas jogadas, um boletim que mostra quantas denúncias e elogios eles ganharam nesse período, o que serve como um termômetro para saberem se estão se comportando adequadamente. A diferença, então, se dá no julgamento das denúncias, que é feito por meio de um sistema automático. Entre as punições, está a restrição ao chat e a colocação do jogador em partidas de baixa prioridade¹⁴. Neste caso, o jogador precisa vencer um número específico partidas nesse modo de jogo, no qual ele não

11 Disponível em: <<http://br.leagueoflegends.com/pt/news/game-updates/player-behavior/o-feedback-instantaneo-melhora>>. Acesso em 31 out. 2016.

12 Disponível em: <<http://gameinfo.na.leagueoflegends.com/en/game-info/get-started/summoners-code/>>. Acesso em 11 jul 2016.

13 Disponível em: <<http://dota2.gamepedia.com/Report>>. Acesso em 11 jul 2016.

14 Disponível em: <https://support.steampowered.com/kb_article.php?ref=9585-EOSN-3800>. Acesso em 11 jul 2016.

recebe experiência ou itens no final. Além disso, ele joga exclusivamente com outras pessoas que estão na mesma situação.

Logo, pode-se notar que há sempre a participação dos usuários no que diz respeito a comportamentos abusivos *in-game* que não podem ser previstos pelo computador. Essa colaboração permite que jogadores mal-intencionados prejudiquem a experiência de jogo a ponto de outros usuários abandonarem definitivamente as partidas. Em ambos os jogos, apesar de o sistema de punição ser automático, é sempre necessária a intervenção humana na detecção e denúncia inicial dos *griefers*.

ANÁLISE DOS VÍDEOS

Foram selecionados 4 vídeos postados por jogadores no Youtube (2 de League of Legends e 2 de Dota 2) onde se encontrou o comportamento de *griefing* descrito neste trabalho. Em todos existem atos realizados dentro das regras dos jogos, mas com a intenção de estragar a experiência alheia. Para encontrar os vídeos, foram realizadas buscas com as palavras-chave “*griefing*”, “trollagem”, ou “*rage*” mais o nome do jogo e também foram feitas buscas nos vídeos relacionados recomendados pelo Youtube. Nem sempre quem postou e publicou o vídeo foi o *griever*, em alguns casos foi a pessoa que sofreu com as atitudes, ou um usuário que estava fora do jogo, assistindo a alguma exibição ao vivo da partida. A seguir, foi confeccionada uma tabela com mais informações sobre cada vídeo.

Em todos os vídeos, foi possível notar estratégias muito diferentes de manipulação das regras como forma de *griefing*. No entanto, todas elas tem dois fatores em comum: ser possível realizar a ação a partir do que está escrito no código do software, e a falta de ação imediata por parte do computador. É crucial, então, entender esses dois elementos, o computador e o software, como agentes importantes na interação entre as pessoas e o jogo em si.

Galloway (2015), explica porque o computador precisa ser entendido de forma separada do humano: ele possui uma ética própria. Para o autor, a máquina é uma ética porque existe sobre a noção de que objetos estão sujeitos a definição e manipulação de acordo com um conjunto de princípios para ação,

TÍTULO DO VÍDEO	LINK	DATA DE POSTAGEM
1. Dota 2 extreme rage	https://www.youtube.com/watch?v=uBZy34iwVjw	27/06/2013
2. Trollando em rankeada! Riot acredita que esse cara não é passível de punição!	https://www.youtube.com/watch?v=_vjfHDB9UI	20/02/2015
3. Dota 2 Rage: Road to 0 MMR	https://www.youtube.com/watch?v=4B8ZZDZHDbI	19/01/2015
4. Sapo trollando hastad ao vivo	https://www.youtube.com/watch?v=jogWDoxgj2I	25/05/2016

sendo seu funcionamento baseado em cálculos. Para fazer algo no mundo, ou simular algo sendo feito no mundo, a máquina se baseia em um sistema de raciocínio matemático, resolvendo problemas passo a passo. Contudo, dentro dessa ética dos computadores, há o fator humano, que realiza ações dentro desta ética dos computadores em conformidade (ou não-conformidade) com a ética humana. Ou seja, há uma diferença entre o conjunto de regras e cálculos da ética dos computadores e a humana, baseada em fatores culturais de nossa organização – é o que define o bem e o mal, o certo e o errado e organiza nossa sociedade. Galloway (2015) explica que a máquina tem uma relação antropocêntrica, pois o computador interpreta nossas ações no mundo e as realiza: é uma relação de comandos. Para ele, o problema que existe no momento não é conhecer um mundo, mas sim saber como definições específicas e abstratas são executadas para formar um mundo.

Hansen (2015) salienta a importância da visão de Kittler (pesquisador e autor de textos polêmicos acerca da materialidade dos softwares e máquinas) ao pensarmos na relação entre pessoas e computadores. Explica que o ponto chave é que as operações humanas e maquinicas são mutualmente opacas: as máquinas fazem sua parte, os humanos também. E o resultado disso é uma expansão na experiência sensorial que apenas pode ser apreendida por meio de uma perspectiva abrangente que não se reduz nem ao humano, nem ao ma-

QUEM POSTOU O VÍDEO	DURAÇÃO	PAÍS DE ORIGEM
Griever	4 min e 05 seg	Reino Unido
Usuário alvo de griefing	3 min e 58 seg	Brasil
Griever	5 min e 44 seg	Reino Unido
Usuário que assistiu a stream de um jogador que foi alvo de griefing	32 seg	Brasil

TABELA 1 – LISTA DE VÍDEOS ANALISADOS
 FONTE: A AUTORA (2016)

quínico. Ainda, buscando resgatar o pensamento de Kittler para a atualidade, Hansen (2015) ressalta que, na Internet e nas plataformas de mídias sociais atuais, substituiu-se a noção do computador e do software por uma ideologia de participação que ofusca a realização de sua operacionalização.

O mesmo pode ser dito a respeito dos games: foca-se na premissa antropocêntrica das interações humanas, mas é comum esquecer das relações entre as máquinas, entre o computador e o software, e entre as pessoas e esses dois elementos. Uma ação de pressionar um botão desencadeia um tipo de ação no mundo do jogo, e pode ser muito pior do que proferir ou escrever palavras ofensivas, por exemplo. Além disso, não se pode pensar em termos de hierarquia de ações. Conforme Galloway explica (2006), nos games, pressionar o botão de pausa é tão significativo quanto disparar uma arma, bem como estratégias de jogo são tão importantes como as trapagens.

Um exemplo disso é a partir da análise do primeiro vídeo, intitulado: “Dota 2 extreme rage”. A partida de Dota 2 foi gravada pelo jogador que é dono do canal no Youtube. Quatro jogadores que puderam ser identificados como do sexo masculino (incluindo quem está gravando) se unem para irritar uma jogadora mulher. Eles fazem isso por meio do uso de *pings*¹⁵. Pode-se ver, na descrição do vídeo, que houve intenção no *griefing*: “Eu apenas comecei a

15 O ping é um recurso do Dota 2 que serve para avisar os jogadores de algo no mapa. Pres-

gravar na metade, mas cara, essa garota estava genuinamente furiosa. Nós pingamos legitimamente talvez três vezes, e ela começou a gritar assim. Foi bem alarmante. Então, naturalmente, nós pingamos mais”. Nota-se que esses indivíduos tinham a intenção de vencer a partida, mas a mesma mudou quando iniciaram a perseguição.

O que desencadeia o *griefing* é um desentendimento entre a jogadora que estava com o herói Leshrac e o dono do canal, que estava com o personagem Bloodseeker, pois ambos precisam estar no meio do mapa, mas só há lugar para um deles. A partir daí iniciam *pings* sobre a jogadora por parte de todos os outros usuários, que reage com gritos e xingamentos. Isso a perturba muito para jogar, pois o sinal sonoro e visual atrapalham na concentração.

A ação realizada no jogo caracterizada como *ping* parece ser pouco influente a primeira vista por não alterar diretamente o cenário, ou os personagens do jogo, mas perturba a jogadora e também tira a atenção dos demais membros da equipe, que canalizam seu esforço não em vencer a partida, mas em irritar a pessoa que é alvo do *griefing*. Isso acaba alterando toda a dinâmica do jogo, e impacta não apenas no psicológico, mas também na forma com a qual as ações das pessoas ocorre, levando o time à derrota. A máquina, por sua vez, não possui um tipo de código desenvolvido para bloquear ou impedir que as pessoas utilizem o *ping* de forma abusiva, o que impacta diretamente no sucesso da ação dos *griefers*. Ainda, de acordo com o sistema de denúncias do Dota 2, essas pessoas não seriam passíveis de punição, pois seriam denunciadas apenas por uma pessoa da equipe – é preciso que ocorra um padrão de mau comportamento e de denúncias para que alguma providência seja tomada pelo sistema.

Ainda dentro da dificuldade do computador de interpretar reações abusivas, encontrou-se um vídeo (numerado como o segundo na tabela) de uma partida de League of Legends que exemplifica isso. Intitulado: “Trollando em rankeada! Riot acredita que esse cara não é passível de punição!”, um jogador brasileiro que está sofrendo os atos de um *griever* gravou os momentos

sionando uma determinada tecla do teclado e, ao mesmo tempo, clicando na área que se deseja salientar, um sinal sonoro é emitido, e ao mesmo tempo um ícone visual aparece sobre a área. O ato de realizar o *ping* se chama *pingar* em português.

para enviar a Riot, empresa responsável pelo desenvolvimento de League of Legends como prova de que o usuário em questão deve ser banido. Contudo, conforme informa na descrição, a resposta da empresa é que tenha compreensão e paciência, pois trata-se de um caso isolado, e que a Riot não considera efetivo que se puna um jogador por uma única ocorrência como a que está documentada.

O jogador que postou o vídeo explica que em 9 minutos de partida, o *griever*, jogando com o personagem Jax, “se matou 4 vezes”, não quer ir para a posição no mapa adequada ao seu campeão, deixou propositalmente uma torre cair, e roubou *farm*¹⁶. Então, durante o vídeo pode-se notar a comprovação das denúncias que o jogador faz, ao ver o *griever* morrendo propositalmente, jogando-se para os adversários o atacar, correndo em direção à torre inimiga, que o ataca também. No final, como a equipe do jogador estava perdendo, todos votam para se render. Durante todo o vídeo, o *griever* não se manifesta no chat.

Para o computador, o indivíduo tanto poderia estar se matando de propósito, quanto poderia ser um jogador novato, ou até estar morrendo muitas vezes por conta de o time adversário jogar melhor. Não houve interpretação de que a execução de movimentos do jogador de se direcionar até os inimigos e torres seria um comportamento abusivo. Coube a vítima do *griefing* realizar uma denúncia que, por falta de “padrão” nas ações, não ocasionou em banimento do indivíduo, conforme explicação da Riot.

Assim como o computador é frequentemente esquecido ao se analisar os comportamentos dos jogadores, o mesmo se aplica à camada “acima”: o software. Manovich (2013) realiza uma crítica acerca dos estudos acadêmicos do digital. Escreve que, mesmo com tanta interação com aplicativos e dispositivos de computador, o software como uma categoria distinta ainda é invisível para a maioria dos acadêmicos, artistas e profissionais culturais interessados na tecnologia da informação e em seus efeitos sociais. Um dos motivos da ausência da ligação entre o social e o software por ser encontrado em Thrift (2015). O software, no início de sua concepção, baseava-se em poucas linhas de código que orientavam inputs e outputs, explica o autor. Com o tempo, as

16 Farm se refere ao ato de conseguir dinheiro ou experiência em um jogo matando personagens inimigos, creeps ou personagens neutros.

linguagens se complexificaram, acompanhando os avanços do hardware. Para Thrift (2015), o software é muito mais difícil de se enxergar do que uma interface (como a tela, por exemplo), tanto literalmente quanto metaforicamente: ele rapidamente assume o status de plano de fundo e, por conta disso, raramente é considerado de outra maneira.

Manovich (2013) explica que há os “Software Studies”, que se preocupam com os tipos mais diversos, mas há um conjunto que ele denomina como “software cultural” que o interessa mais. O autor cita algumas ações culturais que podem ser realizadas por meio do software, entre elas, “engajar em experiências culturais interativas” e, nesse sentido ele utiliza o exemplo de jogar *videogames*. Os softwares que servem para esse propósito são desenvolvidos para comunicação e compartilhamento de informação ou conhecimento, os “softwares sociais”. Ou seja, dependem da integração entre as pessoas envolvidas. Logo, como Thrift e Manovich ressaltam, o software muitas vezes é subestimado, e isso se aplica aos video games studies. Nos vídeos que serão descritos a seguir, pode-se ver a importância do desenvolvimento do software no *griefing*, e como as funções e os comandos atribuídos a personagens em ambos os jogos facilitam ações de *griefers*.

No vídeo Dota 2: Road to 0 MMR, número três na tabela, a intenção do dono do canal é clara desde o início: praticar *griefing* em suas partidas. Pode-se notar também que os demais vídeos postados por ele seguem esta mesma linha, em jogos distintos. A gravação é um compilado de várias partidas, e ocorrem algumas estratégias de uso das regras muito relevantes, e serão descritas brevemente aqui.

A primeira partida que aparece mostra uma estratégia de *griefing* na qual o jogador compra itens que não fazem sentido algum para seu personagem, ou em quantidades desnecessárias. Nesta ele joga com Enigma, e em seu inventário há seis botas iguais. Os outros jogadores ficam descontentes, e um deles reclama, aos gritos, no chat de voz: “Mas que porra (sic)!”. Respondendo calmamente, o jogador diz: “Isso me faz ir mais rápido”. Ao longo do jogo, outra pessoa sugere que ele compre alguns itens úteis, algo que o *griever* concorda, mas faz o oposto; compra seis Iron Branches (itens que são adequados apenas para o início da partida, e não tem nenhum efeito especial além de aumentar

levemente os *status*). A seguir, quando ele morre para 3 oponentes, os colegas de time o xingam, mas ele responde: “Eu não consigo correr rápido o suficiente porque eu vendi minhas botas”, claramente fazendo chacota de si mesmo.

Na partida seguinte, ele está jogando com o personagem Io, e utiliza sua habilidade Relocate - que teletransporta ele mesmo e um aliado para qualquer parte do mapa por um tempo determinado, retornando ao local inicial - para realizar o *griefing*. Ele teletransporta a si mesmo e um colega de time para a fonte inimiga. Na fonte, existe uma “metralhadora” de tiros que causa dano aos oponentes. Ao fazer isso, ele se mata e também mata o colega de equipe.

Em outra partida, ele escolhe o herói Oracle e utiliza uma das habilidades, chamada Fate’s Edict em um colega de equipe durante uma luta com um inimigo como forma de *griefing*. Tratou-se de uma jogada mal-intencionada porque essa habilidade impede o jogador que recebeu o feitiço de atacar, ao mesmo tempo que fornece 100% de resistência à magia, e pode ser utilizada tanto em aliados quanto inimigos. Se não tivesse sido lançada, o aliado teria matado o oponente. Contudo, impedido de atacar, ele quase é morto pelo oponente e escapa por pouco. O colega de equipe questiona, após o ocorrido: “Você é retardado? ”. O griefer responde em tom calmo: “Estou tentando ajudar”. Pode-se perceber que sua estratégia de *griefing* consiste em abusar de habilidades ou fingir que não sabe jogar, comprando itens incompatíveis para irritar os jogadores o que, conforme o vídeo, funciona. Conforme Frago-so (2014) expôs em seu estudo sobre os griefer, muitas vezes essas pessoas debocham de si mesmas, fingindo serem menos inteligentes e, dessa forma, justificando seus erros – algo que é claramente percebido pelos outros jogadores como *griefing*, e não como atitudes de um novato. Isso porque é preciso ter conhecimento no jogo e em suas mecânicas para realizar os atos descritos nesse vídeo de forma mal-intencionada. Outro ponto importante aqui é o fato de o modo como o foi construído software fazer muita diferença: o jogador não é impedido de comprar itens incompatíveis à estratégia, e muitas habilidades previstas para os heróis permitem que sejam realizadas ações que podem prejudicar os colegas de equipe. A habilidade Relocate do personagem Io originalmente serve para surpreender inimigos no mapa ou fugir rapidamente de uma batalha, mas, nesse caso, serviu para matar tanto o *griefer* quan-

to o colega de equipe. Já o uso da habilidade do herói Oracle, que poderia ser utilizada no inimigo para que ele não atacasse o colega de equipe, por uma permissão do código, também estava disponível para ser lançada no aliado. Há, na estratégia do jogo, a necessidade do uso dessa habilidade no colega, quando é preciso protegê-lo de ataques do tipo mágico, contudo, não era o caso do vídeo, pois o aliado estava lutando contra um inimigo no momento.

Outro exemplo de abuso intencional de habilidades ocorre no vídeo 4, “Sapo Trollando Hastad ao vivo”, que se refere a uma partida de League of Legends. O vídeo em questão é um trecho de uma partida transmitida ao vivo por um jogador de League of Legends, que foi editado e postado por um de seus seguidores. Ou seja, não é um vídeo “oficial” da pessoa que está jogando. O jogador que aparece no vídeo usa o nome “Hastad”, é natural de Buenos Aires¹⁷, mas grava todos os vídeos no Youtube e suas transmissões no Twitch¹⁸ em português. Ele tem mais de 187 mil seguidores no Twitch e mais de 13 milhões de visualizações em seus vídeos neste canal¹⁹. Logo, é um jogador relevante na comunidade. Neste vídeo, Hastad sofre a ação de um *griever* e se irrita com o que ocorre, gritando e proferindo xingamentos.

Hastad está jogando com a personagem Vayne e outro jogador do mesmo time está com o campeão Tahm Kench o acompanhando na mesma linha. Esse outro jogador utiliza a habilidade “Devorar” de Tahm Kench em Vayne, que consiste em engolir uma unidade alvo próxima (que pode ser um campeão adversário, uma tropa ou monstro inimigo ou um aliado) e, depois de um tempo, cuspir na direção desejada. Tahm Kench engole a personagem de Hastad e, em vez de realizar alguma combinação com Hastad sobre o ataque aos dois oponentes que estão na mesma linha, apenas o lança em direção a aos dois e próximo a uma torre inimiga, o que faz com que o personagem de Hastad morra. Enquanto percebe a intenção do jogador, Hastad começa a gritar e proferir xingamentos dirigidos ao *griever*. Esse tipo de atitude é claramente carac-

.....
17 Disponível em: <<https://www.facebook.com/hernan.kllingler/about>>. Acesso em 12 jul 2016.

18 O Twitch é uma plataforma para transmissões de jogos ao vivo. Disponível em: <<https://www.twitch.tv/>> Acesso em 15 jul 2016.

19 Disponível em: <<https://www.twitch.tv/hastad>>. Acesso em 12 jul 2016.

terizada abuso intencional de habilidades. O jogador, assim como o do vídeo anteriormente descrito, sabe o que o personagem Tahm Kench pode fazer, e utiliza de forma diferente da qual deveria ser utilizada conforme o “Summoner’s Code”, ou, a ética dos jogadores. No entanto, conforme a ética dos computadores e o que foi escrito no código do software, essa ação é possível. Tahm Kench pode utilizar a habilidade de engolir o aliado para protegê-lo de ataques inimigos e depois lançá-lo para fora com maior velocidade de movimento: uma ação que auxilia na fuga ou em ataques onde os inimigos estão batendo em retirada. No caso deste vídeo, a intenção fica clara: simplesmente facilitar o trabalho dos adversários jogando o colega de equipe contra dois deles.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A criação e desenvolvimento dos jogos perpassa pela materialidade do computador e pela presença do software. Por conta disso, há uma dependência das limitações e possibilidades do hardware e do software (KITTLER, 2014). Quando Kittler faz a provocação dizendo que não há software, é preciso compreender que sua posição visa uma reflexão mais ampla de nossa percepção acerca da tecnologia que manipulamos. Para o teórico, é preciso pensar além das máscaras e partir para o material e para a separação entre o humano e o maquínico, no sentido de compreender que ambos têm formas de funcionar muito distintas.

Isso pode ser observado na presente análise, ao descrever-se ações dos *griefers* que são permitidas pelas regras escritas no código do software e que, conseqüentemente, em uma camada muito mais profunda, são executadas pelos comandos de input e output do computador. Isso significa que todos os processos que ocorrem na máquina são matemáticos, ainda que as fronteiras sejam desenvolvidas por seres humanos. Isso acarreta em dificuldades de discernimento quando o fator humano é inserido. Os jogadores de League of Legends e Dota 2 sabem como devem agir para manter uma boa experiência de jogo pois há regras morais tanto definidas socialmente (o que poderia ser chamado de bom senso) quanto aquelas disponíveis para os jogadores dentro do âmbito do jogo, como o “Summoners Code”. Como pode ser observado na aná-

lise, quando as subversões do jogo ocorreram dentro das regras do código do software, o computador não conseguiu interpretar como jogadas maliciosas.

O computador e o software, elementos fundamentais para a existência e expressão dos jogos, ainda precisam estar em relação de coexistência com o humano e, como Galloway (2015) pontua, o computador, a partir de sua ética, executa as ações que nós ordenamos. Por conta disso é fundamental a existência de mecanismos de denúncia dentro de jogos online: o equilíbrio do jogo precisa da colaboração humana. Mesmo assim, foi constatado que o sistema não é perfeito: como no caso do vídeo denúncia em League of Legends, onde o jogador expõe que, apesar de ter realizado o envio da prova do *griefing*, a resposta que recebeu foi negativa, e o indivíduo denunciado não sofreu penalidades. Como toda a construção que envolve o humano, há muito mais do que operações matemáticas envolvidas, uma complexidade que vai além dos atuais avanços computacionais (no fim das contas, como diz Kittler, nesse âmbito tudo não passa de inputs e outputs). Não é impossível imaginar um futuro em que as máquinas não precisem mais de humanos para sobreviver, muito menos para tomar decisões por nós, inclusive no caso dos *griefers*. No entanto, atualmente essas perguntas ainda são um desafio, e é crucial que a materialidade seja considerada e discutida ao se estudar jogos computacionais.

REFERÊNCIAS

CONSALVO, Mia. Cheating: Gaining Advantage in Videogames. Cambridge: The MIT Press, 2007.

DOR, Simon. The Heuristic Circle of Real-Time Strategy Process: A StarCraft: Brood War Case Study. In: Game Studies. v. 14, n. 1, 2014. Disponível em: <<http://gamestudies.org/1401/articles/dor>> Acesso em: 01 set. 2015.

FOO, Chek Y. e KOIVISTO, Elina. M. I. Defining Grief Play in MMORPGs: Player and Developer Perceptions. In: International Conference on Advances in Computer Entertainment Technology: Singapura, 2004. DOI: 10.1145/1067343.1067375

FRAGOSO, Suely. HUEHUEHUE eu sou BR: spam, trollagem e griefing nos jogos online. In: XXXVII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação: Foz do Iguaçu, 2014. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2014/resumos/R9-1787-1.pdf>> Acesso em: 02 jul 2015.

GALLOWAY, A. R. If the Cinema is an Ontology, the Computer is an Ethic. In: SALE, S. e SALISBURY, L. Kittler Now: current perspectives in Kittler Studies. Cambridge: Polity Press, 2015, pp. 175-191.

GALLOWAY, Alexander. Gaming: Essays on Algorithmic Culture. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006.

HANSEN, Mark B. N. Symbolizing time: Kittler and the twenty first century media. In: SALE, S. e SALISBURY, L. Kittler Now: current perspectives in Kittler Studies. Cambridge: Polity Press, 2015, pp. 210-237.

HUIZINGA, Johan. Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2005.

KITTLER, F., There is no Software. In: KITTLER, F.A. The Truth of the Technological World. Stanford: Stanford University, 2014, pp. 219-229.

MANOVICH, Lev. Software Takes Command: extending the language of new media. New York: Bloomsbury, 2013.

MULLIGAN, Jessica; PATROVSKY, Bridgette. Developing online games: an insider's guide. Indiana: New Riders, 2003.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. Rules of play: game design fundamentals. Cambridge: MIT Press, 2004.

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

THRIFT, Nigel. Beyond Mediation: Thre New Material Registers and Their Consequences. In: MILLER, Daniel. Materiality. London: Duke University Press, 2015, pp. 231-256.

JOGOS

EVOCATIVOS:

O CONCEITO

DE OBJETO

EVOCATIVO

DE TURKLE

E OS JOGOS

DIGITAIS

06

JOGOS EVOCATIVOS: O CONCEITO DE OBJETO EVOCATIVO DE TURKLE E OS JOGOS DIGITAIS

NILSON VALDEVINO SOARES

DOUTORANDO NO PROGRAMA DE TECNOLOGIAS DA INTELIGÊNCIA E DESIGN DIGITAL DA PUC-SP, SOB A ORIENTAÇÃO DO PROF. DR. LUÍS CARLOS PETRY. NILSONSOARES@GMAIL.COM

LUÍS CARLOS PETRY

PROFESSOR DO PROGRAMA DE TECNOLOGIAS DE INTELIGÊNCIA E DESIGN DIGITAL DA PUC-SP. DOUTOR EM COMUNICAÇÃO E SEMIÓTICA PELA MESMA INSTITUIÇÃO. ALLETSATOR@GMAIL.COM

RESUMO

Neste capítulo fazemos uso do conceito de objeto evocativo como forma de melhor compreender e pensar o fenômeno dos jogos digitais. Resultado do contato de Turkle com o pensamento francês, o conceito recorre à compreensão de Barthes (1957) de que, se significam algo, mesmo os objetos se tornam discurso, ou de Foucault (1966), de que as coisas, como a linguagem, escondem e manifestam seu próprio enigma. Os objetos, assim compreendidos, são companheiros de nossas vidas emocionais e catalisadores do pensar. Tomamos Certeau (2000) e Manovich (2002) no intuito de situar o objeto evocativo como produto da cul-tura e capaz de sobre ela retroagir, modificando-a – similarmente à relação entre lúdico, sociedade e cultura, conforme Huizinga (1938). Propomos, finalmente, quatro diferentes instâncias de compreensão do jogo como objeto evocativo e trabalhamos no intuito de identificar suas particularidades.

PALAVRAS-CHAVE

Jogos; cultura; objeto evocativo; game studies, cibercultura.

1 - INTRODUÇÃO: CAN A COMPUTER MAKE YOU CRY?

Em 1983 a Electronic Arts, hoje uma das maiores companhias no mercado mundial de jogos digitais, publicou em diversos veículos (dentre eles a revista *Scientific American*) um anúncio que chama atenção como peça visionária. Iniciando com a pergunta “pode um computador lhe fazer chorar?”⁰¹, através do anúncio a companhia se propunha ir além de onde os desenvolvedores de *software* prévios foram, se propunha a ser uma associação não apenas de programadores ou desenvolvedores, mas de artistas eletrônicos, com o objetivo comum de explorar o enorme potencial do computador. O anúncio continua com a afirmação de que os computadores têm nos ensinado muito sobre nós mesmos e, em uma auspiciosa alusão a McLuhan (1967) – embora sem citá-lo diretamente – conclui que, dentre esses ensinamentos, está que as distinções tradicionais entre arte, educação e entretenimento nem sempre se aplicam.

De certa forma o anúncio trazia algumas das mesmas indagações de Turkle (1984) em sua obra publicada um ano depois. Pode um computador nos fazer chorar? Pode um *software* ajudar a nos conhecermos melhor? Pode um jogo afetar quem somos e mudar a forma como pensamos? Neste capítulo tomamos o trabalho de Turkle (1984; 2007) como seminal, e seu conceito de “objeto evocativo” como um potencializador de nossa compreensão sobre os jogos digitais.

2 - CONCEITO DE OBJETO EVOCATIVO

O conceito de objeto evocativo de Turkle possui uma matriz derivada de seus estudos doutorais na França, nos quais, ao final da década de 1970, frequentou os Seminários de Lacan, Barthes, Foucault e Lévi-Strauss. Turkle, assim, recorre ao pensamento francês, como a compreensão de Barthes (1957) que, se significam algo, até mesmo os objetos se tornam discurso, ou a de Foucault (1966), de que as coisas, em si, escondem e manifestam seu próprio enigma, assim como a linguagem. Os objetos, desta forma compreendidos, funcionam como companheiros de nossas vidas emocionais (através deles nos conectamos a nós mesmos, àqueles que nos cercam, às nossas memórias

01 No original, “can a computer make you cry?”

e sentimentos) e como catalisadores do pensar. Em nossa relação com os objetos, o pensamento e os sentimentos são indissociáveis: pensamos com os objetos que amamos e amamos os objetos com os quais pensamos (TURKLE, 2007).

Se as consequências das tecnologias e objetos tecnológicos não se concentram apenas em seus aspectos práticos, não afetam apenas as tarefas que realizamos, mas também como pensamos (TURKLE, 1984), o objeto evocativo possui poder de atração e nos conecta a ideias e pessoas. Possui, em nossa vida, papéis que são múltiplos e fluidos.

Em *Evocative Objects*, Turkle (2007) menciona seis categorias de objetos evocativos, de acordo com o que suscitam nos indivíduos aos quais estão atrelados:

- a) De criar e brincar⁰²;
- b) de disciplina e desejo;
- c) de história e troca;
- d) de transição e passagem;
- e) de luto e memória;
- f) de meditação e nova visão.

A autora, entretanto, reconhece que tal listagem não é exaustiva, e outras possibilidades existem além destas.

Do ponto de vista conceitual, tanto uma arqueologia como uma história da ideia de um objeto evocativo, que possui a capacidade de produzir representações significantes na mente do ser humano, se constituem em um expediente exemplar. Podemos falar do ponto de vista psicanalítico (LACAN, 1995; FREUD, 2013) e/ou antropológico (MALINOWSKI, 1976) de sua vinculação com a teoria do animismo totêmico. Podemos ainda evocar as suas perspectivas sociológicas (FOUCAULT, 1966; ADORNO, 2008) dentro de uma sociedade moderna e pós-moderna, incluindo suas possibilidades recursivas nos modos de agregação social e produção de valor. Ao mesmo tempo, a partir da história das mentalidades (CERTEAU, 2000; MANOVICH, 2002), podemos situá-lo como um

02 “Of design and play” no original. Uma categoria que, devido às características e sentidos de suas palavras componentes, ultrapassam o escopo prometido por sua versão traduzida.

objeto cultural que, produto da cultura, retroage sobre ela, modificando-a.

Considerando a perspectiva psicanalítica (LACAN, 1995; FREUD, 2013), o conceito de objeto dialoga com o de objeto evocativo de Turkle. Se pensarmos em termos psicanalíticos, um objeto evocativo seria aquele objeto que é capaz de produzir representações significantes na mente de um dado sujeito, o que significa que ele se encontra em uma posição determinada, dentro da matriz de objetos com os quais o sujeito interage.

Investido de aspectos catexicos e pulsionais (FREUD, 2013) e ocupando um lugar dentro de uma rede de significantes (LACAN, 1995), o objeto evocativo permite termos acesso ao modo como o sujeito se relaciona com o mundo, a cultura e suas relações subjetivas. Lacan, leitor de Manilowski, irá discutir a perspectiva imaginariamente simbólica apresentada pelo antropólogo de que, quando o aborígene do Pacífico Sul coloca uma máscara totêmica de leão, ele não representa o leão, mas é o leão, o que nos coloca a questão de que, nesse momento, o objeto significativo (objeto evocativo) produz a reificação da identificação na formação de uma identidade provisória⁰³.

Manovich (2002), por outro lado, seguindo a perspectiva da história das mentalidades com Certeau (2000), traz a ideia de um objeto cultural digital que, em sendo um produto da cultura, retroage sobre a própria cultura resignificando-a. Nesse sentido, objetos-culturais-digitais, tais como o WhatsApp, frutos de necessidades de comunicação em *smartphones*, acabam por resignificar os próprios processos de comunicação na cultura redimensionando esta última - e o mesmo poderia se dizer em relação aos games - ou pelo menos é o que Manovich irá indicar em seu estudo sobre *Myst* e *Doom*.

3 - AS INSTÂNCIAS DO JOGO DIGITAL

Em *The Second Self*, Turkle (1984) mostra-se majoritariamente interessada no computador e seu poder evocativo. Em *The Evocative Objects* (2007), a autora foca a maior parte de sua atenção em objetos, de certa forma, mais “concretos”, com um menor interesse no digital. Cronologicamente situada entre ambas, sua obra *Life on the Screen* (1995) aponta possíveis motivos

03 Também Caillois (1958) vem a falar de relação semelhante.

para essa mudança de interesses.

Se, originalmente, a autora mostrava certo maravilhamento pela relevância do computador, não apenas pelo que pode fazer, mas pelos sentimentos que é capaz de despertar; se buscava, na relação da tecnologia com a cultura, um posicionamento entre os extremos do determinismo tecnológico e da compreensão da tecnologia através meramente dos símbolos a ela atribuídos (TURKLE, 1984), tal perspectiva passa a ser, em maior escala, temperada por certo temor ante as possíveis consequências de nossa relação com os computadores. Os espaços digitais tornam-se, para ela, representantes da desconexão com o mundo, apresentam um risco de sedução ante a uma fantasia mais real que a realidade – um meio onde há perda do real (TURKLE, 1995).

É necessário, então, apaziguar essa tensão. O jogo digital, assim como o computador e os espaços digitais, não representam lugares onde o real se perde, onde nos desconectamos de nós mesmos, ao contrário, representam uma adição ao real, não uma dissociação do mesmo. De acordo com a visão proposta por Wertheim (2001), a geometrização do espaço dos séculos XIV ao XVII teria criado uma imagem de mundo onde a totalidade do real se apresentava manifesta no “reino físico”. O espaço digital vem, então, recuperar nossos laços com os espaços não-físicos, espaços com os quais temos forte ligação histórica e cultural (conforme demonstram as noções do espaço da alma medievalista, do espaço ideal de Platão ou mesmo do espaço dos sonhos de populações tribais nativas australianas), ajudando a explicitar as dimensões não-físicas da essência humana, sem, contudo, perder a conexão com o espaço físico. Por conseguinte, o jogo digital, atuaria, de certa forma, como lugar de reencantamento com os espaços-não físicos.

Huizinga (1938) descreve que o jogo “se processa e existe no interior de um campo previamente delimitado”, sendo “um intervalo em nossa vida cotidiana” um “círculo mágico”; Caillois (1958) oferece seu suporte à ideia ao descrever o jogo como uma atividade essencialmente “separada: circunscrita dentro de limite de tempo e espaço previamente definidos e fixados”. Porém, como Berger e Luckmann (1966) sugerem, a consciência humana é capaz de mover-se através de diferentes esferas de realidade, e o mundo consiste de realidades múltiplas. O círculo mágico, então, possui uma fronteira porosa e

o potencial de se comunicar com as realidades circundantes (CASTRONOVA, 2005; TAYLOR, 2006; SOARES, 2009), incluindo a realidade “maior”, a da vida cotidiana. O jogo digital, por conseguinte, opera em instâncias diversas, opera em diferentes esferas de realidade.

Assim, ao menos quatro instâncias seriam possíveis na realização do jogo digital como objeto evocativo:

- a) A máquina;
- b) o objeto material, concreto.
- c) o jogo em si;
- d) o objeto no jogo.

Nos subtópicos a seguir adereçamos algumas das características de cada uma dessas instâncias.

3.1 - A MÁQUINA

O computador, o console, o gabinete, o joystick: esta é a forma, em maior parte, como Turkle (1984) adereçou a questão originalmente. Embora faça uso direto apenas do termo “computador”, em determinados momentos do texto fica claro que a autora trata de algo mais que um computador pessoal no sentido como o pensamos hoje, mas que usa o termo como guarda-chuva para mencionar máquinas mais especializadas – como os gabinetes de arcade ou os consoles de videogame.

O computador se mostra como um objeto projetivo, no que age como condicionante, para a realização de outras coisas. Como Turkle (1984) coloca, vemos o computador como “parceiro em uma grande variedade de relacionamentos”. Mais que um meio projetivo, porém, é também um meio construtivo, onde as experiências se moldam ao usuário, atua como espelho da mente e permite a construção e exploração de mundos privados.

Apesar de, nesta instância, ser objeto físico, o computador se apresenta de forma opaca no que se refere ao seu funcionamento: ao abri-lo e olhar seus componentes, não é óbvio seu funcionamento, não se adequa, ele, às analogias

que eram suficientes para explicar os objetos não-digitais. Ante à analogia com os processos mentais, porém, argumenta Turkle (1984), o computador torna-se compreensível, o que resulta em nossa percepção dele em termos psicológicos.

3.2 – O OBJETO MATERIAL, CONCRETO

Esta é, provavelmente, a instância mais próxima da forma como são tratados os objetos evocativos nos trabalhos mais recentes de Turkle (2007). Nesta instância, o objeto evocativo deixa de ser a máquina que faz o jogo ser possível e torna-se seu suporte físico direto (como um cartucho ou disco onde está armazenado) ou mesmo outro objeto pertencente à esfera do jogo, mas externo a ele (como um manual de instruções, ou um guia de jogo). Seja como for, o objeto está definitivamente atrelado ao jogo digital.

Fahey (2016) exemplifica a instância ao deixar perceber sua relação com o *The Legend of Zelda* original. Ao contemplar a versão japonesa, que veio em um disquete, chama-o de “tedioso pedaço de plástico amarelo”, longe da “presença majestosa” da versão americana: um cartucho dourado que recebeu de seu pai no natal de 1987. Embora o jogo fosse o mesmo que ele conhece e ama, o cartucho dourado pertence à sua história pessoal de uma forma que a versão japonesa não consegue alcançar. Não é apenas *The Legend of Zelda* que se torna evocativo, mas seu suporte material.

3.3 – O JOGO EM SI

Além da materialidade imediata da máquina que o faz funcionar, além de seu suporte físico, encontramos o jogo propriamente dito, que, como artefato cultural, é passível de refletir quem somos e onde e como vivemos.

Como atestam Huizinga (1938) e Caillois (1958), o jogo não pode ser reduzido apenas aos seus componentes físicos/materiais, abarca uma série de outros fatores menos palpáveis, e nem por isso menos reais. O jogo digital é um aglomerado: consiste de história, elementos visuais e sonoros, regras e mecânicas, sistemas de funcionamento, código, personagens – entre outros elementos – mas também da disposição do jogador em aceitar e respeitar tais

elementos, de fazer parte ele também do mundo de jogo.

Ao entrar na realidade do jogo, o jogador sabe que aquele mundo pré-existia à sua representação nele: a realidade apresenta-se como já objetivada, contendo uma gama de pressupostos específicos, tal qual ocorre com o mundo da vida cotidiana. Por outro lado, o modo de existência do jogo (LATOIR, 2011) depende de nós. Oferece, como identifica Crawford (2003) um “fascinante paradoxo [...] que proporciona ao jogador perigosas experiências que são absolutamente seguras”.

Ao jogar, fazemos parte do jogo, que se manifesta como um domínio de exploração psicossocial (WERTHEIM, 2001) e um espaço de forte potencial poético (PETRY A., PETRY L., 2012). Da mesma forma, o jogo acaba se tornando parte de nós: Johnson (2005) demonstra uma vertente dessa capacidade ao explicar como, por meio do aprendizado colateral, absorvemos, ao jogar jogos digitais, padrões mentais que mudam a forma como pensamos.

3.4 - O OBJETO NO JOGO

Já discutimos, previamente, que os jogos digitais possuem um mundo e uma realidade que, embora não sejam os mesmos de nossa vida cotidiana, estão neles contidos. Nesses espaços de jogo encontramos ainda outros objetos, e é deles que se trata esta última instância.

Em seu ensaio “*A story about a tree*”, Koster (1998) relata um fragmento de sua experiência como jogador “de um dos vários MUDs⁰⁴ que existem na internet”. Havia um sentimento de que a guilda⁰⁵ de Koster, os Norse Traders, uma das mais populares e conhecidas do jogo, estava, pouco a pouco, se

04 Do inglês “Multi-User Dungeon”, (ou, posteriormente “Multi-User Domain”), gênero de jogo online puramente textual, desenvolvido inicialmente em 1978 por Roy Trubshaw e Richard Bartle na Universidade de Essex, Inglaterra.

05 Associações de jogadores que possuem (de forma mais ou menos estruturada) uma hierarquia. Ao contrário dos “grupos”, que tendem a durar apenas algumas horas ou partidas, as guildas se pretendem a persistir por períodos de tempo mais longos, indo além das durações das partidas, durando, muitas vezes anos. Acabam adotando um caráter maior de comunidade. No Brasil, não é incomum serem chamadas também de “clãs”. Para um maior aprofundamento nos diversos tipos de organização de jogadores em mundos virtuais, cf. Taylor (2008).

desfazendo. Os membros foram se dando conta do afastamento de Karyn, a fundadora da guilda, mas não dedicaram a isso nenhuma atenção imediata, pois como Koster coloca, “você sabe como as coisas nos mundos online são: as pessoas não deixam o jogo, elas apenas falham em aparecer”.

Após dois meses de ausência, alguns jogadores se decidiram a buscar notícias e se deram conta que ela havia falecido em um acidente de carro. Pessoas que não entravam no jogo há meses ouviram a notícia e compareceram ao funeral digital organizado pelos Norse Traders e demais amigos de Karyn do MUD. Criaram um Jardim da Memória para ela. Plantaram uma árvore. Colocaram uma placa: “Em memória de Karyn”. Modificaram o código do jogo para que os objetos deixados no Jardim tivessem persistência no mundo, deixando o lugar repleto de flores, caixas de chocolate e pedaços de papel com poemas.

No final, Koster afirma, o jardim e a árvore serviram não apenas como memorial para uma pessoa querida, mas como um marco de quando os jogadores de um mundo online se deram conta que aquilo tudo não era “apenas um jogo”, que os laços sociais que lá construíam eram reais.

Em outro exemplo, James (2008) relata sua experiência ao encontrar o que acredita ser o objeto mais antigo então existente no Second Life: uma bola de praia criada por Phillip “Linden” Rosedale⁰⁶ antes do lançamento do jogo. Em um mundo virtual que se destacava pela quantidade de objetos produzidos pelos jogadores, e também pela alta frequência de modificação que estes faziam nas áreas do mundo, James define seu encontro com o objeto “como encontrar Rosebud”, o trenó de Charles Foster Kane (CIDADÃO, 1941).

4 - OBSERVAÇÕES FINAIS

Os jogos digitais têm a possibilidade de atuar como simulações especulativas de outros mundos e de nossa realidade. Constituem-se ferramentas de exploração do eu, de nossa sociedade e dos laços que formamos. Estando conectados à cultura contemporânea, podemos, através deles, aprender mais

06 Fundador do Linden Lab, empresa responsável pelo desenvolvimento do jogo Second Life.

sobre o homem em si, bem como seu tempo. Da mesma forma, uma maior compreensão de nós mesmos pode resultar em jogos mais relevantes.

Sendo o jogo digital fenômeno complexo, acreditamos que o conceito de objeto evocativo pode nos ajudar a compreender melhor ao menos algumas de suas múltiplas características e também nossa relação com eles. De maneira alguma pretendemos, neste capítulo, sermos definitivos ou exaustivos quanto à questão. Muito pelo contrário, consideramos nossa abordagem como uma exploração ainda inicial.

REFERÊNCIAS

ADORNO. T. *Minima Moralia*. Rio de Janeiro: Azougue Editorial, 2008.

BARTHES, R. *Mythologies*. Nova York: Farrar, Straus and Giroux, 1957 (impressão em 1972).

BERGER, P., LUCKMANN, T. *A Construção social da realidade: tratado de sociologia do conhecimento*. Petrópolis: Vozes, 1966 (impressão em 1985).

CAILLOIS, R. *Man, play and games*. Champaign: University of Illinois Press, 1958 (impressão em 2001).

CASTRONOVA, E. *Synthetic worlds: the business and culture of online games*. Chicago: University of Chicago Press, 2005.

CERTEAU. M. *A invenção do cotidiano*. Petrópolis: Vozes, 2000.

CIDADÃO Kane. Direção: Orson Welles. Produção: Orson Welles. Estados Unidos: RKO Radio Pictures, 1944. 119 min.

CRAWFORD, Chris. *On game design*. Berkeley: New Riders Publishing, 2003.

FAHEY, M. *The Legend of Zelda was born 30 years ago today on an ugly little*

floppy disk. In: Kotaku. 21 fev. 2016. Disponível em: <<http://kotaku.com/the-legend-of-zelda-was-born-30-years-ago-today-1760413422>>.

FOUCAULT, M. The order of things: an archaeology of human sciences. Nova York: Pantheon Books, 1966 (impressão em 1970).

FREUD, S. As pulsões e seus destinos. Belo Horizonte: Autêntica, 2013.

HECKER, C. Can a computer make you cry? 2013. Disponível em: <<http://chrishecker.com/Cry>>.

HUIZINGA, J. Homo ludens: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 1938 (impressão em 2007).

JAMES, W. What's the oldest existing virtual object in Second Life? New World Notes. 24 jun. 2008. Disponível em: <nwn.blogs.com/nwn/2008/06/whats-the-oldest.html>.

JOHNSON, S. Everything bad is good for you: how today's popular culture is actually making us smarter. Nova York: Penguin Books, 2005.

KOSTER, R. A story about a tree. 1998. Disponível em: <<http://www.raphkoster.com/gaming/essay1.shtml>>.

LACAN, J. A relação de objeto. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1995.

LATOURETTE, B. Reflections on Etienne Souriau's les différents modes d'existence. In: BRYANT, L.; SRNICEK, N.; HARMAN, G. The speculative turn: continental materialism and realism. Melbourne: re.press, 2011.

MALINOWSKI, B. Argonautas do pacífico ocidental: um relato do empreendimento e da aventura dos nativos nos arquipélagos da Nova Guiné Melanésia. São Paulo: Abril Cultural, 1976.

MANOVICH, L. The language of new media. Cambridge: MIT Press, 2001.

McLUHAN, M. The new education. *The Basilian Teacher*, v. 2, n.2, fev. 1967. p. 66-73.

PETRY, A. S., Petry, L. C. Possibilities of encounter between psychoanalysis and videogames: thinking with Freud and Lacan. In: *Proceedings of XII Brazilian Symposium on Computer Games and Digital Entertainment, 2012, Brasília*. Disponível em: <http://sbgames.org/sbgames2012/proceedings/papers/cultura/C_F2.pdf>.

SOARES, N. V. Mundos virtuais e externalidades midiáticas: as possibilidades de práticas do jornalismo nos jogos on-line. *Dissertação de Mestrado, Universidade Federal de Pernambuco, 2009*. Disponível em: <<http://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/3641>>.

TAYLOR, T. L. *Play between worlds: exploring online game culture*. Cambridge: The MIT Press, 2006

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

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

TURKLE, S (Ed.). *Evocative objects: things we think with*. Cambridge: MIT Press, 2007.

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

QUANDO OS
FÃS-JOGADORES
ENCONTRAM O
ATIVISMO:
REPENSANDO A
PARTICIPAÇÃO E
RESISTÊNCIA NAS
PRÁTICAS DIGITAIS
DO FANDOM DE
LEAGUE OF LEGENDS
NO BRASIL

QUANDO OS FÃS-JOGADORES ENCONTRAM O ATIVISMO: REPENSANDO A PARTICIPAÇÃO E RESISTÊNCIA NAS PRÁTICAS DIGITAIS DO FANDOM DE LEAGUE OF LEGENDS NO BRASIL

TARCÍZIO MACEDO

MESTRANDO EM CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO PELO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO COMUNICAÇÃO, CULTURA E AMAZÔNIA DA UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ (PPGCOM-UFPA)

TARCIZIO.MACEDO@BOL.COM.BR

RESUMO

Por meio da compreensão do ativismo de fãs como uma forma de resistência cotidiana cultural, econômica e criativa, o objetivo deste texto busca problematizar as relações entre participação, resistência e consumo de fãs do jogo on-line League of Legends (LoL). Enquanto suporte empírico, apresenta-se um mapeamento sobre algumas práticas do ativismo de fãs-jogadores no antigo fórum oficial de LoL no Brasil, a partir de uma triangulação metodológica com destaque para o uso de inspirações etnográficas. Após as reflexões teóricas e as análises, propõe-se uma tipologia das práticas de resistência cotidiana na comunidade de LoL baseada em quatro modos. Os resultados desta abordagem indicam que a diversidade do universo das produções digitais e práticas de parte dos fãs de LoL ressignificam as compreensões sobre resistência e participação, questionando a dualidade existente entre a cidadania e o consumo da cultura pop, agindo como catalizadores que reinterpretam e excedem os limites do fandom.

PALAVRAS-CHAVE

Participação. Resistência. Política. Fandom. Ativismo de fãs-jogadores.

1. PREPARANDO O PALCO: PENSAR NO POTENCIAL CÍVICO DOS JOGOS DIGITAIS

Como demonstrado por uma variedade de autores no campo dos *Game Studies* (BOGOST, 2006; KAHNE; MIDDAUGH; EVANS, 2009; DALISAY, et al, 2014; STOKES; WILLIAMS, 2015; MOLYNEUX; VASUDEVAN; ZÚÑIGA, 2015; dentre outros), os jogos digitais vêm suscitando e demonstrando imensas capacidades de impacto nos espaços políticos, culturais e cívicos, provocando intensas transformações nesses e em outros ambientes de debates. Mas foi a partir de 2004 que eles promoveram uma significativa ruptura no mundo da política, ativismo e advocacia, segundo Ian Bogost (2006). No entanto, raramente os jogos comerciais são estudados pelos seus vínculos com comportamento e práticas civis, como o engajamento cívico e a participação política⁰¹, como demonstrado no trabalho de Benjamin Stokes e Dmitri Williams (2015) que se debruçaram em um estudo sobre aspectos cívicos presentes nos comportamentos de nove mil jogadores do jogo digital *League of Legends* (*League* ou apenas *LoL*)⁰², considerado o jogo mais jogado do mundo, com um alcance global que ultrapassou a marca de 100 milhões de jogadores ativos mensal-

.....

01 Segundo Francis Dalisay et al (2015), o engajamento cívico diz respeito a comportamentos coletivos ou individuais voltados para a resolução colaborativa de problemas da comunidade por meio de ações consideradas não-governamentais. Por sua vez, os autores reforçam a participação política como sendo uma atividade cujo intento ou efeito procura influenciar a ação do governo, seja de modo direto, ao afetar o desenvolvimento ou implementação de políticas públicas, ou indireto, interferindo na seleção de sujeitos que criam essas políticas. Tanto a o engajamento civil quanto a participação política possuem comportamentos que incluem uma diversidade de atividades (cf. DALISAY, et al, 2015). Dalisay et al (2015) propõem que a motivação social para jogar jogos digitais possui efeitos positivos no processo de envolvimento cívico e na participação político de jogadores. Dalisay et al (2015, p. 6, tradução nossa) defendem a hipótese de que, nos jogos digitais, “o social será positivamente associado ao envolvimento cívico e a participação política”. Esta assertiva possui um paralelo relacionam com o trabalho de Logan Molyneux, Krishnan Vasudevan e Homero Zúñiga (2015), para os quais o aspecto social está positivamente relacionado à participação cívica em jogos digitais.

02 É um jogo on-line de intensa ação, exclusivo para computador, produzido e distribuído pela empresa norte-americana Riot Games. O jogo, desde 2012, possui uma versão nacional localizada no Brasil e com um escritório filial em São Paulo capital, contando com uma equipe que administra a versão brasileira do game com apoio da sede. Mais informações sobre o game estão disponíveis em Tarcízio Macedo e Otacílio Amaral Filho (2015).

mente em 2016. Nesse ano, *LoL* também liderou o *ranking* dos jogos *on-line* mais lucrativos após estimativas de que atingiria a marca de U\$ 1,8 bilhão, o equivalente a U\$ 150 milhões por mês⁰³. A cifra coloca o jogo como o mais rentável do mundo desde 2014.

As contribuições de Stokes e Williams (2015) demonstram que jogadores de *LoL* possuem vidas cívicas relativamente típicas, mas que protestavam pacificamente de maneiras distintas a partir das formas como eles abordam seus jogos, incluindo voluntarismo cívico, cooperação, recrutamento e colaboração. Essa importante pesquisa de Stokes e Williams (2015) serve para reforçar a importância de que *videogames*, seus espaços como fóruns e comunidades, também são espaços para proliferação de uma efervescente vida cívica.

Ainda assim, Stokes e Williams (2015) defendem que mesmo um pequeno grupo de jogadores *on-line* é capaz de afetar as redes sociais que se espalham pela vida cívica, assim como esta pode influenciar tais redes de jogadores. Nesse escopo, o potencial de representação política das comunidades de jogadores ganha amplo espaço no contexto contemporâneo, mas como se articulam? Para compreender esse processo é necessário, contudo, conceber jogos comerciais, como é o caso de *LoL*, sendo concebidos também como espaços que refletem tendências cívicas que ajudam a reter e construir engajamento cívico e ações políticas em rede. A seguir, introduziremos o movimento no fórum brasileiro de *LoL* responsável pelas discussões evidenciadas neste texto.

No dia oito de maio de 2014, anúncios misteriosos publicados no site de *LoL* indicavam que uma nova *skin*⁰⁴ estava a caminho, mas não se sabia para qual personagem seria. Este episódio deu início a um intenso movimento permeado de discussões e especulações no antigo fórum oficial brasileiro do jogo, que confirmou de que se tratava de um adereço baseado em um elemento brasileiro: o mito da sereia amazônica Iara, adaptado para a personagem Nami

03 Disponível em: <https://goo.gl/JL3Ss3> e <https://goo.gl/DDdaG4>. Acesso em: 15 jan. 2017.

04 Um tipo de adereço estético para personagens no universo deste game que altera os seus designs, funcionando como uma vestimenta que incorpora diversas referências culturais e estéticas (MACEDO; AMARAL FILHO, 2015). Mais informações sobre a personagem Nami e a skin Nami Iara estão disponíveis em Macedo e Amaral Filho (2015).

– processo descrito e analisado por nós em trabalhos anteriores (MACEDO; AMARAL FILHO, 2015, 2016; MACEDO, 2016). Dali em diante, não tardou para que comentários surgissem a respeito do preço desse item, debates que duraram quase um mês no fórum⁰⁵. Percebendo que o indicativo seria da venda da personagem, alguns jogadores pressionaram a empresa pela possibilidade de não cobrança do item.

Não é de costume da *Riot Games* esclarecer para a comunidade seus motivos para determinadas decisões que impactam comercialmente o seu produto. Entretanto, a empresa viu-se em uma situação em que a pressão dos fãs, o descontentamento geral do *fandom*⁰⁶ e as especulações que indicavam a provável venda da *skin* forçavam uma mudança de postura e estratégia. Assim, a *Riot* posicionou-se no fórum por meio do tópico “Sobre o preço da Nami Iara” decidindo que, pela primeira vez, uma *skin* seria lançada com um desconto exclusivo para um país⁰⁷.

Com um olhar sobre este movimento gerado no *fandom* de *LoL*, este capítulo busca entender como e em que momento o consumo dos fãs-jogadores⁰⁸ transforma-se em uma participação política e cívica, fazendo com que seja necessário repensar as barreiras entre as definições de práticas de resistência e participação do ativismo de fãs-jogadores, por meio da compreensão de algumas táticas de consumo e processos de engajamento no contexto das culturas

.....
05 O movimento iniciou no dia oito de maio e foi até dois de junho de 2014 (data da notícia da prévia da *skin* e do lançamento oficial dela, respectivamente).

06 A expressão inglesa *fandom* é um neologismo criado a partir da contração das palavras inglesas *fan* e *kingdom*, que significam respectivamente fã e reino. Logo, a palavra *fandom* significaria “o reino dos fãs” ou a “comunidade dos fãs” de determinado produto midiático que promove uma variedade de formas de letramento que perpassam diversas possibilidades criativas que vão desde comentários, notícias, ilustrações, ficções de fãs, etc. (MACEDO; AMARAL FILHO, 2015; MACEDO, 2016). Para Henry Jenkins (2009, p. 39), o *fandom* refere-se “à subcultura dos fãs em geral, caracterizada por um sentimento de camaradagem e solidariedade com outros que compartilham os mesmos interesses”.

07 Nem mesmo os servidores da América Latina ganharam tal promoção, apesar da Iara ser conhecida em outros países da região panamazônica e não somente no Brasil.

08 Termo que adotamos para nos referir aos fãs de jogos digitais. Vale ressaltar que os termos fã e fãs-jogadores estão sendo utilizados neste estudo, na maioria das vezes, como sinônimos.

participativas⁰⁹. Buscamos refletir sobre o ativismo de fãs como uma forma de resistência cotidiana cultural, econômica e criativa a partir desse movimento gerado após o anúncio e o lançamento de uma mercadoria virtual específica, identificada como *skin*. Trata-se da primeira representação do Brasil no jogo e da inserção de um elemento baseado na cultura amazônica e brasileira, a Iara, adaptada para a personagem Nami (MACEDO; AMARAL FILHO, 2015).

O anúncio de que a empresa cobraria pela venda dessa *skin* gerou uma série de protestos por parte dos fãs contrários a essa política, levando-nos a problematizar: como e em que momento o consumo comercial transforma-se em uma participação política e cívica? Como a resistência cotidiana se desenha e se desenvolve em um espaço de cultura pop tipicamente hegemônico sem, no entanto, rompê-lo? Como o ativismo de fãs-jogadores se manifesta no contexto das culturas participativas no contemporâneo?

Com esses questionamentos, partimos do pressuposto da resistência como um processo de engajamento e cultura participativa relevante, constituído a partir do choque entre os discursos capitalistas da empresa e o de pertencimento cultural do público de fãs (MACEDO; AMARAL FILHO, 2015, 2016; MACEDO, 2016), na forma como códigos culturais e discursos são contestados e remixados, nos modos como o conteúdo é consumido e reconfigurado enquanto catalisador e um recurso de atração e ativação para mobilização no contexto dos fãs (BROUGH; SHRESTHOVA, 2012).

Por atos de resistência, circunscrevemos às formas de engajamento dos fãs no âmbito das culturas participativas, de modo mais específico qualquer tipo de interação e engajamento no âmbito do *fandom* de *LoL* em que os fãs

.....
09 Compreendemos “cultura participativa” enquanto amplamente abordada por um número exponencial de manifestações, digitais ou não, ao ponto de considerar que o mais apropriado seria reportar às “culturas participativas” (FECHINE, 2014; MACEDO, 2016), tal como indica Jenkins (2006), para reforçar que não se trata de um fenômeno único e muito menos de uma terminologia monolítica. Na verdade, estamos diante de uma multiplicidade de manifestações apoiadas pelo desejo de uma interferência e mediação mais próxima nos processos de produção, sejam eles motivados pelo consumo cultural ou sustentados pelo caráter político. Nesta linha de pensamento, a colaboração horizontal é capaz de promover engajamento crítico com a cultura popular, uma vez que transforma consumidores, anteriormente “passivos”, em participantes ativos na tentativa de serem ouvidos por outros fãs e pelos produtores de conteúdo (BROUGH; SHRESTHOVA, 2012).

posicionem suas opiniões¹⁰ implicitamente contra a venda da *skin* Nami Iara ou de insatisfação com a decisão da empresa (HOLLANDER; EINWOHNER, 2004; MACEDO; AMARAL FILHO, 2016). Neste capítulo, abordamos especificamente um tipo de resistência e suas manifestações dentro das práticas do *fandom* de *League*, uma forma mais sutil definida por James Scott (1985) como “resistência cotidiana” (do original *everyday resistance*), apesar de existirem outras formas de resistência praticadas no *fandom* que merecem igualmente estudos aprofundados.

Enquanto compreendemos o ativismo como uma “ação intencional para desafiar hegemonias existentes e provocar mudanças políticas e/ou sociais” (BROUGH; SHRESTHOVA, 2012, *on-line*)¹¹, entendemos o ativismo de fãs como uma forma de participação política e cívica (BROUGH; SHRESTHOVA, 2012; AMARAL; SOUZA; MONTEIRO, 2015). Trata-se de buscar pelas táticas próprias e “maneiras de fazer” (De CERTEAU, 1998) dos fãs na procura pela compreensão dos seus movimentos de (re)apropriações e ressignificações do espaço da cultura pop e da cidadania.

Nesse sentido, utilizamos, neste estudo, um viés multimetodológico e multiescalar, com destaque para as inspirações etnográficas, afim de proporcionar percepções holísticas e a intercepção de informações (FRAGOSO; RECUERO; AMARAL, 2013). A partir de um exemplo no *fandom* dos jogadores, examinando as diferentes facetas da resistência cotidiana desse movimento heterogêneo, identificamos os principais atos de resistência cotidiana enquanto participação e propomos uma tipologia das práticas dessas resistências na comunidade de *LoL* baseada em quatro tipos distintos, em uma adaptação do modelo proposto por Jocelyn Hollander e Rachel Einwohner (2004). Esta pesquisa, portanto, vem contribuir com a necessidade de produções a respeito do estudo de práticas de ativismo de fãs-jogadores em comunidades e suas rela-

10 A resistência do ator social, neste trabalho compreendido como o fã-jogador, é formada por meio do engajamento dele com a discussão a respeito da polêmica da Nami Iara, a partir da participação e interação colaborativa no fórum (por meio de comentários, upvotes/downvotes, dentre outras possibilidades e ferramentas disponíveis elencadas posteriormente). O engajamento e a cultura participativa, portanto, são estabelecidos como resultado de um processo de resistência.

11 Esta, e demais citações em línguas estrangeiras, são traduções nossas.

ções com a participação política e cívica de cunho resistente, bem como dos movimentos dos fãs nessa cultura de participação e entretenimento.

Para abordarmos os variados aspectos da discussão proposta, organizamos o texto em quatro partes: na primeira, apresentamos as matrizes metodológicas que sustentam esta investigação, com objetivo de elucidar os pontos de partida da pesquisa, enquanto que na segunda alinhavamos questões pontuais para uma breve discussão do estado da arte sobre o conceito de fã. Na terceira seção, procuramos levantar um breve debate teórico, articulado por meio de uma revisão da bibliografia, a partir da dualidade existente entre duas correntes sobre participação e resistência nos estudos de *fandoms* e práticas dos ativismos de fãs, discutindo principalmente a perspectiva que evidencia resistência como forma de participação supramencionada; por fim, a quarta seção abrange, especificamente, nossa análise de um exemplo no *fandom* de *LoL* tomando o movimento de contestação dos fãs-jogadores brasileiros após o lançamento da *skin* Nami Iara no ambiente do jogo.

2. PRESSUPOSTOS METODOLÓGICOS

Para viabilizar os objetivos deste estudo, os procedimentos metodológicos aplicados à pesquisa foram adaptados conforme as exigências colocadas pelo objeto. Para este fim, realizamos uma triangulação metodológica sustentada por dois eixos para constituir nossa esfera empírica: qualitativa e quantitativa.

Inicialmente, realizamos uma observação do movimento durante o mês de maio a junho de 2014 a fim de perceber as intervenções de seus participantes. Posteriormente, a partir de uma segunda etapa exploratória realizada em julho de 2014, partimos para um mapeamento quantitativo do movimento no fórum, auxiliando ainda na delimitação do *corpus* e na construção de amostras qualitativas.

Quanto aos aspectos qualitativos, realizamos coletas de dados pelas palavras-chaves “Nami” e “Iara” quando o fórum oficial ainda permitia o uso desta ferramenta de busca, antes do fórum ser fechado e arquivado. Em seguida, realizamos duas triagens, uma parcial entre os dias 12 e 13 de julho de

2015 e uma segunda nos dias 17 a 19 do mesmo mês e ano, mais sistemática e refinada, cujo objetivo era procurar validar ou não os resultados anteriores e acrescentar outro termo de busca associado ao movimento, o “*River Spirit*” – nome dado para a *skin* em demais regiões de *LoL*. Esse mapeamento do movimento permitiu a construção de uma amostragem com base em cinco critérios: local de incidência, temporalidade, representatividade numérica e popularidade (agregação), especificidade temática e, por fim, aceitação e vínculo¹². Durante as fases iniciais de observação e mapeamento, foram identificadas várias manifestações dos participantes do fórum e realizadas anotações diversas em um caderno/diário de campo para aprofundamentos na segunda etapa, qualitativa, sendo esta fase o foco principal deste capítulo.

Em um segundo momento, utilizando protocolos inspirados no método etnográfico sob um viés *lurking*, realizamos novas observações nos dias 21 a 25 de outubro de 2015. Após as observações durante o movimento, percebemos que publicar uma mensagem no fórum resultaria em incentivar uma certa leitura dos jogadores. Além disso, o fórum oficial, palco do movimento, foi desativado em 2015, excluindo uma série de ferramentas e recursos e dificultando o acesso aos informantes. Como estratégia, utilizamos a abordagem *lurking* que, para Suely Frago, Raquel Recuero e Adriana Amaral (2013), corresponde ao ato de entrar em fóruns, comunidades *on-line*, listas de discussão etc., unicamente como um observador, entretanto, sem realizar qualquer participação ativa ou outro tipo de interação com os demais usuários.

A respeito do uso de inspirações etnográficas nesta pesquisa, conforme apontam Frago, Recuero e Amaral (2013), tal abordagem é passível de combinação com outros métodos e técnicas, reforçando e desvelando uma perspectiva holística de determinado fenômeno, ampliando reflexões a partir da utilização de outros aparatos teórico-metodológicos para estudos empíricos. Segundo estas autoras (2013), uma pesquisa que se utiliza desse recurso metodológico apropria-se de partes dos procedimentos considerados etnográficos de pesquisa, possibilitando a inclusão de protocolos metodológicos e práticas de narrativa para realizar a análise dos dados, sem os rigores ou o

.....
12 Para mais informações sobre esses critérios, cf. Macedo e Amaral Filho (2016).

comprometimento que são aplicados em um estudo de viés etnográfico¹³.

Optamos, portanto, por uma metodologia menos intrusiva, incluindo captura de telas com tratamentos nos nomes dos informantes, citando algumas informações, contudo, para fornecer certo sigilo e anonimato de acordo com a argumentação anterior, não identificamos o site no qual estão hospedadas e arquivadas as discussões, assim como também não disponibilizamos o nome ou pseudônimos dos participantes. Isto porque, muitas vezes, os nomes utilizados em personagens em ambientes digitais podem ser ligados à identidade oficial dos informantes por meio de uma simples pesquisa na internet e, por conseguinte, precisa de ser evitada (COTE; RAZ, 2015).

A partir do mapeamento quantitativo do *corpus* empírico, esta pesquisa interessa-se pela análise das formas de resistência cotidiana de alguns fãs que participaram de discussões no fórum do jogo sobre a *skin*. Para fins de análise, serão consideradas as interações diversas classificadas na categoria “atos de resistência cotidiana” em publicações com o maior grau de incidência (comentários e visualizações) participativa da comunidade de fãs, respectivamente a matéria de lançamento da *skin* (“Deixe-se conquistar pela canção da Nami Iara”) e uma publicação de um tópico no fórum oficial do jogo (“Sobre o preço da Nami Iara”) feita por um funcionário da empresa informando a decisão da mesma sobre a mobilização gerada a respeito da *skin*. Desta forma, analisamos um total de 740 comentários dispostos em 75 páginas do fórum, que tiveram 67.981 mil visualizações, além de 310 comentários na matéria de lançamento da *skin* no site do *game* (não há numeração de páginas ou de quantidade de visualizações) na procura pelos tipos de resistências cotidianas dos fãs. Um *corpus* bastante significativo, capaz de apontar para certas práticas e processos de engajamento no contexto das culturas participativas.

Embora exista uma diversidade de autores contemporâneos que se dedi-

.....
13 Por evadir ao escopo da discussão atual, caminharemos ao largo do aprofundamento das questões metodológicas e, por consoante, as implicações acarretadas no que tange ao nosso posicionamento diante da privacidade dos participantes, o que, como em qualquer outra opção, sabemos que implica ganhos e perdas. Contudo, uma discussão sobre essas escolhas metodológicas foi colocada em um desdobramento que pertence a essa pesquisa (cf. MACEDO; AMARAL FILHO, 2016).

cam aos estudos da cultura e das práticas dos fãs¹⁴ e *fandoms* frente aos mais variados produtos midiáticos, destacaremos alguns autores em específico, alinhando uma breve discussão bibliográfica sobre o conceito de fã para constituir e conceber uma definição que contemple a proposta deste estudo.

3. OS FÃS NAS CULTURAS PARTICIPATIVAS

Quando mencionamos a expressão “culturas participativas” em ambientes digitais associa-se, principalmente, às relações praticadas em um *fandom*. Henry Jenkins (1992) destaca que diversos costumes dos *fandoms* estão fundados no intuito de se sentir ou estar junto a outros que admiram e compartilham algumas ideias em comum, estando disponível a se relacionar com ou em um mesmo universo lúdico. Quando falamos em *fandom*, o que se encontra no cerne não é somente a conduta restrita de um fã isolado, mas uma experiência coletiva de consumo de mídia ao redor de um específico produto/objeto, motivo pelo qual o compartilhamento é fundamental para compreensão. Assim, o *fandom* é, logo, um dos manifestos mais ilustrativos das culturas participativas (JENKINS, 1992).

Quando falamos em fã, queremos nos referir a todo sujeito que está emotivamente comprometido e expressa um engajamento constante e periódico com um determinado objeto, seja ele uma pessoa (celebridades, etc.), narrativa (livros ou jogos digitais, por exemplo), texto, dentre outros (SANDVOSS, 2013). O fã é aquele indivíduo que investe tempo e força para se relacionar com um objeto efetivo de mídia que lhe cativa e seduz (BOOTH, 2010), os fãs de mídia são definidos ainda, segundo Paul Booth e Peter Kelly (2013), como membros da audiência que sentem uma conexão emocional intensa com um determinado produto midiático. O grau desse envolvimento é responsável por dinâmi-

.....
14 Tal cultura possui histórias que remontam um período bastante anterior ao nascimento de tecnologias específicas de propagação, uma vez que a prática de ser fã não é, em si, necessariamente nova, embora tenha sido impulsionada significativamente pela cultura digital por meio das múltiplas possibilidades abertas pela popularização das tecnologias, a ponto de autores contemporâneos conceituarem a respeito das transformações nas atividades dos fãs (em níveis distintos, desde produção, circulação, engajamento, articulação, propagação, afiliação, etc.) a partir do que se convencionou chamar de *fandom digital* ou *media fan(dom)* (BOOTH, 2010; BOOTH; KELLY, 2013).

cas específicas de práticas a partir das quais estudiosos do tema procuraram elencar diferenciações. Cornel Sandvoss (2013) reconhece que práticas de fãs se delimitam entre duas extremidades: do simples consumo e da fabricação particular de conteúdos. Entre estas duas polaridades, demarcam-se três grupos que receberam denominações diferentes para alguns estudiosos¹⁵, embora suas descrições sejam bastante semelhantes: fãs, adoradores e entusiastas.

Sandvoss (2013) refere-se, por exemplo, a “fãs”, “entusiastas” e “adoradores”, perspectiva que melhor se enquadra ao escopo deste trabalho, apesar de ressalvas.

O primeiro grupo, “fãs”, acompanha intensamente um texto ou ícone cultural determinado quase com exclusividade por meio da mídia de massa. Eles fazem parte de um público pulverizado e não estão vinculados um ao outro em um patamar organizacional. Já o uso das mídias pelos adoradores é mais especializado, assim como o seu objeto de fandom. Além disso, eles tendem a desenvolver laços, mesmo que amplamente desorganizados, com outros que partilham esse fandom. No caso dos entusiastas, enfim, o que importa não é tanto o objeto de fandom mediado pelos meios de comunicação de massa (como, por exemplo, um determinado pop star, um programa televisivo ou time de futebol), e sim a sua própria atividade e produtividade textual, que constituem o cerne do fandom. Os entusiastas consomem textos altamente especializados que são produzidos por outros entusiastas, como os fanzines, que são trocados por meio de estruturas organizacionais como as convenções de fãs, fã-clubes ou comunidades on-line (SANDVOSS, 2013, p. 26).

Sandvoss (2013) consente que o primeiro grupo, intitulado de “fãs”, forma a grande pluralidade do contingente de consumidores das mídias contemporâneas e são um público pulverizado que não estão vinculados em uma estrutura organizacional. Não obstante existe, segundo o autor, “um número significativamente menor de adoradores e ainda menor de entusiastas” (SANDVOSS, 2013, p. 27). Serão as relações praticadas por cada pessoa que define o que se tornou conhecido como uma “(sub)cultura de fãs”¹⁶.

Mark Duffett (2013) admite a presença das mesmas diferenças entre os grupos, porém, ressalta que utiliza em sua obra o termo “fã” de maneira mais aberta,

15 Jenkins (2009), analisando a relação de telespectadores com a televisão, define a existência desses três grupos de consumidores de conteúdos como zapeadores, casuais e fiéis.

16 O uso do prefixo “sub”, entretanto, não implica na compreensão de uma cultura inferior ou menor.

assim como muitos outros autores como Jenkins (2009), enquanto sinônimo do que outros pesquisadores, como Sandvoss (2013), demarcam como “entusiasmados”, percebendo-os como os responsáveis pelo *fandom*, seu objeto de estudo. É baseada nesta aceção que o termo “fã” deve ser compreendido neste estudo.

Na perspectiva de Duffett (2013), os fãs são o que se poderia definir como “consumidores ideais” de mídia, pois procuram sempre mais, estão atentos e participam de eventos e promoções, adquirem produtos relacionados às obras que lhes cativam e seduzem, constituem um mercado moderadamente constante e de nicho na cultura midiática. Compartilhando desta visão, Yvana Fachine (2014) compreende o fã como, em síntese, um específico tipo de consumidor dos meios ligado a determinadas práticas em que o *fandom* é considerado como a máxima expressão de envolvimento e engajamento, no qual os membros se identificam comumente por estarem juntos em uma comunidade maior com a qual dedicam níveis de comprometimento e lealdade (JENKINS; FORD; GREEN, 2014). Indiferente das nomenclaturas utilizadas para se referir a esse público, o relevante é que o conceito de fã, para esses estudiosos, está geralmente agregado a algum tipo de “consumo ativo” de conteúdos (JENKINS, 1992), em outras palavras, que presume determinado tipo de engajamento sobre produções midiáticas.

Henry Jenkins, Sam Ford e Joshua Green (2014) empregam o termo fã para se referir aos indivíduos que possuem uma relação direta com uma franquia de mídia específica. Segundo os autores, esses públicos na maioria das vezes são específicos e não unicamente audiências constituídas por espectadores. Apesar da perspectiva de Jenkins, Ford e Green (2014, p. 2010) sobre os fãs ser demasiado generosa em termos, eles classificam os fãs individuais como integrantes do grupo de espectadores, na perspectiva que Sandvoss (2013) delega ao termo, enquanto que os *fandoms* expressam algumas das características dos públicos, interconectados por meio de uma sociabilidade e uma identidade compartilhada.

Contribuindo nesta discussão, acreditamos que os fãs, no entretenimento popular, movem-se ora como consumidores ávidos de um produto, ora assumem o papel de fiscais de princípios morais e éticos das empresas prontos para se engajarem em prol de uma causa comum a seus membros, preparados

a todo instante para se tornarem ativistas e cidadãos. Há, portanto, uma linha tênue que separa as diferentes práticas de fãs na cultura do entretenimento e da participação na era da convergência midiática, momento caracterizado pela quebra da solidez das fronteiras nas mais variadas práticas sociais, econômicas e políticas, hoje diluídas.

No que tange à classificação dos fãs de *League of Legends* no Brasil, seria presunçoso de nossa parte rotular qualquer afirmação no que diz respeito às suas práticas. Cada sujeito engaja-se da maneira que possui competências para tal, “nem todo consumidor de mídia interage em uma comunidade virtual” (JENKINS, 2009, p. 55), apesar da convergência das mídias propiciar modos de audiência mais comunitários e alternativos, o que ressalta a problemática da participação desigual (JENKINS, 2006; JENKINS; FORD; GREEN, 2014). Assim, nossa contribuição à conceituação de fãs está baseada na perspectiva de Michel De Certeau (1998), para o qual o capitalismo industrial é concebido como um espaço de luta em que os “desempoderados” não criam os seus próprios símbolos e produtos, mas subvertem o sentido daqueles que lhes são impostos diariamente¹⁷. Nessa perspectiva, os fãs movimentam-se com uma cultura popular produzida por eles próprios a partir das suas leituras diversas e oposicionistas.

Na seção seguinte, nossa reflexão se concentra em discorrer brevemente sobre um debate teórico emergente nos estudos de fãs e *fandoms*, articulado por meio de uma revisão da bibliografia, a partir da dualidade existente entre duas correntes que compreendem participação e resistência, discutindo principalmente a perspectiva que evidencia resistência como forma de participação supramencionada

4. REDEFININDO ATOS DE PARTICIPAÇÃO E RESISTÊNCIA: POR UM PONTO DE CONVERGÊNCIA POSSÍVEL

Segundo Jenkins, Ford e Green (2014), há um contraponto entre as expressões “resistência” e “participação”. O ato de resistência é caracteriza-

.....
17 O que, em contrapartida, permite uma aproximação e paralelo relacional entre os conceitos de microrresistência cotidiana de De Certeau (1998) e de resistência cotidiana de Scott (1985, 1990).

do por um teor de oposição a algo ou alguém, em outras palavras, as pessoas organizam-se em contestação a algo, a um poder¹⁸ dominador. Por sua vez, participa-se de algo por meio da organização em e por meio de coletividades e conectividades sociais. A participação considera um espaço no qual mais poder da mídia está agora alocado nos cidadãos e membros do público, apesar da mídia deter um poder decisório e privilegiado no fluxo das informações. Jenkins, Ford e Green (2014, p. 206) estabelecem uma oposição entre os dois termos por partirem do pressuposto de que “os participantes percebem um investimento maior nas instituições e nas práticas da cultura ligada em rede”, tendo menos chances de tentar atacar algo que está lhes propiciando mais direitos de participação no resultado.

Para esses autores, a participação surge, portanto, como um vocábulo para ajudar a refletir sobre as relações de poder que permeiam empresas e seus públicos na sociedade atual, enquanto o modelo de resistência corresponde a um punhado de teorias criadas no século passado. Nelas, a noção de “leitor ativo” está diretamente relacionada a um tipo de “resistência” que se refere a uma luta contra a manipulação da mídia, na qual o público absorveria passivamente as mensagens ideológicas veiculadas (JENKINS; FORD; GREEN, 2014).

Segundo Melissa Brough e Sangita Shresthova (2012), em especial nos anos 1970, parte considerável dos estudos procurou analisar como a cultura é usada, seja de modo consciente ou inconsciente, eficaz ou não, para mudar e/ou resistir a uma estrutura dominante, seja ela social, política ou econômica. A resistência cultural, manifestada de diferentes formas a exemplo da remixagem para produção de uma contra narrativa, é colocada em oposição à cultu-

.....
18 O uso do termo “poder”, neste estudo, é referente sobretudo ao pensamento de Manuel Castells (2015). O autor compreende o conceito como um processo mais fundamental existente na sociedade, uma vez que valores e instituição são definidas a partir de relações de poder. Nesse sentido, “o poder é a capacidade relacional que permite a um ator social influenciar assimetricamente as decisões de outro(s) ator(es) social(is) de formas que favoreçam a vontade, os interesses e os valores do ator que detém o poder. Por sua vez, ator trata-se de um conceito, para Castells (2013), que se reporta a uma multiplicidade de sujeitos da ação, sejam eles individuais, coletivos organizações, instituições e redes. Relações de poder são marcadas por dominação e implica o uso de coerção, ou a possibilidade dela, pelos que possuem o poder, ou ainda “pela construção de significado com base em discursos por meio dos quais os atores sociais orientam suas ações” (CASTELLS, 2015, p. 57).

ra dominante. Já as pesquisas mais recentes a respeito da mídia e estudos de fãs passaram a enfatizar o paradigma da participação, das quais o trabalho de Jenkins (2009, 2012, 2014) destaca-se.

No entanto, tal como sugerem Brough e Shresthova (2012), a perspectiva de um pensamento binário que posiciona culturas participativas em oposição à resistência cultural é problemático, ideia esta defendida Jenkins, Ford e Green. (2014). Em outras palavras, uma percepção do *fandom* de jogadores, portanto, não pode ser definida a partir de princípios inerentes de resistência (SANDVOSS, 2013). Similar às autoras, Alex Primo (2013, p. 14-15) afirma que nessas relações de poder a “participação colaborativa dos fãs se converte também em um movimento de resistência, à medida que o público se apropria de conteúdo proprietário da grande indústria”.

Manuel Castells (2013, p. 18), por sua vez, aposta na importância dos chamados atores da mudança social e acredita na capacidade deles de exercerem “influência decisiva utilizando mecanismos de construção do poder que correspondem às formas e aos processos do poder na sociedade em rede”. Para o autor, esses cidadãos elaboram seus projetos compartilhando suas experiências e vivências, formando redes de resistência e de mudança social que se alteram concomitantemente à ruptura das alternâncias predominantes. Nessa perspectiva, segundo Castells (2013, p. 17-18), “se o poder é exercido programando-se e alternando-se redes, então o contrapoder, a tentativa deliberada de alterar as relações de poder, é desempenhado reprogramando-se as redes em torno de outros interesses e valores”, provocando aquela ruptura e, conseqüentemente, favorecendo transformações culturais em ferramentas e mecanismos presentes no fórum de *League*, como veremos em nossa análise.

Segundo Castells (2015), é uma característica essencial da sociedade em rede que tanto as dinâmicas de dominação quanto de resistência à dominação dependem da constituição de redes e estratégias de redes para ataque e defesa. Nesse sentido, Primo ressalta a capacidade do mercado de se reinventar diante da recusa, intervenção política e de ações de resistência favorecidas pelas mídias digitais. “Essa forma de resistência mostrar-se-ia cooptada e útil para o mercado [...]” (PRIMO, 2013, p. 20), argumenta o autor que, em seguida, questiona: “[...] se isso for verdade, pode-se considerar tais ações como um

movimento de recusa? Ou seria tão somente uma ‘convergência’ com os interesses do grande capital?” (PRIMO, 2013, p. 20).

Portanto, “a resistência ao poder programado nas redes também ocorre por meio das redes e por elas” (CASTELLS, 2015, p. 95, grifo do autor). Isso demonstra, como reverbera Castells (2013), que a dominação e a resistência à dominação alteram seu caráter conforme a estrutura social particular da qual elas se originam e estão inseridas, por meio das quais elas também modificam a estrutura por meio da sua ação. Assim, estabelece-se uma dinâmica em que o poder governa e os contrapoderes lutam para negociar e resistir diante desse poder (CASTELLS, 2015, p. 95). Isso demonstra, por sua vez, que espaços de negociação e, conseqüentemente, resistência e empoderamento no *fandom* surgem somente quando se evidencia uma desunião entre os valores culturais hegemônicos tradicionais e, por sua vez, do cânone ideológico dos produtores midiáticos (SANDVOSS, 2013).

É a partir dessa abordagem que nossa análise se desenvolverá, compreendendo a resistência como parte integrante das formas de culturas participativas. Como tipo de participação, o ativismo de fãs oferece uma diversidade de dinâmicas contemporâneas de atuação política e cívica, sendo que neste trabalho destacamos especificamente o ativismo de fãs-jogadores ao debruçarmos nosso olhar para o *fandom* de *League*.

4.1. O ATIVISMO DE FÃS COMO PARTICIPAÇÃO POLÍTICA E CÍVICA

A partir de definições teóricas, explicitaremos algumas práticas e exemplos do que estamos nomeando de “ativismo de fãs-jogadores”, um dos diversos modos pelos quais os fãs se relacionam com produtos midiáticos em tempos de convergência. Seguindo uma definição macro, introduzida por Brough e Shresthova (2012), discutiremos práticas micro específicas de um nicho particular em análise: os fãs-jogadores. Partimos do conceito de ativismo de fãs das autoras, no qual elas tencionam o conceito de ativismo de fãs e as ações inseridas por esse público, para chegar à compreensão de ativismo de fãs-jogadores, contribuindo para a nossa compreensão deste nicho específico.

O conceito “ativismo de fãs” é concebido por Brough e Shresthova (2012)

como uma forma de participação política e cívica. A noção de política aqui utilizada demanda uma visão mais ampla envolvendo sistemas de poder, uma “capacidade transformadora”, defendida por David Held (1987). A perspectiva destes autores para o conceito enseja sua defesa ampla, que não oferece qualquer barreira entre a política e a vida cotidiana, mas que a torna potencialmente “co-extensiva com todas as esferas da vida social, cultural e econômica [...] os princípios do envolvimento e participação políticos são aplicáveis a grandes conjuntos de domínios” (HELD, 1987, p. 264), tal como a vida diária dos cidadãos e seus espaços de ambiência e habitação contemporâneos, como é o caso da cultura pop, enfocada aqui pelos jogos digitais.

Conforme Adriana Amaral, Rosana Souza e Camila Monteiro (2015), a participação cívica, política e as mobilizações sociais adquirem posição de destaque nas discussões sobre a organização dos *fandoms* a partir dos anos 2000. Entre os pesquisadores pioneiros sobre o termo, Jenkins (2009, 2012) procurar compreender as relações entre fãs, entretenimento e participação política, propondo romper as fronteiras entre os mundos da cidadania e do consumo, ao sugerir que as ações desse tipo de ativismo político em rede são permitidas, de certo modo, por meio do aprendizado dos participantes com as experiências de consumo da cultura popular – Sandvoss (2013) também argumenta para uma perspectiva similar a essa.

No que diz respeito ao tema, Brough e Shresthova (2012) sinalizam para a carência de estudos analíticos que tencionem o ativismo de fãs enquanto uma maneira de participação cívica. “Utilizamos o termo participação cívica amplamente para incluir atividades como engajamento cívico, ação política tradicional e várias formas de ativismo, a fim de capturar a variedade de manifestações de ativismos de fãs” (BROUGH; SHRESTHOVA, 2012, *on-line*).

Para nós, seguindo a trilha indicada por Brough e Shresthova (2012), o ativismo de fãs pode ser considerado uma forma complexa e rica de cultura participativa para analisar dinâmicas contemporâneas de participação política e cívica – ou mesmo para provocá-las, como defende Jenkins (2009). As autoras dizem que o ativismo de fãs está mais associado ao:

lobby de fãs para o lançamento de um conteúdo, como a permanência de um programa no ar [...], a representação de minorias raciais ou sexuais [...], ou a promoção de temas sociais no conteúdo do programa [...] Ativismo de fã pode assim ser também entendido como esforço impulsionado por fãs para tratar de questões cívicas ou políticas por meio do engajamento e implantação estratégica de conteúdo com a cultura popular (BROUGH; SHRESTHOVA, 2012, on-line).

Segundo Jenkins (2012), o “ativismo de fãs” reporta-se a uma forma de participação política e engajamento cívico que se manifesta na própria cultura de fãs. As ações desta prática, na maioria dos casos, são em reação aos comuns interesses dos seus pares, executadas geralmente por meio da infraestrutura das práticas mantidas entre fãs e seus relacionamentos, e adaptadas a partir de metáforas extraídas da cultura popular e participativa. O ativismo de fãs abrange uma variedade de tipos específicos de mobilizações, alguns dos quais dedicados a fomentar os interesses da comunidade de fãs¹⁹, outros abrangem aspectos de representação e algumas sobre políticas públicas.

Tal como Jenkins, Ford e Green (2014), Brough e Shresthova (2012) depararam-se com uma possível incoerência na expressão “ativismo de fãs”. Se compreendermos “ativismo” como uma prática de resistência, ou seja, uma ação intencional que resiste ou empurra uma força considerada hegemônica com o intuito de gerar mudança, como fãs podem tanto participar de um espaço comercial, quanto tentar resistir ou transformar dentro ou por meio do mesmo espaço hegemônico? Como entender a resistência a um sistema (o espaço da cultura pop) que não rompe com este, mas está em constante negociação (até porque o mercado se apropria dessa resistência a seu próprio favor)? Como e em que momento o consumo comercial transforma-se em uma participação política e cívica?

Apesar de um processo complexo, é nosso objetivo fornecer alguns apontamentos ou indicativos para estas perguntas. A princípio, é importante esclarecer que não basta apenas o uso de meios alternativos para que se possa configurar as atividades mediadas (geralmente propagadas ou produ-

.....
19 Seja pela prática de lobbying para defender, por exemplo, que uma determinada série seja cancelada, organizando-se ações contrárias ao término de uma franquia; ou até mesmo por protestos contra a supressão de cenas ou censuras (JENKINS, 2012).

zidas) por estes meios como sendo de resistência. De forma similar, Brough e Shresthova (2012) afirmam que a participação do ativismo de fãs em espaços comerciais de entretenimento não é fator predeterminante para enquadrá-la como resistente, isto porque os sentidos políticos das ações estão presentes, em parte, nas modificações das relações de poder passíveis de ocorrência por meio de tal participação.

O que queremos destacar não são os resultados dos atos de contestação, contudo, em que proporção o grau de visibilidade compreendido por tais atos é conjuntura para classificá-los como de cunho resistente. Não existe, portanto, um acordo a respeito das categorias de intencionalidade e de visibilidade nos atos de resistência na literatura especializada (HOLLANDER; EINWOHNER, 2004; AMARAL; SOUZA; MONTEIRO, 2015). Para Scott (1985), a intencionalidade de resistir, muitas vezes, é ocultada por atos cotidianos de discordância que chegam até a ser forjados na tentativa de evitar o combate direto, como veremos mais adiante. Já a visibilidade, segundo Amaral, Souza e Monteiro (2015), reporta-se ao reconhecimento da atividade de oposição, como em modos declarados de conflito social ou diferentes modos de ativismo, que se sucede na forma de embate imediato às fontes de opressão.

A partir dessa reflexão teórica, definimos o ativismo de fãs-jogadores como

[...] um tipo de prática de contestação e resistência vinculada a conteúdos lançados ou existentes em plataformas de jogos digitais por um lobby específico de fãs, referindo-se ainda a uma forma de engajamento cívico e participação política gerada em espaços comerciais ou não-comerciais. Por “cívicos”, estamos descrevendo aquelas atividades que são projetadas com objetivo de melhorar a qualidade de vida e fortalecer os laços sociais dentro de uma comunidade [...] (MACEDO; AMARAL FILHO, 2016, p. 162).

Pensar no ativismo de fãs-jogadores como forma de resistência cotidiana requer uma compreensão da resistência com um conceito polissêmico construído socialmente pelos participantes sociais. Atualmente, há uma proliferação de estudos sobre resistência, entretanto, Hollander e Einwohner (2004, p. 533) destacam a falta de consenso para o termo, conforme veremos na seção seguinte.

4.2. RESISTÊNCIA COMO CONCEITO POLISSÊMICO SOCIALMENTE CONSTRUÍDO

Quando se pensa em resistência, é habitual referimo-nos, como exemplos, a categorias como mobilizações, marchas, passeatas (ou a categoria mais ampla de “protestos”²⁰), até formas de rebeliões e lutas armadas. Essas ideias de enfrentamento público costumam ser evocadas para se referir à resistência e são, geralmente, as que mais são reproduzidas enquanto práticas de combate contra hegemônicas. Essa vertente é um modo de resistência mais comumente estudado e esses exemplos são algumas das atividades tradicionalmente associadas a este fenômeno, a essa categoria (HOLLANDER; EINWOHNER, 2004).

Embora seja uma abordagem comum de resistência, a revisão proposta por Hollander e Einwohner (2004) a respeito do conceito de resistência nas ciências sociais mostra que não há um consenso entre os pesquisadores, havendo diferentes comportamentos e configurações para a prática. Dentre elas, existem atos de resistência que incluem formas sutis, como fingir doença e trabalhar devagar, por exemplo. É um tipo de resistência alcançada por meio da conversa e de outros comportamentos simbólicos, nos quais até o próprio silêncio pode sugerir uma forma de se resistir para Hollander e Einwohner (2004), assim como o seu rompimento.

Nessa perspectiva, a escala é variável para a resistência, existindo tanto atos coletivos quanto individuais, difundidos amplamente ou confinados a um local. Há, por conseguinte, um nível de coordenação entre aqueles que resistem, ou seja, o quanto podem deliberar para agir coletivamente, em paralelo existem atos de resistência que ocorrem com pouca ou nenhuma organização entre os sujeitos (HOLLANDER; EINWOHNER, 2004), uma dinâmica na prática do ativismo de fãs-jogadores do *fandom* de *League* (cf. MACEDO; AMARAL FILHO, 2016).

Os objetivos também são diversos, desde individuais, grupais ou organizacionais e institucionais ou estruturais. Seguindo essa visão “se um ator

.....
20 Seguimos, no entanto, a perspectiva de Stokes e Williams (2015) que defendem uma noção emergente de protesto como um modo cívico expressivo e brincalhão nas práticas dos jogadores de jogos comerciais, especialmente em *League of Legends*.

pretende resistir, então suas ações se qualificam como resistência, independentemente de seu escopo ou resultado” (HOLLANDER; EINWOHNER, 2004, p. 542). Scott (1985) afirma que a intenção é um indicador de resistência mais eficiente do que seu resultado, isto porque os atos de resistência nem sempre atingem o efeito desejado, como é o caso do *fandom* de *LoL*.

A intenção é uma problemática levantada por Hollander e Einwohner (2004), isto porque avaliar a intenção pode ser, em muitos casos, algo quase impossível pela dificuldade de acesso ao estado interno do fã e até mesmo pela possibilidade do método da entrevista falhar. A resistência pública de contestação direta, tradicional, é muito perigosa e, apesar da consciência da opressão e pretensão em resistir, os seus atos podem ocorrer de modo mais privado (SCOTT, 1985, 1990).

Seguindo o caminho indicador por Scott (1985, 1990), atos de resistência não obrigatoriamente assumem as formas tradicionais, mas aspectos mais sutis, individuais e não articulados de resistência cultural. Em casos como este, a refutação é distinguida por atos cotidianos de discordância, muitas vezes forjados pelos sujeitos na tentativa de se esquivarem do combate direto e ofuscarem a intencionalidade de resistir. Para Scott (1985), pessoas simples que não possuem recursos ou a oportunidade de resistir abertamente diante de superiores elaboram movimentos de protestos como “fogos de palha”²¹. Esses sujeitos realizam formas mais comuns de “resistência cotidiana”, termo defendido pelo autor para se reportar à natureza banal e ordinária desses

.....
 21 No original em inglês *flashes in the pan*, expressão que surge a partir de uma falha no uso de armas de fogo, em tradução livre “clarões no cartucho”. Seu significado remete a uma ação que não satisfaz a expectativa e, geralmente, limita-se a um entusiasmo passageiro, cujo objetivo não é durar muito. A expressão, traduzida aqui como “fogos de palha”, significa algo com um entusiasmo passageiro cujo objetivo não é durar muito, entretanto, o uso que Scott (1985) faz desta expressão vai além deste significado contido neste dito popular, uma vez que muitas resistências cotidianas não são temporárias e podem durar anos ou mesmo uma vida inteira. Acreditamos ser por meio desta metáfora que Scott (1985) intitula seu livro como *Weapons of the Weak*, literalmente “armas dos fracos” em que os *flashes in the pan*, invisíveis ou desmerecidas por muitos que combatem à opressão por serem “minimalistas” (HOLLANDER; EINWOHNER, 2004), são poderosas armas para aqueles que são mais frágeis (no sentido da ordem dominante e por sofrerem retaliações) diante dos opressores. Por se tratar de expressão idiomática, resolvemos adotar uma mais comum ao meio brasileiro.

atos. Como lembra Scott (1985, p. xvii), “as formas diárias de resistência não fazem manchetes”, são sorradeiras e multiplicam-se em abundância na vida cotidiana.

Embora menos explicitamente conflituosos, atos cotidianos podem se qualificar como resistências na medida em que “negam ou mitigam reivindicações feitas por classes de apropriação” (SCOTT, 1985, p. 302). Essas “técnicas de baixo perfil” (SCOTT, 1985, p. xvi) podem passar despercebidas pelos poderosos, o que ajuda a proteger os sujeitos da repressão, mascarando a natureza resistente de suas atividades. Entretanto, resistência e assimilação são passíveis de conviver em uma específica situação, pois sujeitos podem afrontar suas disposições a partir do cerne de uma dada estrutura social sem, no entanto, questionar ou desmerecer a legitimidade dessa estrutura como um todo (SCOTT, 1985, 1990; HOLLANDER; EINWOHNER, 2004).

Seguindo um caminho semelhante, Michel Maffesoli (2003, p. 20) corrobora com uma visão mais sutil de resistência (HOLLANDER; EINWOHNER, 2004; SCOTT, 1985, 1990; De CERTEAU, 1998), ao criticar a comunicação, em termos de mídia, como contemplação, argumenta que “existe ação na contemplação, resistência na passividade, astúcia na reserva, um estilo de vida na negociação com o que é”. Isto porque os sujeitos, de modo pontual, desviam, deformam, resistem de modos variados às mensagens, possuem astúcia, ou seja, a habilidade que têm de fazerem com que uma parte de si mesmos consinta e comporte-se como se estivesse aderindo a algo enquanto, na realidade, outra parte resiste.

Na vida social, conforme o autor, é frequentemente comum para todos, até em sujeitos mais simples, “fazer de conta” que se é alienado, simular adesão, ou até mesmo não demonstrar qualquer interesse em opor-se a determinada situação. Na maioria dos casos, contudo, no âmago, os sujeitos continuam reservados, atentos, desconfiados, refratários²². Embora determinado sujeito possa não gostar de algo, prefere, ainda assim, para evitar a provocação de choques de opinião ou retaliações de qualquer tipo, guardar um silêncio polido e respeitoso (MAFFESOLI, 2003). “O analista ‘crítico’ só enxerga a

22 O que, nem sempre, ocorre de modo racionalizada, intencional, refletido ou consciente (SCOTT, 1985, 1990; MAFFESOLI, 2003; HOLLANDER; EINWOHNER, 2004).

manipulação e alienação onde há também resistência e reserva silenciosa” (MAFFESOLI, 2003, p. 19).

Aprendemos com De Certeau (1998) o quanto os sujeitos reinventam-se cotidianamente e reagem ao processo produtivo em diversos níveis. Sua obra busca repensar todas as resistências compreendo-as como táticas, invenções do cotidiano tão negadas durante séculos pela epistemologia da ciência (De CERTEAU, 1998), semelhante ao trabalho de Scott (1985, 1990), práticas diárias que estão fundadas em um sistema de significação alternativo de microrresistências que geram microliberdades.

Segundo De Certeau (1998), as práticas culturais dos consumidores, muitas delas comuns, possuem um tipo tático e são, para ele, “artes de fazer”, uma fabricação poética de produção. Esses modos de agir são acionados a partir de ocasiões oportunas para realizar combinações de elementos heterogêneos. Na maioria dos casos, a forma dessa poética cotidiana não é o discurso, mas o ato em si mesmo e o modo como tiram proveito da ocasião. A maioria dessas práticas cotidianas são do tipo “tática”, para De Certeau (1998), que apresentam permanências e continuidades.

Tratam-se de ações avaliadas, astuciosas e criativas que, em muitos casos, podem subverter as normas direcionadas impostas por uma ordem dominante. Constituem-se “maneiras de empregar” os produtos que são sobrepostos por uma ordem social de dominação. Tais maneiras de agir adequam elementos já existentes a situações específicas que, por sua vez, suscitam “estilos de ação” que “criam um jogo mediante a estratificação de funcionamentos diferentes e interferentes” (De CERTEAU, 1998, p. 92-93) por se tornarem propostas alternativas de como agir, possibilitando transformações nas formas anteriores de fazer. Essas novas operações próprias, nas quais os sujeitos procedem, implicam em usos distintos de produtos e objetos culturais (De CERTEAU, 1998).

O consumo de bens culturais dá-se, para De Certeau (1998), conforme o uso deles como um repertório a partir do qual os sujeitos criam utilizações próprias. Portanto, surge mais um questionamento que guia este estudo: quais “maneiras de fazer” constituem a contrapartida dos fãs-jogadores, do lado dos consumidores nas dinâmicas presentes nos processos silenciosos

que estruturam a ordem sócio-política na ambiência da cultura pop, diante da apropriação de um elemento cultural? A seção seguinte busca trazer à tona, à guisa de oferecer um suporte empírico para o debate realizado durante todo este capítulo, um exemplo no *fandom* de *LoL* tomando o movimento de contestação dos fãs-jogadores brasileiros após o lançamento da *skin* Nami Iara no ambiente do jogo.

5. UM EXEMPLO NO FANDOM DE FÃS-JOGADORES BRASILEIROS, AS VOZES NO FÓRUM DE LEAGUE OF LEGENDS: POR UMA TIPOLOGIA DAS RESISTÊNCIAS COTIDIANAS EM LOL

Partindo da perspectiva do ativismo de fãs como uma prática de resistência cotidiana (BROUGH; SHRESTHOVA, 2012; AMARAL; SOUZA; MONTEIRO, 2015), investigamos algumas das ações mais comuns no *fandom* de *League* a partir do caso da *skin* Nami Iara. O ativismo de fãs-jogadores pertence a uma categoria que está relacionada a um tipo de atividade dentro do ativismo de fãs, segundo Amaral, Souza e Monteiro (2015, p. 146), vinculando-se “às práticas em rede que geram conteúdos e mobilizações, mas não necessariamente produtos”.

Dois elementos fundamentais fazem-se necessário para compreensão da resistência cotidiana neste estudo: (i) ela envolve e presume um tipo de senso de ação, um comportamento ativo, seja ele direto ou indireto, (ii) e em paralelo a isto há um sentimento de oposição a algo ou alguém (HOLLANDER; EINWOHNER, 2004). Estes elementos levam a identificar duas dimensões: visibilidade (reconhecimento) da intenção e visibilidade da resistência, que nos permitem chegar a uma tipologia de quatro partes das resistências cotidianas desencadeadas no *fandom* de *League*, tomando como base os sete tipos distintos apresentados por Hollander e Einwohner (2004).

Para compreender as resistências cotidianas, Scott (1985, 1990) utiliza o conceito de “transcrições escondidas” (do original *hidden transcripts*) e sugere-nos que podemos inferir, razoavelmente, as intenções das ações. Essas dificuldades analíticas não nos dão outra escolha senão a de tentar avaliar a natureza do ato em si (SCOTT, 1985; HOLLANDER; EINWOHNER, 2004). A proposta de uma tipologia das resistências cotidianas no *fandom* de *LoL*,

fundamentada nas questões da visibilidade e da intencionalidade, destaca a natureza interativa que perpassa a resistência (HOLLANDER; EINWOHNER, 2004), além de evidenciar que os níveis de resistência perceptíveis no *fandom* são capazes de variar entre diferentes grupos de fãs (SANDVOSS, 2013), assim como ocorre na participação (JENKINS, 2009, 2006; JENKINS; FORD; GREEN, 2014). Seguindo a proposta das autoras, isso significa que a resistência não é definida apenas pelas percepções do próprio comportamento por aqueles que resistem, mas também pelos que são alvos da resistência e pelo reconhecimento e reação dos outros a esse comportamento. Compreender a interação entre os resistentes, alvos e terceiros (observadores) é, portanto, central para entender um ato como resistência (HOLLANDER; EINWOHNER, 2004).

O mais relevante para a dimensão do reconhecimento são as percepções dos outros cujos pontos de vistas podem determinar a resistência de um ato. Portanto, por meio do conceito proposto por Scott (1985, 1990), propomos observar como os três grupos (fãs – jogadores de jogos digitais –, alvo – empresa – e observadores – público geral e pesquisadores) agem durante o movimento para que possamos inferir a natureza do ato em si.

Procurando compreender essas ações, é útil pensarmos na resistência cotidiana a partir de diferentes formas geradas na comunidade de fãs, como analisado mais adiante. Neste trabalho, utilizamos quatro dos sete tipos peculiares de resistir cotidianamente apontados por Hollander e Einwohner (2004), a saber: “resistência encoberta”, “resistência definida externamente”, “resistência esquecida” e “tentativa de resistência”²³. Esta tipologia será apresentada em nossa análise. Juntas, elas demonstram um contraste de visibilidade que varia conforme cada ato. Essa classificação é guiada por duas dimensões levantadas por Hollander e Einwohner (2004, p. 539): “a ação de oposição deve ser prontamente aparente para os outros, e deve, de fato, ser reconhecida como resistência?” e “o ator deve estar ciente de que ele ou ela está resistindo a algum exercício de poder – e com a intenção de fazê-lo – para uma ação qualificar-se como resistência?” (p. 542).

.....
23 Os outros três tipos de resistências reconhecidas pelos alvos elencados pelas autoras são: (i) “resistência pública”, (ii) “resistência definida pelo alvo” e (iii) “resistência involuntária ou não desejada”.

Estes questionamentos colocam em evidência, seguindo a perspectiva de Hollander e Einwohner (2004), para nossa análise a dependência de dois grupos específicos de “outros” para identificação de um ato como resistência, a saber: alvos (aqueles a quem o ato é orientado) e outros observadores (que incluem espectadores no ato da resistência, o público geral, membros da mídia e até pesquisadores). A própria noção de resistência cotidiana de Scott (1985) não é reconhecida pelos alvos, entretanto, é visível para determinados observadores “conscientes culturalmente” (HOLLANDER; EINWOHNER, 2004)²⁴.

Nossa análise evidencia dimensões centrais enredadas pela visibilidade (reconhecimento) e intencionalidade, ilustrando uma compreensão de quatro tipos de resistências baseados a partir dos três grupos específicos já citados que podem classificar um ato como resistência cotidiana. Assim, a análise segue a proposta de Hollander e Einwohner (2004) em que cada forma de resistir define-se por meio das suas diferentes combinações de intenções dos fãs que resistem, o reconhecimento do alvo do ato e, por fim, o reconhecimento por parte dos observadores.

5.1. QUANDO O ATIVISMO DE FÃS-JOGADORES ENTRA EM JOGO: PRÁTICAS DE RESISTÊNCIAS DO FANDOM DE LEAGUE OF LEGENDS NA CULTURA DIGITAL BRASILEIRA

No que tange aos tipos de resistências cotidianas no *fandom* de *LoL*, usamos o termo “resistência encoberta” para nos referirmos, seguindo a tripla desenvolvida por Hollander e Einwohner (2004), a uma forma em que são apresentadas táticas intencionais que ainda passam despercebidas pelos alvos (no caso, a empresa). Portanto, sem punição, embora sejam reconhecidas como resistência pelos observadores culturalmente conscientes.

Compreendem esse tipo de resistência cotidiana atos que procuram criar tópicos e comentários sobre a *skin* em vários locais, como na notícia de lançamento da *skin*, no fórum oficial de *League* no *Reddit*²⁵ (figura 2, *post* “*Newest Nami Skin and its roots*”), no fórum oficial americano de *LoL* (ver comentário

.....
²⁴ Tal característica reporta-se à capacidade de conhecer e/ou pertencer à cultura de uma dada comunidade, como a de *League*.

²⁵ *Reddit* é um fórum na web que abriga uma variedade de canais de discussões a respeito de diversos assuntos (chamados de *subreddits*), como o de *League of Legends*.

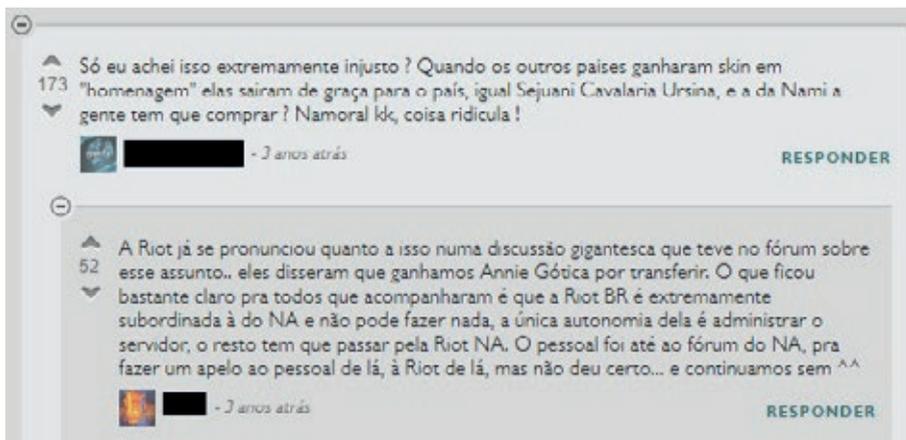
de um fã na figura 1), levando para além do fórum oficial brasileiro as reivindicações dos fãs com o intuito de gerar algum impacto positivo na sede da empresa. Por mais que a fala do fã seja evidentemente de contestação (figura 2), há um silenciamento da Riot NA (*North American*, principal fórum do *game*) diante destas manifestações (figura 1), o que dificulta que possamos inferir o reconhecimento da intencionalidade da ação dos fãs como um ato resistente por parte do alvo.

Por outro lado, o uso das ferramentas presentes no fórum é abertamente oposicional, mas algumas ações podem não ser reconhecidas como resistentes por estarem escondidas da vista, associadas também às práticas de (micro)resistências cotidianas (De CERTEAU, 1998; SCOTT, 1985, 1990). Assim, cada modo de interagir será particular: “os resistentes podem manipular o seu comportamento a fim de encorajar ou desencorajar o reconhecimento” (HOLLANDER; EINWOHNER, 2004, p. 540).

Exemplos deste segundo modo abrangem comentários de fãs que utilizam figuras de linguagens, como metáforas e ironias, e recurso humorístico para disfarçar a intenção de resistir²⁶. Compreendem ainda, esse tipo tático cotidiano de resistir no *fandom*, os usos das ferramentas do fórum por parte dos fãs. Isto porque, como nos lembra Hollander e Einwohner (2004), o reconhecimento depende, em certa medida, dos objetivos dos resistentes. Algumas resistências possuem o intuito de serem reconhecidas, tais como atos mais tradicionais, enquanto outras formas são intencionalmente ofuscadas ou ocultadas pelos que resistem. A questão da visibilidade ou invisibilidade, portanto, caberá a cada um que participa de uma resistência, isto porque “resistentes podem tentar esconder o ato em si [...] ou a intenção por trás dele” (HOLLANDER; EINWOHNER, 2004, p. 540).

Procurando observar esta questão dentro das práticas de resistências cotidianas no *fandom* de *League*, veremos que as apropriações das ferramentas presentes no fórum indicam um reconhecimento dessas ações como microrresistências cotidianas (De CERTEAU, 1998) e formas sutis de resistência cotidiana (SCOTT, 1985, 1990).

.....
26 Esse tipo de estratégia indireta não deve, necessariamente, ser reconhecida como resistência, o que ajuda a proteger alguns grupos da repressão dos poderosos.



FONTE: LEAGUE OF LEGENDS – BR

FIGURA 1 – COMENTÁRIO DE DOIS FÃS NA MATÉRIA DE LANÇAMENTO DA SKIN

Todos os tópicos no fórum de *League* estão sujeitos ao sistema de classificação, um mecanismo que permite aos fãs promoverem discussões positivas (*upvote*) ou rebaixarem interações via comentários ou tópicos não construtivos (*downvotes*) que violem o Código do Invocador ou o Código de Conduta do *fandom*. No final de cada tópico ou comentário, o fã pode classificá-lo. Esse sistema também mostra a quantidade de curtidas de um comentário, o que simboliza uma agregação com o pensamento de outro. Além disso, “se o post inicial de um tópico for negativado muitas vezes, ele será fechado automaticamente, comentários negativados também serão escondidos automaticamente”²⁷. O fã opõe-se ao discurso dos *rioters*, dando *downvote* nos comentários por eles escritos com a intenção de que sejam excluídos (figura 3), sendo este um importante mecanismo apropriado pelo *fandom* de *League*.

A prática de *downvote* ilustra uma forma expressiva de resistência diária por permitir mensurar a insatisfação do *fandom*, mas não há como inferir que a empresa a reconheça como um ato de resistência. É possível, sobre esta prática, depreender que os fãs, ao darem *downvotes* nos comentários de *rioters* (figuras 3 e 4), pretendem mostrar o quão estavam insatisfeitos com a decisão da empresa, por meio de uma maneira que pode ser silenciosa a partir do momento em que os fãs negativam as respostas dos funcionários da empresa como retaliação ao posicionamento corporativo e comercial deles.

27 Fragmento do Código de Conduta do fórum publicado em 24/10/2012.

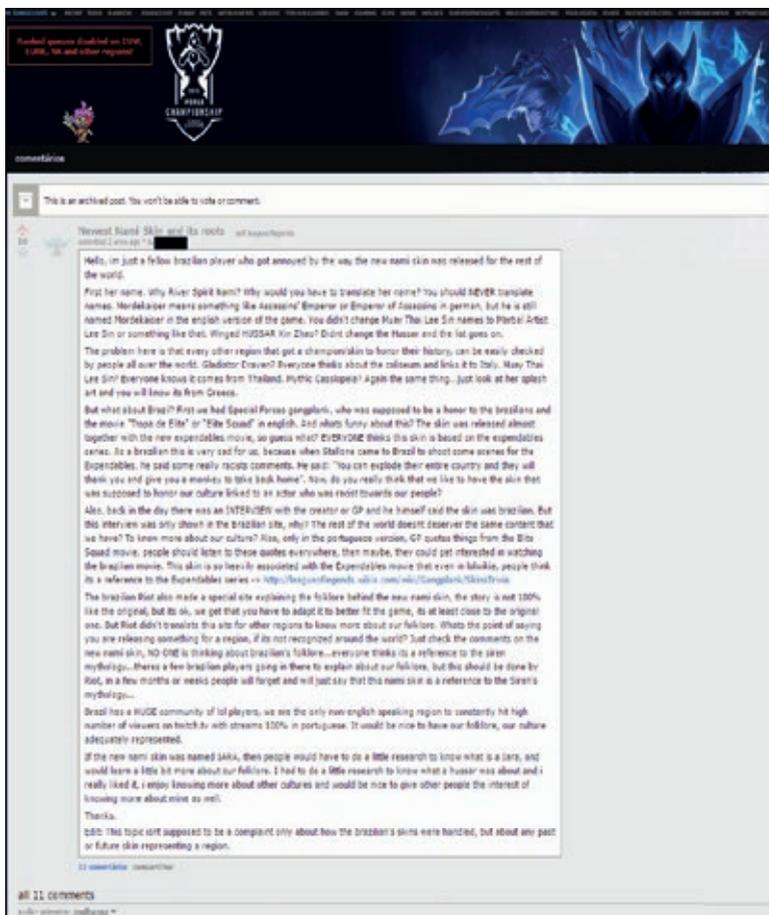
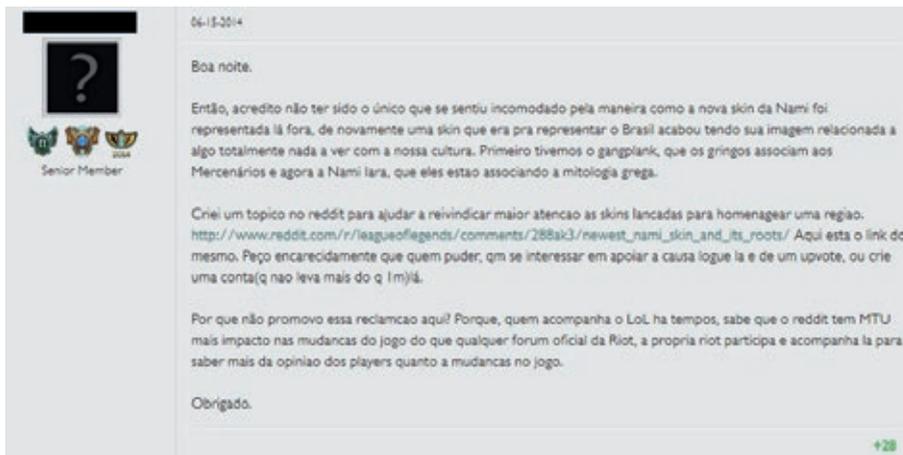


FIGURA 2 – POST DE UM FÃ DE LEAGUE NO FÓRUM BRASILEIRO ANUNCIANDO SUA REIVINDICAÇÃO NO REDDIT NORTH AMERICAN

FONTE: FÓRUM LEAGUE OF LEGENDS – BR E REDDIT NORTH AMERICAN LOL

06-02-2014



Analista Sênior de Suporte ao Jogador

Citação:

Servidor BR é a Ovelha Negra da Riot.
Todas as Skins de Graça que recebemos são de campeões relativamente fracos que quase ninguém usa (Ashe, Garen) e ainda nem são aquela skin " OMG RITO QUE SKIN LINDA " vide Ashe Britânica.

Agora olha as skins e os campeões que os outros server receberam:

Draven Gladiador
Sejuani Cavaleira Ursina
Cassiopéia Helenística
Alistar Demoniaco
Sultão Tryndamere
Morgana Noiva Fantasma

Aparentemente o Brasil nunca está incluso nas políticas dos outros países, aliás estão quando convém a riot.
Vide Reembolso que os outros servers tiveram e nós não.
Só aceitem, o server BR foi criado pra limpar a sujeira dos gringos.

Bom, eu posso comentar um pouco sobre isso. =)

O primeiro ponto é que boa parte dessas skins que você fala não é unicamente o Brasil que dá, mas sim todas as regiões. A da Garen é a mesma pro Twitter de todas as regiões. A da Ashe foi uma variação da Tristana (que por sinal foi dada de graça também no Brasil durante o CBLol do ano passado). Essas skins são as mesmas para qualquer outro servidor, então, não é o Brasil "que decidiu dar skins baratas só para nosso servidor".

Agora, sobre as outras skins que você falou. Existe de fato essa expectativa de "skins de servidores" quando cada um lança, mas logo descobrimos que isso é um problema em geral. Afinal, favorecer um servidor é algo que não faz muito sentido, já que queremos uma experiência legal e global para todos os jogadores. Também há o caso em que jogadores não gostam da skin (por questão de gosto mesmo). E esse é o caso do Gangplank, que diversas pessoas podem não gostar, mas tem diversas que gostaram. É difícil encontrar o meio termo.

Também como apontado no texto original, dar a skin de graça pode também diminuir a experiência para diversas pessoas. O desconto não foi uma decisão baseada em dinheiro, mas sim no que melhor beneficia quem está realmente interessado pelo tema da skin. (Sinto diversas pessoas ironizando sobre esse meu comentário, mas enfim, creio que tudo que posso esperar é que vocês realmente acreditem em mim)

Como último ponto, quero reforçar o quão infantil e negativo é essa perspectiva de ficar criando teorias de que o brasileiro "é o pior do mundo". Eu, assim como todos do escritório, são gamers e apaixonados pelo jogo assim como vocês. Se eu tivesse em uma empresa que tem como objetivo "tornar uma experiência pior para o Brasil", eu teria me demitido a muito tempo, já que em essência eu estaria me prejudicando nessa história. Então, ao invés de ficarem se diminuindo, tentem nos ajudar a crescer com feedback e reflexão válida. Apenas ficar criando comentários negativos auto-depreciativos não ajuda ninguém - pior, só torna a comunidade mais negativa ainda.

-65

1 6 7 8 9 10 11 12 13 14 75

FONTE: FÓRUM LEAGUE OF LEGENDS – BR

FIGURA 3 – COMENTÁRIO DE UM RIOTER NO FÓRUM DE LOL COM -65 DOWNVOTES



FONTE: FÓRUM LEAGUE OF LEGENDS – BR

FIGURA 4 – COMENTÁRIO DE DOIS FÃS NO FÓRUM DE LOL

O segundo tipo de resistência é aquele que Hollander e Einwohner (2004) chamam de “definida externamente”, tratando-se de atos que não são concebidos de intencionalidade de resistir por aqueles que o praticam, nem de reconhecimento pelos seus alvos ou mesmo pelos que participam de seus ambientes sociais, embora ainda assim possam ser rotulados por aqueles que observam, especialmente estudiosos. Apesar de exigirem um pesado fardo para comprovação, tais atos tornam-se “resistência” a partir das avaliações dos outros (neste caso, pesquisadores). Obviamente, diferentes estudiosos podem compreender um mesmo comportamento de formas distintas. Hollander e Einwohner (2004, p. 545) indicam que as relações de poder entre pesquisadores e informantes moldam se um comportamento é entendido como resistência.

No que tange ao *fandom* de *LoL*, há várias manifestações de resistência definida externamente, das quais podemos citar a instauração na comunidade de discussões e debates a respeito da personagem, antes da decisão final da

empresa, por meio da prática conhecida como *floodar*²⁸ o fórum sobre discussões a respeito da *skin*; a prática de *bumpar*²⁹ um tópico antigo; e, por fim, a prática de *upar*³⁰ um fórum de discussões com debates.

Por meio do uso das ferramentas de respostas e de criação de tópicos, fãs realizam intervenções, cujo objetivo é chamar a atenção da empresa, atos esses proibidos pelo Código de Conduta do antigo fórum de *LoL*. Apesar de não terem consciência do ato de resistência inserido nessas ações e de haver um silenciamento da empresa diante destas manifestações, podemos compreendê-las como um tipo de resistência cotidiana não intencional em que o reconhecimento não está estabelecido por parte de quem age (o fã) e de quem é alvo (a empresa).

Essas ações compõem um universo múltiplo de táticas articuladas a partir de “detalhes” do cotidiano que alteram o funcionamento das estruturas tecnocráticas e econômicas do fórum. Tratam-se de atos dispersos, táticos e criativos desse *fandom* que tenta lutar contra as pressões de um sistema de consumo tradicional, de um lado, e pela apropriação econômica de suas práticas, de um outro. São atos, na maioria das vezes, silenciosos de operações de apropriações simbólicas, alguns deles não assinados intencionalmente. Todas essas “maneiras de fazer” pertencem a uma ordem tática desviacionista, que não obedecem às normas impostas pela empresa (De CERTEAU, 1998).

.....
28 *Floodar* é um neologismo abasileirado do termo em inglês *flood*, em tradução literal “encher” ou “inundar”. Geralmente, na internet, este tipo de comportamento é considerado irritante por repetir diversas vezes um mesmo assunto, copiando integralmente algo já postado na web. Contudo, o *flood* em *LoL* é caracterizado pela prática de diferentes fãs criarem tópicos sobre um mesmo tema, o que podemos chamar de *flood* temático.

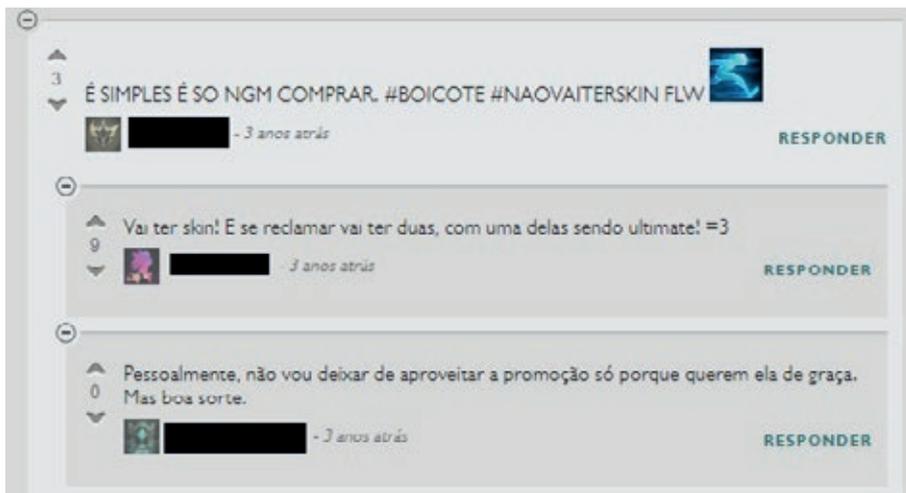
29 *Bumpar* é um neologismo abasileirado do termo em inglês *bump*, em uma tradução literal “solavanco”. Em fóruns on-line e outros ambientes de discussões na internet, a expressão é usada para descrever uma ação, como uma publicação de uma mensagem, para que um tópico retorne ao topo na lista de discussões. Alguns usuários publicam apenas as palavras *bump*, ou *up*, para sinalizar que estão publicando com único objetivo de levar um tópico para o topo. No fórum de *LoL*, trata-se de “reviver” antigos tópicos que discutiram temas que envolviam questões de representação do Brasil no game e da própria *skin*.

30 *Upar* é um neologismo abasileirado do termo em inglês *up*, em tradução literal “aumentar”. Trata-se de uma prática em fóruns e ambientes de discussões na web que procura aumentar a quantidade de comentários ou debates, em alguns casos com o objetivo similar ao ato de *bumpar*.

Duas formas finais de resistências cotidianas referem-se a atos intencionais que ultrapassam a percepção dos observadores. Aos atos que são reconhecidos pelo ator e alvo, porém, que escapam aos observadores, Hollander e Einwohner (2004) chamam de “resistência esquecida”. Nesta categoria, inserimos as outras possibilidades de práticas de resistências, para além da cotidiana (SCOTT, 1985, 1990), elencadas pelos autores e que são perceptíveis dentro do *fandom* de *LoL*, posto que não foram contempladas nesta análise, seja porque não foram percebidas por nós (por se manifestarem em ambientes digitais ou por serem veiculadas em outros tópicos que não fizeram parte do nosso *corpus*, embora sejam conhecidas e acessíveis ao alvo, aos fãs e, talvez, ao público em geral).

Finalmente, se a intencionalidade de um fã passa despercebida e/ou não é reconhecida, seja pelo alvo como pelo público em geral do fórum, podemos classificá-la como uma “tentativa de resistência”, seguindo a premissa de Hollander e Einwohner (2004). Entretanto, gostaríamos de propor uma atualização desse critério uma vez que o reconhecimento e a percepção de algo como resistência são categorias que não deslegitimam a ação/intenção de resistir. Ou seja, embora alguém procure agir para resistir, o fato de outro se opor a essa resistência ou mesmo ignorá-la não significa que a ação não seja percebida (ou até reconhecida) como tal, pois o processo de reconhecimento não se limita a uma noção de mera filiação ao pensamento de outrem. A formulação de um contra-argumento passa, de determinado modo, pelo reconhecimento e percepção de uma oposição.

Como exemplo desta última forma de resistência, há uma tentativa de boicote (figura 5) por parte de um fã que não é reconhecida/percebida pelos alvos, embora seja por aqueles que comentaram. Apesar disso, esse exemplo se insere na diversidade de outras tentativas de resistências e ainda pode ser percebido como resistência por outros fãs que optaram por não se manifestar. Além do mais, enquanto pesquisadores que também compõem o quadro de observadores, esta ação de resistência não nos é despercebida. Neste sentido, acreditamos que a intencionalidade de um fã possa tanto ser ou não percebida/reconhecida pelo alvo quanto pelo público, mas ainda permanecer sendo uma “tentativa de resistência”. Acreditamos, portanto, que o que define esse



FONTE: LEAGUE OF LEGENDS – BR

FIGURA 5 – COMENTÁRIO DE FÃS NA MATÉRIA DE LANÇAMENTO DA SKIN

critério é algo mais relacionado à adesão de outros (neste caso, fãs) do que propriamente o reconhecimento e percepção da ação tentativa de resistência.

Os fãs, portanto, subvertem, rejeitando completamente ou modificando os usos das ferramentas disponíveis no fórum, pelos seus modos de empregá-las para seus fins, conforme suas regras, convicções ou costumes distintos das interações esperadas pela empresa ao (re)criarem tais mecanismos de interação no fórum. Dessa forma, o sistema de votação (*upvote/downvote*) pode ser um recurso utilizado para esconder a intencionalidade de resistir do *fandom*, mas cujo objetivo seria de reprovar as respostas dos funcionários da empresa e, por meio da apropriação dessa ferramenta que exclui comentários altamente negativados, fazer com que o sistema apague as respostas dos *rioters*. O uso da ferramenta que permite aos fãs criarem tópicos é apropriado para realizar um *flood* temático sobre a questão, bem como o mecanismo de comentários é utilizado para *bumpar* e *upar* sobre o debate a respeito da *skin*, cujo intento é de gerar visibilidade junto aos funcionários da empresa e à comunidade no que tange ao preço da Nami Iara, apesar de sua intenção de resistir continuar encoberta. Portanto, os fãs realizam uma espécie de “metamorfose” da ordem dominante, do padrão preponderante na ambiência oficial do fórum, ao fazê-la funcionar conforme outro registro.

A partir desta análise, podemos dizer que, no *fandom* de *LoL*, o movimento de oposição ao preço e à própria venda da *skin* Nami Iara é constituído pelos quatro tipos de resistências aqui examinadas, sendo que deste conjunto apenas a “resistência definida externamente” não se trata de um ato intencionado pelo fã, sendo reconhecida apenas pelos pesquisadores, como mostra o quadro 1.

Já no quadro 2, elencamos as formas de resistências cotidianas percebidas a partir de práticas do *fandom* de *LoL* no caso da *skin* Nami Iara, apresentando um resumo de todas as ações já supramencionadas.

O que aproxima esses quatro tipos de resistências apresentados aqui é que se tratam de atos cotidianos, indiretos, que não procuram a todo momento romper com um dado sistema. A utilização da ferramenta de votação de comentários e tópicos no fórum, o *bumpar*, *floodar* e *upar* ilustram essa dinâmica. As formas de resistências não são sempre “puras”, ou seja, mesmo enquanto resiste a uma fonte opressora, o *fandom* procura “concordar”, simultaneamente, com essa mesma estrutura de dominação, propondo negociações (MAFFESOLI, 2003; HOLLANDER; EINWOHNER, 2004). Esse papel duplo, lembra-nos Hollander e Einwohner (2004, p. 549), é especialmente evidente em resistências cotidianas, especialmente nas definidas externamente no qual o propósito principal passa despercebido pelos alvos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir de uma abordagem que privilegiou uma compreensão do ativismo de fãs como participação política proposta por Brough e Shresthova (2012) e defendida por Amaral, Souza e Monteiro (2015), destacamos uma série de problemáticas sobre as discussões que envolvem as formas de resistências cotidianas no âmbito do *fandom* de um *game*. Por meio de um estudo das “artes de fazer” dos fãs-jogadores, observamos como os modos de proceder baseados em sutis espertezas empregados pelos consumidores formam, em certa medida, uma rede de antidisdisciplina (De CERTEAU, 1998).

Compreendendo o ativismo de fãs-jogadores enquanto (micro)resistência cotidiana (De CERTEAU, 1998; SCOTT, 1985, 1990; AMARAL; SOUZA; MONTEIRO, 2015), as ações que comunidades de fãs, como a de *LoL*, praticam

FONTE: ADAPTADO DE
HOLLANDER E EINWOHNER (2004)

QUADRO 1: TIPOLOGIA DAS
RESISTÊNCIAS COTIDIANAS NO
FANDOM DE LEAGUE OF LEGENDS

	É UM ATO INTENCIONADO COMO RESISTÊNCIA PELO FÃ?	É UM ATO RECONHECIDO COMO RESISTÊNCIA PELO	
		ALVO?	OBSERVADOR?
TIPOS DE RESISTÊNCIAS COTIDIANAS			
Resistência encoberta	Sim	Não	Sim
Resistência definida externamente	Não	Não	Sim
Resistência esquecida	Sim	Sim	Não
Tentativa de resistência	Sim	Não/Sim	Não/Sim

FONTE: ELABORADO
PELOS AUTORES

QUADRO 2: TIPOLOGIA DAS PRÁTICAS
DE RESISTÊNCIAS COTIDIANAS NO
FANDOM DE LEAGUE OF LEGENDS

TIPOLOGIA DAS RESISTÊNCIAS COTIDIANAS	PRÁTICAS NO FANDOM DE LEAGUE OF LEGENDS
Resistência encoberta	Criação de tópicos e comentários sobre a skin para além do fórum brasileiro (como o Reddit); uso de figuras de linguagens pelos fãs; ressignificação do sistema de classificação do fórum (downvote/upvote);
Resistência definida externamente	Remix das ferramentas de resposta e de criação de tópicos para a prática de floodar, bumpar e upar;
Resistência esquecida	Diversas outras possibilidades de resistências dentro do fandom que não foram contempladas nesta pesquisa;
Tentativa de resistência	Proposta de boicote à skin e diversos outros atos tentativos de resistência não presentes neste estudo;

criam uma diversidade de atividades pelas quais eles ressignificam o espaço organizado institucionalmente pela produção sociocultural das empresas. Essas práticas, por conseguinte, colocam em evidência as operações realizadas no seio da vida cotidiana, minúsculas, portanto, que poderiam ser desconsideradas por uma análise macro.

Os processos aqui apresentados tiveram como finalidade repensar as barreiras entre a definição de práticas de resistência e participação do ativismo de fãs-jogadores tendo como premissa estes dois fenômenos distintos, mas que dialogam entre si. A diversidade de definições e formas de resistências cotidianas, e suas contradições mútuas, presentes nas quatro partes de nossa tipologia, adaptada do modelo proposto por Hollander e Einwohner (2004), evidenciam um conceito de resistência que é constituído socialmente e no qual os resistentes (os fãs), alvos (empresa) e observadores (*fandom* de *LoL* e pesquisadores) participam dessa construção. Logo, há uma natureza interativa na resistência que não deve ser desmerecida e a qual propomos dar especial atenção.

As criatividades dos fãs em seus atos mais triviais, exemplificadas brevemente neste estudo, indicam uma percepção da resistência como um conceito polissêmico ambivalente. Isto nos levou a classificar as práticas do *fandom* de *LoL* como manifestações de uma tipologia das resistências cotidianas em que ações dos fãs atuam conforme seus graus de intencionalidade e reconhecimento.

Mostramos como a resistência se desenvolve em um espaço tipicamente hegemônico sem, no entanto, rompê-lo, de modo que fãs podem tanto participar de um espaço comercial de cultura pop, quanto resistir ou tentar transformar dentro ou por meio do mesmo espaço hegemônico, ressignificando ferramentas e construindo formas de resistência em rede. Isso demonstra, portanto, que uma dimensão chave da resistência tática dos fãs-jogadores, logo, reside justamente na criatividade e produção, apropriação e remixagem de seus próprios conteúdos. Consequentemente, o *fandom* é elabora uma forma de subversão cultural que implica e reflete distintas esferas de operação entre táticas e estratégias.

A partir do momento em que os fãs se sentem atingidos por decisões comerciais que consideram inadequadas, o consumo comercial desse grupo (o

fandom de *LoL*) transforma-se em uma participação política e cívica no seio da comunidade, cujo objetivo é mudar a decisão comercial da desenvolvedora do jogo por meio de táticas e estratégias de resistência, tais práticas constituem a contrapartida dos fãs frente às decisões de mercado da empresa desenvolvedora de *League*. Como argumenta Jenkins (2009), quando há baixos entraves, a cultura popular e outras culturas de participação podem funcionar como espaços nos quais competências cívicas podem ser impulsionadas e cultivadas.

Apesar de alguns conteúdos em *fandoms* não possuírem natureza politicamente explícita, eles podem oferecer espaços ou recursos para o engajamento político e cívico em rede. As relações dos fãs em espaços para além do jogo reivindicam uma perspectiva plural do conceito de política e dos espaços de se fazer política, tendendo a sua amplificação que permita incorporar espaços da cultura pop. Assim, tanto o fã quanto a cultura pop podem ser produtivamente analisados tanto como um espaço potencial para a inserção de competências e habilidades cívicas organizadas ou não, quanto um catalisador para mudanças (BROUGH; SHRESTHOVA, 2012).

Este estudo, portanto, procurou contrariar a perspectiva temerosa de críticos das chamadas “comunidades de marcas”, aqueles grupos sociais formados por indivíduos considerados “consumidores inspiradores” e “defensores das marcas” que compartilham vínculos comuns com determinados produtos ou marcas, que acreditam que elas possam transformar-se em veículos utilitários para a promoção de mensagens corporativas em particular, “um veículo exclusivo para conceder à empresa acesso e credibilidade junto aos amigos e familiares dos membros” (JENKINS; FORD; GREEN, 2014, p. 207). Reduzir essas comunidades somente como devotas por uma marca, e com um comportamento reativo a ela, esconde potenciais conflitos e divergências que esses grupos de *fandoms* possuem com as empresas, tal como apontamos nesta pesquisa, assim como as microrrelações existentes entre os fãs no interior das próprias comunidades, definidas também por disputas, hierarquias e divergências entre fãs/*fandoms* no âmago da cultura da convergência (MACEDO; AMARAL FILHO, 2016).

As comunidades de fãs, historicamente, têm lutado com a problemática da voz (BROUGH; SHRESTHOVA, 2012), promovendo diferentes formas alter-

nativas na tentativa de serem ouvidas por outros fãs e pelos desenvolvedores de conteúdo – das quais as diferentes formas de resistência na comunidade brasileira de *LoL* evidencia um leque dessas possibilidades de ações, táticas e estratégias que buscam chamar a atenção dos públicos que almejam. Como manter uma voz dentro de uma cultura para ser escutado de forma mais ampla em espaços cívicos e políticos é um desafio central para todos os ativistas, assim como de que forma os jogos digitais podem ser espaços propícios para debates políticos e cívicos mais abrangentes. Tais questionamentos podem contribuir para a criação de uma agenda de tensão e debate que enseje pensar as complexas relações existentes entre política, participação cívica, resistência, consumo, cultura de fãs e ativismo de fãs-jogadores, enquanto seis eixos-chaves de articulação, em interface com o universo dos jogos digitais.

As comunidades encontram-se, assim, em um processo contínuo de negociações, realizando cálculos em relação às trocas de valor que as marcas estão sacando delas e o custo benéfico que elas possuem ao utilizar ferramentas e plataformas corporativas como um fórum *on-line*. Em detrimento desta opção, é cada vez mais frequente a existência de espaços de fãs para discussões e deliberações livres, aparentemente, de ditames corporativos (MACEDO, 2016).

O movimento de resistência contra o enquadramento da *skin* Nami Iara, certamente, ilustra a complexa relação entre resistência e participação em formas contemporâneas de ativismo na era da convergência. Neste sentido, apesar da capacidade do mercado de se reinventar diante das distintas formas de resistências do público, os *fandoms*, como é o caso de *League*, desempenham um papel de fiscalização das ações da empresa, atuando tanto com entusiasmo quanto a uma marca que os agradam, como estão inclinados a solicitar e requisitar mudanças nas decisões e comportamentos corporativos ou nas obras quando consideram que a empresa opera contrariamente aos interesses de seus consumidores (JENKINS; FORD; GREEN, 2014).

Embora a empresa tenha “ignorado”, em parte, o impacto do protesto sobre suas decisões no tocante ao caráter gratuito da *skin*, os fãs brasileiros foram bem-sucedidos em reformatar o contexto discursivo para o lançamento oficial da *skin* da personagem, levando os produtores a mudarem sua estratégia, dando-lhes um desconto exclusivo de 50% no valor desta mercadoria,

o que, de certa forma, reafirma o papel determinante da empresa de se apropriar das formas de resistências do público ao seu próprio favor, necessidade e desejo. Contudo, os investimentos e as energias despendidas pelo *fandom* de *LoL* poderão colocá-los em uma posição confortavelmente poderosa a partir da qual lhes será possível afrontar os interesses corporativos com maior veemência em próximas campanhas.

As reflexões aqui postas, em nível exploratório, indicam a necessidade de uma realização sistemática de maiores estudos que proponham se debruçar sobre as relações existentes entre os seis pontos-chaves mencionados. Por outro lado, essa modalidade ainda mais específica dentro do nicho da cultura de fãs-jogadores no Brasil, aquilo que estamos chamando de ativismo de fãs-jogadores, possui um amplo espaço empírico para aplicação concreta, com uma multiplicidade de dados para quem desejar se debruçar – tornando-o um campo pronto para expandir-se que merece atenção e requisitos consistentes e densos estudos, que se coloca como oportunidade de ofício pelos pesquisadores dos *game studies*.

REFERÊNCIAS

AMARAL, A.; SOUZA, R.; MONTEIRO, C. De westeros no #vemprarua à shippagem do beijo gay na TV brasileira. Ativismo de fãs: conceitos, resistências e práticas na cultura digital. Galáxia, São Paulo, n. 29, p. 141-154, 2015.

BOGOST, I. Playing Politics: Videogames for Politics, Activism, and Advocacy. First Monday – Peer-reviewed Journal on the Internet, Bridgman, v. 11, n. 9, 2006.

BOOTH, P. Digital Fandom. New Media Studies. New York: Peter Lang, 2010.

BOOTH, P.; KELLY, P. The changing faces of Doctor Who fandom: New fans, new technologies, old practices? Participations: Journal of Audience & Reception Studies, Newcastle, v. 10, n. 1, p. 56-72, mai. 2013.

BROUGH, M.; SHRESTHOVA, S. Fandom meets activism: Rethinking civic and political participation. *Transformative Works and Cultures*, New York, v. 10, 2012. Disponível acesso em: <<https://goo.gl/NlJrnC>>. Acesso em: 26 out. 2015.

CASTELLS, M. *Redes de indignação e esperança: movimentos sociais na era da internet*. Rio de Janeiro: Zahar, 2013.

_____. *O Poder da Comunicação*. 1 ed. São Paulo/Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2015.

COTE, A.; RAZ, J. In-depth interviews for games research. In: LANKOSKI, P.; BJÖRK, S. (Ed.). *Game Research Methods: An Overview*. ETC Press: Pittsburgh, 2015, p. 93-116.

DALISAY, F.; et al. Motivations for game play and the social capital and civic potential of video games. *New Media & Society*, Londres, v. 17, n. 9, p. 1-19, out. 2015.

De CERTEAU, M. *A invenção do cotidiano: Artes de fazer*. 3. ed. Petrópolis: Vozes, 1998.

DUFFETT, M. *Understanding Fandom*. Na introduction to the study of media fan culture. New York/London: Bloomsbury, 2013.

FECHINE, Y. Transmídiação e cultura participativa: pensando as práticas textuais de agenciamento dos fãs de telenovelas brasileiras. *Revista Contracampo*, Niterói, v. 31, n. 1, p. 5-22, dez./mar. 2014.

FRAGOSO, S.; RECUERO, R.; AMARAL, A. *Métodos de pesquisa para a internet*. 2. reimp. São Leopoldo: Sulina, 2013.

HELD, D. *Modelos de Democracia*. Belo Horizonte: Editora Paidéia, 1987.

HOLLANDER, J.; EINWOHNER, R. Conceptualizing resistance. *Sociological Forum*, Wayne, v. 19, n. 4, p. 533-554, 2004.

JENKINS, H.; FORD, S.; GREEN, J. *Cultura da Conexão: criando valor e significado por meio da mídia propagável*. São Paulo: Aleph, 2014.

JENKINS, H. *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*. Cambridge, MA: MacArthur Foundation, 2006.

_____. *Cultura da convergência*. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.

_____. “Cultural Acupuncture”: Fan Activism and the Harry Potter Alliance. *Transformative Works and Cultures*, New York, n. 10, 2012. Disponível acesso em: <<https://goo.gl/efEaI8>>. Acesso em: 26 out. 2015.

KAHNE, J.; MIDDAUGH, E.; EVANS, C. *The civic potential of video games*. United States: MacArthur Foundation Reports on Digital Media and Learning, MIT Press, 2009.

MAFFESOLI, M. A comunicação em fim (teoria pós-moderna da comunicação). *Revista Famecos*, Porto Alegre, v. 10, n. 20, p. 13-20, 2003.

MACEDO, T.; AMARAL FILHO, O. Dos rios à tela de cristal líquido: o retorno do mito e a arquitetura da cultura convergente em *League of Legends*. *Revista Fronteiras: estudos midiáticos*, São Leopoldo, v. 17, n. 2, p. 231-247, mai./ago. 2015.

_____. A anatomia de um movimento comunicativo on-line: o ativismo de fã-gamers em *League of Legends* como inteligência coletiva. *Revista GEMInIS*, São Carlos, dossiê “Fãs, Ativismo e Redes: mídia livre do quê?”, v. 7, n. 1, p. 147-176, 2016.

MACEDO, T. A rede de negociações na arquitetura da cultura participativa de

League of Legends. XV BRAZILIAN SYMPOSIUM ON COMPUTER GAMES AND DIGITAL ENTERTAINMENT, 2016, São Paulo. Anais... São Paulo, SP, p. 1-10, 2016.

MOLYNEUX, L.; VASUDEVAN, K.; ZÚÑIGA, H. Gaming Social Capital: Exploring Civic Value in Multiplayer Video Games. *Journal of Computer-Mediated Communication*, Pennsylvania, v. 20, n. 4, p. 381-399, jul. 2015.

PRIMO, A. Interações mediadas e remediadas: controvérsias entre as utopias da cibercultura e a grande indústria midiática. In: _____. (Org.). *Interações em rede*. 1ed. Porto Alegre: Sulina, 2013, p. 13-32.

SANDVOSS, C. Quando a estrutura e a agência se encontram: os fãs e o poder. *Ciberlegenda*, Niterói, n. 28, p. 8-41, 2013.

SCOTT, J. *Weapons of the weak: everyday forms of resistance*. New Haven: Yale University, 1985.

_____. *Domination and the Arts of Resistance*. New Haven: Yale University Press, 1990.

STOKES, B.; WILLIAMS, D. Gamers Who Protest: Small-Group Play and Social Resources for Civic Action. *Games and Culture*, Londres, first published, p. 1-22, nov. 2015.

LETRAMENTOS

EM MINECRAFT:

POR UMA

EXPERIÊNCIA

LÚDICA,

PARTICIPATIVA

E INVENTIVA



LETRAMENTOS EM MINECRAFT: POR UMA EXPERIÊNCIA LÚDICA, PARTICIPATIVA E INVENTIVA

FÁTIMA REGIS

PROFESSORA ASSOCIADA DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO DA UNIVERSIDADE DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO (PPGCOM/UERJ). BOLSISTA DO CNPQ. PROCIENTISTA UERJ/FAPERJ. FATIMAREGISOLIVEIRA@GMAIL.COM

ALESSANDRA MAIA

DOUTORANDA EM TECNOLOGIAS DA COMUNICAÇÃO E CULTURA PPGCOM/UERJ – BOLSISTA DA FAPERJ. ALE.LED@GMAIL.COM

GUSTAVO AUDI

DOUTORANDO EM TECNOLOGIAS DA COMUNICAÇÃO E CULTURA DO PPGCOM/UERJ. GUSTAVO_AUDI@YAHOO.COM.BR

POLLYANA ESCALANTE

MESTRE EM TECNOLOGIAS DA COMUNICAÇÃO E CULTURA PELO PPGCOM/UERJ. POLLYANA.ESCALANTE@GMAIL.COM

RESUMO

Neste capítulo nos interessa as questões comunicacionais inerentes ao processo de ensino-aprendizado que iremos problematizar por meio do conceito de letramento. Assim, o que se entende por letramento é um processo, imerso na vida social e que acompanha e ajuda nas transformações desta. As práticas digitais estimulam o trabalho em equipe, o processo de aprender por tentativa e erro (aprender fazendo), a criatividade e a autonomia, entre outras ações de caráter desafiador, afetivo e lúdico. Dessa forma, pesquisar a experiência de games é estudar as pessoas e a sociedade em que emergiram. A proposta deste texto é, a partir de uma análise do jogo Minecraft, mapear as características intrínsecas ao modo de operar dos games para pensar como é possível inspirar-se na lógica dos jogos e das mídias digitais – e entender os modos de letramentos derivados deles – para tornar a educação uma experiência mais participativa, lúdica e inventiva.

PALAVRAS-CHAVE

comunicação; letramento; ensino-aprendizagem; cultura digital; Minecraft.

Estudos já consagrados de autores como Goody e Watt (2006), Walter Ong (1998) e Eric Havelock (1963) associam a cultura letrada ao surgimento da escrita. Goody e Watt (2006, p. 25) consideram que uma sociedade letrada é aquela em que os avanços administrativos e tecnológicos estão indiscutivelmente ligados à invenção de um sistema de escrita. Também já é clássica a tese de Eric Havelock (1963) que trata a mudança no sistema educacional grego a partir do século V a.C., através da descoberta, pelo homem grego, da *psyche*, uma individualidade crítica e independente da esfera social. Essa mudança seria derivada da introdução do alfabeto fonético e consequente transição da cultura oral (tradição poética, mnemônica) para a cultura escrita na Grécia antiga. Segundo Havelock, a linguagem abstrata da letra permitiu que o conteúdo a ser aprendido consistisse em abstrações isoladas, que existem por si só, pois são divorciadas de qualquer contexto imediato e situação específica, como acontecia com a cultura oral. Essas teorias, que apostam na substituição da cultura oral pela escrita, defendem que os processos de letramento e cultura erudita são quase que exclusivos do universo das letras, das artes clássicas e das habilidades de raciocínio lógico e reflexão sobre uma pretensa essência do objeto. Essas ideias se alinham com teorias que, no campo da experiência estética, defendem uma categorização entre alta e baixa cultura, classificando os produtos da comunicação e entretenimento como de baixo valor estético e cognitivo.

Coerente com os valores da cultura letrada, a educação formal possui o objetivo de transmitir aos estudantes os conhecimentos eruditos sedimentados pela sociedade e a ciência. A educação é então um processo de transmissão e acúmulo de conteúdos, visando ao desenvolvimento do raciocínio lógico e da reflexão sobre os conteúdos estudados. Com base na cultura das letras, esses conteúdos baseiam-se em abstrações isoladas, representações sobre a essência dos objetos de conhecimento que buscam generalizar os saberes, tornando-os independentes de situações concretas. Segundo esse paradigma educacional – transmissionista –, aprender significa absorver e repetir informações previamente testadas. Referenciada pela transmissão de saberes letrados, a

educação formal distancia-se cada vez mais da realidade cotidiana e até mesmo profissional dos jovens. Gera-se um abismo entre o letramento escolar e a experiência da vida concreta, um dos motivos da crise na educação hoje.

Essa crise vem sendo debatida por filósofos e educadores (ARENDRT, 1961; MÉSZAROS, 2010; SODRÉ, 2006; FREIRE, 1967; RORTY, 2000) de diversas áreas que, além de discutirem a ineficácia do sistema de ensino, ressaltam os problemas pedagógicos, sociais e políticos implicados nesse modelo de educação. Neste texto nos interessa os problemas comunicacionais inerentes ao processo de ensino-aprendizado que iremos problematizar por meio do conceito de letramento. A pesquisadora Angela Kleiman explica que o letramento “abrange o processo de desenvolvimento e o uso dos sistemas da escrita nas sociedades, ou seja, o desenvolvimento histórico da escrita refletindo outras mudanças sociais e tecnológicas” (KLEIMAN, 2005, p. 21).

Kleiman demonstra que o processo de letramento não se reduz à mera assimilação de textos e obras eruditas, mas reflete todo um modo de atuação na vida em sociedade. Além disso, ser letrado não significa apenas apoderar-se dos códigos da cultura escrita, mas também ter domínio sobre outras mídias e tecnologias (letramento midiático), assim como sobre todo tipo de leis, protocolos, práticas socioculturais que nos permitem exercer o direito de pensar e atuar sobre o cotidiano, a política e o mundo em que vivemos. Assim, o que se entende por letramento é um processo, imerso na vida social e que acompanha e ajuda nas transformações desta.

Com a coexistência das tradições culturais e da sincronização das linguagens e expressões artísticas, a contemporaneidade é caracterizada por uma grande variedade de formas culturais, comunicacionais e estéticas (SANTAELLA, 2003). Na cultura contemporânea, o meio digital incorporou as linguagens literárias, pictóricas, radiofônicas, fotográficas, cinematográficas e televisivas, favorecendo apropriações, hibridismos e recriações entre elas. Além disso, a cultura digital estimula a busca e exploração de conteúdos nos diversos suportes e plataformas, potencializando o engajamento ativo do aprendiz. Ou seja, o internauta que escreve *fanfictions*, cria *mashups* e *spoofs*, colabora em *softwares open source*, precisa aprender e incorporar conteúdos, linguagens, *softwares*, protocolos; assim como precisa saber remixá-los, com-

partilhá-los e utilizá-los em diferentes plataformas e suportes. Essas ações exigem não apenas o aprendizado e acumulação de saberes abstratos; exigem que se explore *softwares*, ambientes, se aprenda funcionalidades de *gadgets*, se aprenda protocolos de comunicação em redes sociais. As práticas digitais estimulam o trabalho em equipe, o processo de aprender por tentativa e erro (aprender fazendo), a criatividade e a autonomia, entre outras ações de caráter desafiador, afetivo e lúdico.

Na mesma linha de pensamento, Henry Jenkins enumera algumas habilidades necessárias para as crianças participarem plenamente da cultura da convergência⁰¹:

capacidade de unir seu conhecimento ao de outros numa empreitada coletiva; 2) capacidade de compartilhar e comparar sistemas de valores por meio da avaliação de dramas éticos; 3) capacidade de formar conexões entre pedaços espalhados de informação; 4) capacidade de expressar suas interpretações e seus sentimentos em relação a ficções populares por meio de sua própria cultura tradicional; 5) capacidade de circular as criações através da internet, para que possam ser compartilhadas com outros; e 6) interpretar papéis como meio de explorar um mundo ficcional e como meio de desenvolver uma compreensão mais rica de si mesmo e da cultura a sua volta (2009, p. 248-249).

Se, por um lado, devido à predominância dos bens culturais híbridos e ao estímulo ao aprender fazendo, a cultura digital se afasta dos padrões de letramento clássico, por outro, os produtos digitais espelham a efervescência da própria vida cultural contemporânea.

Alinhado com essas ideias, este texto argumenta que os *games* (assim como as mídias digitais) são o espelho da lógica cultural da sociedade contemporânea. Os *games* são produtos da cultura digital ao mesmo tempo em que se tornaram o “tutorial” da própria cultura da qual emergiram. Dito de outra forma: a sociedade hoje opera com uma lógica digital ou um sistema de experiência lúdica, social e inventiva característico dos jogos. Assim, pesquisar a experiência de *games* é estudar as pessoas e a sociedade em que emergiram. Como defendem os pedagogos franceses Jean Chateau e Gilles

01 A abordagem de Jenkins refere-se ao público infantil, no entanto, suas observações aplicam-se facilmente ao indivíduo contemporâneo de maneira geral.

Brougère (*apud*, REGIS; PERANI, 2010, p. 12), as práticas lúdicas são parte fundamental do desenvolvimento físico e cognitivo de todos os seres vivos, o que nos permite dizer que são também fundamentais para as possibilidades de letramentos em uma sociedade. No entanto, provavelmente devido à longa tradição aristotélica que separou jogo e seriedade, o lúdico foi excluído da cultura letrada. Neste texto não queremos domesticar os *games* ou escrutinar os modos como poderiam ser utilizados para fins de letramento e educação. Ao contrário, nossa proposta é, a partir de uma análise do *game Minecraft*, mapear as características intrínsecas ao modo de operar dos *games* para pensar como é possível inspirar-se na lógica dos *games* e das mídias digitais – e entender os modos de letramentos derivados deles – para tornar a educação uma experiência mais participativa, lúdica e inventiva⁰².

O presente texto está organizado em duas partes. A primeira discute o conceito de letramento, libertando-o de sua associação exclusiva com as habilidades de leitura e escrita de obras eruditas. Na segunda parte realizamos uma análise do videogame *Minecraft* demonstrando como o jogo estimula uma experiência irreduzível à da cultura letrada, revelando-se um espelho da lógica digital e da cultura contemporânea. Por experiência, entendemos tal como Foucault “a correlação, numa cultura, entre campos de saber, tipos de normatividade e formas de subjetividade”. (1988, p. 10).

DO LETRAMENTO AOS MÚLTIPLOS LETRAMENTOS

De acordo com a educadora da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Luciana Piccoli (2010), a história das palavras alfabetização, alfabetismo e letramento se mesclaram, gerando ambiguidade entre os significados de cada uma. Tudo começou com a tradução da palavra *literacy* para o português, surgindo depois diferentes versões: *alfabetização*, *alfabetismo*, *letramen-*

02 Adotamos os termos inventivo e invenção neste texto no sentido de Virgínia Kastrup (2007). Kastrup diferencia criatividade – termo relacionado à categoria psicológica e subjetiva estudada pela Psicologia Cognitiva e que se refere à habilidade de criar soluções criativas para resolver problemas existentes – do termo invenção que não estaria vinculado à ideia de resolver problemas, podendo então inventar problemas, o que deixa abalados as separações ontológicas de sujeito e objeto, dotando a cognição de uma inventividade intrínseca e múltipla.

to, *lecto-escrita e cultura escrita* (cf. PICCOLI, 2010). Devido a essa gama de interpretações, as pesquisadoras brasileiras Leda Tfouni (USP), Magda Soares (UFMG), Mary Elizabeth Cerutti-Rizzatti (UFSC), Roxane Rojo (Unicamp) e a chilena, radicada no Brasil, Angela Kleiman (Unicamp) têm debatido em suas respectivas pesquisas os conceitos sobre letramento e qual palavra se adequaria melhor à tradução do termo.

No artigo *Alfabetizações, Alfabetismos e Letramentos: trajetórias e conceitualizações*, Piccoli (2010) apresenta os precursores que problematizaram o conceito aqui estudado. Emília Ferreiro (*apud* PICCOLI, 2010) não aceita a coexistência das palavras letramento e alfabetização. Ela argumenta que a definição de letramento reduz o conceito de alfabetização à decodificação. Pelo ponto de vista de Piccoli, letramento vai além do saber ler e escrever e traz consigo uma proposta sociológica, cujo significado remete às práticas sociais, políticas e culturais em torno da leitura, da escrita e do aprendizado.

No artigo, Piccoli destaca ainda a importância do pensamento de Paulo Freire para refletir sobre o tema. Segundo a pesquisadora, apesar do autor não utilizar o termo letramento em sua obra, ela afirma que a ideia de Freire sobre alfabetização pode ser relacionada ao conceito de letramento. Para Freire, “a leitura da palavra não é apenas precedida pela leitura do mundo mas por uma certa forma de ‘escrevê-lo’ ou de ‘reescrevê-lo’, quer dizer, de transformá-lo através de nossa prática consciente” (FREIRE, 2006 *apud* PICCOLI, 2010, p.260). Ou seja, a concepção de Freire para alfabetização é um ato político e social. Não aprendemos simplesmente para ler e escrever e sim para dominar os códigos para que possamos exercer o direito de pensar e opinar sobre o cotidiano, a sociedade, a política e o mundo em que vivemos.

Por sua vez, a professora Leda Tfouni distingue a alfabetização de letramento colocando o primeiro como “aquisição da escrita por um indivíduo, ou grupo de indivíduos” enquanto que o letramento foca “os aspectos sócio-históricos da aquisição de um sistema escrito por uma sociedade” (TFOUNI, 1995, p. 20 *apud* CERUTTI-RIZZATTI, 2012, p. 297). Angela Kleiman (2005) corrobora com Tfouni ao afirmar que alfabetização e letramento são estudos distintos. Para ela, a alfabetização tem o objetivo de ensinar o domínio do sistema alfabético e ortográfico, enquanto que o letramento não é uma habili-

dade, porém ele agrega um “conjunto de habilidades (rotinas de como fazer) e de competências (capacidades concretas para fazer algo)”. De acordo com a pesquisadora, a alfabetização é parte integrante do letramento. É necessário ser letrado para participar de algumas atividades cotidianas. Contudo, a pesquisadora observa que,

o letramento é complexo, envolvendo muito mais do que uma habilidade (ou conjunto de habilidades) ou uma competência do sujeito que lê. Envolve múltiplas capacidades e conhecimentos para mobilizar essas capacidades, muitos dos quais não têm necessariamente relação com a leitura (KLEIMAN, 2005, p.18).

Na mesma linha de pensamento de Kleiman, autores como a brasileira Mônica Fantin (2008), o norte americano Henry Jenkins (2009), o professor da *University of California*, Jay Lemke (2010) e a professora portuguesa da Universidade Autônoma de Lisboa, Paula Lopes (2011) possuem preposições correlatas com a ideia de que letramento não é apenas “ler e escrever”, mas também utilizar outras capacidades intelectuais e cognitivas em diferentes tipos de atividades. Letramentos são construídos socialmente, em uma relação mútua, e cada um tem vários tipos dentro de si. Para Jay Lemke,

letramentos são legiões. Cada um deles consiste em um conjunto de práticas sociais interdependentes que interligam pessoas, objetos midiáticos e estratégias de construção de significado (LEMKE, 1989; GEE, 1990; BEACH, LUNDELL, 1998). Cada um deles é parte integral de uma cultura e de suas subculturas (LEMKE, 2010, p.455).

O entendimento de Lemke referente ao conceito de letramento leva à definição de letramento midiático (literacia mediática em Portugal⁰³), onde capacidades como ver televisão, acessar *sites* de redes sociais e prestar atenção em uma conversa, concomitantemente, são habilidades cognitivas comuns entre os jovens e adultos do século XXI.

.....
03 Ver Lopes (2011).

2.1 TIPOS DE LETRAMENTO

Segundo Kleiman, “letramento abrange o processo de desenvolvimento e o uso dos sistemas da escrita nas sociedades, ou seja, o desenvolvimento histórico da escrita refletindo outras mudanças sociais e tecnológicas” (KLEIMAN, 2005, p. 21). Dentro do campo do letramento existem alguns tipos que merecem destaque. A doutora Raquel Timponi Rodrigues apresenta em sua tese⁰⁴ o conceito da UNESCO sobre o que é ser letrado:

o termo 'letrado' uma vez referiu-se à básica capacidade de escrever sobre uma superfície com estilete, pincel ou caneta e compreender a informação representada. Com a invenção da imprensa, o surgimento posterior da educação de massa e, mais tarde, o advento da Internet, o conceito de letramento foi aperfeiçoado e ampliado. Agora inclui entendimentos críticos associados às características de informação particulares, formatos e sistemas midiáticos, bem como os processos cognitivos, do conhecimento, atitudes e habilidades necessárias para se envolver com a mídia e outros fornecedores de informação, tais como bibliotecas, arquivos da Internet, como também domínios particulares de conhecimento. São exemplos de letramentos sociais comumente discutidos: os científicos, globais, políticos, familiares, culturais e financeiros. Os letramentos midiáticos e informacionais estão subjacentes a todos esses letramentos (UNESCO, 2013, p. 45 apud RODRIGUES, 2015, p. 75).

Isto é, o conceito da UNESCO foi aperfeiçoado, ampliado e incluiu em sua lista: formatos e sistemas midiáticos, processos cognitivos, habilidades necessárias para se envolver com a mídia, arquivos de internet, letramentos midiáticos, entre outros. Aquela cultura erudita na qual letramento é saber ler e escrever está em xeque, visto que alguns pesquisadores têm investigado outras formas de letramento, ampliando o entendimento sobre o conceito.

Nessa linha de pensamento, Raquel Timponi Rodrigues, a partir de uma ampla investigação sobre os modos de leitura na contemporaneidade, buscou entender por que as escolas e as políticas públicas desvalorizam as formas de leitura advindas dos meios de comunicação, dando valor apenas ao modelo europeu de letramento. A autora procurou elementos culturais do passado como práticas de oralidade, gestos e imagens a fim de entender a mistura de influências popular e erudita que marcaram a cultura híbrida do brasileiro.

.....
04 Ver (RODRIGUES, 2015).

A metodologia escolhida por Timponi consistiu em ressignificar a leitura de dois produtos, audiolivro e livroclip, sendo que o primeiro foi aplicado com crianças da rede pública e com uma instituição especializada (Instituto Benjamin Constant, RJ); e o segundo, com crianças das redes pública e privada. Ao apresentar os vários tipos de letramento, Rodrigues ressalta que a Unesco listou os três tipos que mais sobressaíram dentre as diversas teorias. São eles: letramento midiático, letramento informacional e letramento digital.

O *letramento midiático* estaria relacionado com a ideia de se comunicar utilizando vários tipos de mídia ao mesmo tempo, mesclando mídias tradicionais (jornal, rádio e TV) com as mídias digitais (internet). A questão aqui não é apenas saber misturar de forma criativa imagem, vídeo e texto, mas também ter um senso crítico do que está sendo feito e transmitido. Já o *letramento informacional*, estaria associado com a maneira que o sujeito lida com a informação, seja na forma de buscar, detectar e analisar os dados pesquisados na *web*. E, finalmente, o *letramento digital*, que seria o modo como o usuário lida com produtos de tecnologia da comunicação (*softwares e hardwares*). Dessa forma, pressupõem-se que os três tipos de letramento descritos acima estão imbricados na tríade sujeito, ambiente e objeto, todos em um mesmo sistema. De acordo com Lemke,

os letramentos não podem ser analisados adequadamente se considerarmos apenas o que as pessoas fazem. Devemos compreendê-los como parte de sistemas mais amplos de práticas que dão coesão à sociedade, que fazem dela uma unidade de organização própria e dinâmica muito mais ampla do que o indivíduo (LEMKE, 2010, p. 459).

Portanto, letramento não pode ser analisado de forma individual, sendo necessário observar todo o contexto em que ele está inserido na vida do indivíduo, ver além do “saber ler e escrever”. Ou melhor, é perceber que o sujeito letrado possui outros tipos de conhecimentos que vão além da leitura e escrita. São outros tipos de habilidades que se adquire ao longo da vida e que, por vezes, são menosprezadas por serem, talvez, fúteis aos olhos do senso comum e da academia. Ligar uma TV, usar um *smartphone* e até mesmo utilizar um micro-ondas são ações corriqueiras para a maioria das pessoas. Se hoje

utiliza-se de forma “rápida e fácil” esses aparelhos o provável motivo são as habilidades cognitivas que foram adquiridas ao longo do tempo.

Em um estudo sobre Memes e Letramentos, Pollyana Escalante (2016) demonstra como, por meio de memes, é possível estudar os diferentes tipos de letramento entre pais, filhos e netos. Filhos possuem habilidades de linguagem e uso de *software* mais desenvolvidas, na maioria das vezes, que pais e avós. Os jovens, por sua vez, expõem a si mesmo e a família em busca de outras pessoas que compartilhem da mesma situação, gerando uma rede de afetos entre usuários que partilham a mesma experiência. Para Lemke,

letramentos são sempre sociais: nós os aprendemos pela participação em relações sociais; suas formas convencionais desenvolveram-se historicamente em sociedades particulares; os significados que construímos com eles sempre nos liga a uma rede de significados elaborada por outros (LEMKE, 2010, p. 458).

Portanto, ao observar as trocas de afetos entre pais e filhos/avós e netos nas redes sociais nota-se a predominância de certos comportamentos como a troca de imagens com frases motivacionais, vídeos, áudios, corrente virtual, e claro, memes. Dessa breve reflexão percebe-se como o letramento midiático está presente no cotidiano. Lemke admite que

os letramentos são, em si mesmos, tecnologias e nos dão as chaves para usar tecnologias mais amplas. Elas também produzem uma chave entre o eu e a sociedade: o meio através do qual agimos, participamos e nos tornamos moldados por sistemas e redes ‘ecossociais’ mais amplos. Os letramentos são transformados na dinâmica desses sistemas de auto-organização mais amplos e nós – nossas percepções humanas, identidades e possibilidades – somos transformados juntamente com eles (LEMKE, 2010, p.455).

Sendo assim, letramentos se transformam e nos transformam, em uma mútua troca de conhecimento e saberes. As imagens, textos, vídeos e áudios que são compartilhados nos *sites* de redes sociais incentivam, de certa forma, aqueles que não têm “intimidade” com as novas tecnologias a fazerem uso delas. Todavia, o afeto possui um papel importante na filiação a essas redes. Com a intenção de se comunicar com amigos e família, pessoas costumam aderir ao *WhatsApp*, por exemplo, para não perder o contato, cultivando suas

relações e tradições nesse meio. O fator humano aqui é tão importante quanto a habilidade cognitiva de operar *gadgets* de forma “correta”.

Dessa forma, os exemplos trazidos anteriormente evidenciam uma efervescência sociotécnica, onde atores humanos e não humanos afetam uns aos outros. (cf. REGIS, 2015; RODRIGUES, 2015). Por fim, apesar dos três tipos de letramentos citados anteriormente (midiático, informacional e digital) possuírem conceitos diferentes, eles estão ligados entre si, complementando um o conceito do outro, dando sentido a um campo mais amplo, dos multiletramentos. Vamos analisar o *game* Minecraft para entender como ele é representativo da cultura e das formas e possibilidades de letramentos hoje.

3. LETRAMENTOS EM MINECRAFT

Da mesma forma que os gregos levaram um tempo para assimilar a escrita alfabética, dominando primeiro o sistema visualmente para depois conectar mais rapidamente a forma visual com os valores acústicos/fonéticos (HAVELOCK, 1996, p. 205), a sociedade hoje passa por um período de “adaptação sintática”.

“Sintaxes” Tecnológicas

Cada tecnologia possui suas características próprias. Tanto o oral e o escrito quanto o eletrônico são compostos por uma lógica de utilização peculiar que espelham uma realidade social. A oralidade é caracterizada por utilizar métodos de memorização como a rima de som, métrica, rima de sentido, melodia (ritmo), performance, uso de conteúdo mais facilmente lembrado (superlativos, por exemplo), uso de narrativa (ações) e uso de tom formular (mesma forma usada várias vezes – redundância). Por sua vez, a escrita possui suas próprias convenções de formato de letras, pontuações, manchas gráficas, estilo de texto etc.

Na cultura digital, o formato da mensagem acumula as convenções e usos das diversas tecnologias de comunicação (oral, escrita, audiovisual, digital), incorporando-as e alterando-as. Em sua pesquisa de doutorado, Letícia Perani Soares (2016) dedicou-se a desvendar as ligações entre a história de desenvolvimento dos jogos eletrônicos e a da HCI (*human computer interface*),

especialmente em aspectos tecnológicos/cognitivos, mercadológicos e culturais, buscando “pistas” que nos são fornecidas em materiais que referenciam os pioneiros dessas áreas de trabalho. Perani demonstra como desde o início da era digital, os jogos foram didáticos no processo de letramento sobre as possibilidades dos computadores para a comunicação, a computação e outros aspectos da vida social.

Desde então, os *games* nunca cessaram de nos guiar sobre as possibilidades de apropriações e invenções das linguagens digitais, isto é, suas possibilidades de letramentos.

Letramento com relação às mudanças sociais e culturais, isto é, a aprendizagem de certas habilidades no ambiente do jogo, muitas vezes pode ser aproveitada para tarefas que não tem conexão direta com ele, nesse sentido, é interessante trazer o *game Minecraft* (Mojang, 2009-) como ambiente propício para esse tipo de aprendizado tangencial.

Em 2009, o programador sueco Markus Persson fundou a empresa *Mojang*, pela qual lançou no mesmo ano o jogo *Minecraft*, que até hoje conquista inúmeras crianças e adultos ao redor do globo. Com uma interface simples, que lembra um Lego digital, *Minecraft* atraiu uma multidão de fãs, e contribuiu para a compra dos direitos do jogo pela Microsoft em 2014, pelo quantia de U\$\$ 2,5 bilhões. Hoje é o segundo jogo mais vendido do mundo, perdendo apenas para *Tetris* (1980).

As tecnologias digitais, por suas características intrínsecas – junção de formatos orais, visuais, táteis –, estimulam o uso dos nossos diversos sentidos. No plano dos meios de comunicação, as tecnologias digitais, distribuídas por inúmeros suportes materiais e plataformas têm a tendência a gerar uma ambientação que envolve os indivíduos (LÉVY, 1999; JOHNSON, 2001; PEREIRA, 2008), facilitando as experiências que valorizam o ambiente e o contexto.

Por exemplo, dentro do universo do jogo, o vilão *Enderman* foi criado a partir de um personagem de contos de lenda urbana na internet (ou como é mais conhecido, *creepypasta*), *Slenderman*. O jogo também inspirou internautas a escreverem contos de terror com o personagem fantasma *Herobrine*. Assim, o consumo do produto é ampliado de uma forma tal que se percebe que a experiência de entretenimento não se resume a uma relação linear de um

indivíduo que consome um produto. O que ocorre é um processo de fruição que envolve pessoas, tecnologias e protocolos de uso funcionando como uma verdadeira rede sociotécnica (SIMONDON, 1958; LATOUR, 2005).

Essa experiência de entretenimento que engloba todo um processo de construção e não apenas a fruição de um produto acabado tem como característica o que Roz Kaveney (2005, p. 8) chama de *consumo ativo do meio*: o desenvolvimento de um universo de temas, usos e protocolos, que envolve amadores, fãs, profissionais, tecnologias e processos de forma contínua, promovendo um aprendizado contínuo para os participantes e o aperfeiçoamento do próprio meio, num sistema de afetação entre pessoas, meio e objetos técnicos.

Esse consumo ativo do meio pode ser observado no universo de *Minecraft*, jogo com um visual cúbico e sem explicações de como interagir, o que para alguns pode ser intimidador, sejam adultos ou crianças. Por essa razão há inúmeros tutoriais na internet criados e compartilhados por seus jogadores. O que pode ser associado ao que a pesquisadora define como *cascatas de competências*, ou seja,

o raro processo pelo qual um conjunto de habilidades profissionais é admirado e imitado por um seguidor amador e o mundo do profissional e o do amador influenciam um ao outro em um processo de feedback contínuo e troca de papéis até que as habilidades profissionais fiquem mais avançadas e menos raras (KAVENEY, 2005, p. 2).

O conceito de cascata de competências refere-se a uma espécie de capacitação coletiva, na qual atuam agentes humanos – amadores, fãs e profissionais – e agentes não-humanos, as tecnologias, ferramentas, protocolos de uso. É a experiência de entretenimento não como um produto acabado, consumido em um espaço de tempo definido, mas como um processo contínuo, que engloba todo um conjunto de fatores que determinam um universo específico. Desse modo, o consumo ativo é uma experiência por meio da qual o amador vira profissional e o próprio meio, os protocolos de uso, técnicas, temas se desenvolvem e se fortalecem. Nesse consumo ativo valoriza-se o processo e a concretude da experiência lúdica.

Por isso, observar as possibilidades de interação com *Minecraft* é interessante para o conceito de letramento estudado neste capítulo, pois a criatividade (e esperamos que a possibilidade de emergir processos de invenção) é um requisito básico para se aventurar nele, mas, ainda assim, há três formas de experiência com o jogo: o modo sobrevivência, que consiste em escapar de ameaças como feras e zumbis; o de aventura, no qual há inimigos e objetivos como na maioria dos jogos; e o criativo, ambiente livre para usar os recursos do jogo para criar cenários e objetos, por exemplo.

Por ter esse modo criativo, pode ser compreendido como um jogo de cubos para criar mundos e personagens como se fosse o Lego de algumas décadas passadas, bem como um espaço de criação de narrativas e ambientes no estilo dos jogos clássicos de *Role-Playing Game* (RPG). O que ressalta que a remixagem faz parte de um processo mais amplo potencializado pelas tecnologias digitais. O formato digital incorporou (digitalização) todos os demais formatos e linguagens (oral, escrita, audiovisual tátil), potencializando recombinações e hibridismos de ilustrações, fotos, sons, músicas, animações, filmes e vídeos. Além de integrar textos, estilos e linguagens provenientes de todo tipo de mídia na base digital, o computador, por meio de inúmeros aplicativos e *softwares*, facilitou imensamente a circulação e o manuseio de todo tipo de informação.

Mas, não basta apenas a “digitalização”, o “remix” só foi possível pois o acesso aos produtos era fácil e barato, favorecendo sua popularização. Para facilitar ainda a circulação e distribuição dos produtos remixados, mais dois fatores foram imprescindíveis: 1) o surgimento de mídias pequenas, móveis e compatíveis (a integração de mídias e plataformas, o surgimento de *gadgets* compatíveis) e, 2) a criação das redes sociais, com interfaces intuitivas, que permitiram a ampla circulação, distribuição e compartilhamento dos bens culturais remixados.

Manovich (2005) pondera que a lógica do remix não é algo novo, na cultura de massa já havia remix, mas, como o manuseio não era tão acessível, ele era quase um privilégio do emissor. Para o autor, na cultura digital a facilidade de acesso e manipulação dos dados por um grande número de usuários permite a remixabilidade colaborativa, que potencializa inovações. Enquan-

to que a cultura de massa tende a produzir repetição e redução, a modulação pós-computador favorece uma maior exploração do meio pelo usuário, o que permite o surgimento de hibridismos e acoplagens inusitadas e um estilo de repetição que permite a diversidade.

Nesse caminho, jogadores de *Minecraft* se apropriam de outros produtos de entretenimento, como *Super Mario Bros.* e *World of Warcraft*, e bloco por bloco recriam esses videogames, além da construção de cenários de seriados, filmes ou de personagens para serem impressos em impressora 3D. Em uma partida, o jogo pode demandar noções de sobrevivência, como saber construir um abrigo, caçar, fazer equipamentos (pá, espada e picareta) e lutar contra monstros. Para isso pode exigir noções de: *matemática básica*, para dar forma a uma cama é preciso três caixas de madeira e três cubos de lã ou no caso de uma porta são necessárias seis caixas de madeira; *química*, para fazer uma espada de ferro é preciso construir uma fornalha para derreter o ferro obtido durante as escavações; *biologia*, porque ao “matar” o porco, obtém-se proteína para manter o seu personagem vivo; *geometria* e *geografia*, porque o personagem precisa explorar o ambiente e o clima para poder criar o seu mundo, sendo assim necessário ter noções de área, volume e forma; *inglês*, é preciso capacitar-se no idioma para jogar.

Esses exemplos, dentre muitos outros, evidenciam que o jogo estimula a prática de aprender pela experiência, no sentido de aprenda por meio de tentativa e erro, e da lógica do “faça você mesmo” (ou em inglês, *do it yourself*), máxima do movimento *Maker*. *Minecraft* pode ser definido como uma ferramenta que reúne exploração com criação em um só ambiente. Nele, experiência, criatividade, aprendizado contínuo, descentralização, autonomia e trabalho em equipe são habilidades requeridas e/ou estimuladas. O ambiente *online* do jogo também ajuda a desenvolver habilidades sociais.

Ainda que a curva de aprendizado ou a aprendizagem tangencial seja relativa de jogador para jogador, muitas vezes, sem saber que estão estudando, crianças e adolescentes se empenham para construir e compartilhar seus projetos com outros jogadores, como em *Little Big Planet* (Sony Computer Entertainment, 2008-). Talvez por enxergar esse potencial, a atual detentora dos direitos, a *Microsoft*, lançou a versão do *Minecraft* para a educação.

A proposta deste texto, no entanto, não se resume à produção de jogos educativos, o que pode reduzir os jogos a meras ferramentas úteis às práticas da pedagogia de transmissão de saberes. A proposta não é uma domesticação dos *games*. Antes, a ideia é lançar um olhar atento a suas características intrínsecas, tais como o estímulo a participação, trabalho em equipe, autonomia, experiência e invenção, como fontes de inspiração para a educação formal. A ideia é desenvolver metodologias capazes de inserir os estudantes no processo de construção de sua aprendizagem, colocando-os como participantes desde a construção do conteúdo até a programação e execução das atividades. Assim, os letramentos que já ocorrem espontaneamente nas práticas de comunicação, entretenimento e sociabilidade da cultura digital podem ser inspiração para novas abordagens da educação, para além dos textos letrados.

Não se trata de uma simples opção pedagógica. A alteração aqui é de base ontológica e epistemológica. Ao apostar em conceitos como experiência, invenção, aprendizado contínuo, descentralização, autonomia e trabalho em equipe, convergimos com as abordagens teórico-metodológicas das metodologias de pesquisa-intervenção. Essa perspectiva destaca que não há neutralidade no conhecimento, pois toda pesquisa intervém sobre a realidade mais do que apenas a representa ou busca suas essências atemporais (LOREAU *apud* PASSOS; BARROS, 2009). A pesquisa intervenção proposta por Eduardo Passos e Regina Barros vai ao encontro dos conceitos de múltiplos letramentos e propõe que sujeito, objeto e conhecimento são efeitos coemergentes do processo social de construção da pesquisa e dos conhecimentos. Não se pode orientar a pesquisa pelo que suporia saber de antemão acerca da realidade. Para os autores há «inseparabilidade entre conhecer e fazer, entre pesquisar e intervir: toda pesquisa é intervenção» (PASSOS; BENEVIDES, 2009, p. 17).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Iniciamos com a argumentação de que o conceito de letramento pode ser ampliado de modo a incluir não apenas o aprendizado formal, por meio da escrita e processos reflexivos e abstratos, mas também outras formas de saber. Em seguida, argumentamos, que o sistema de mídias atual, ao transpor para

a base digital formatos e linguagens provenientes dos diversos tipos de mídia, potencializa a participação do usuário na produção e manuseio de diferentes tipos de textos. Esse estímulo à participação mobiliza e exige o aprimoramento de diversas habilidades, convidando-nos a repensar o conceito de letramento. Este não pode ser reduzido ao domínio da escrita e do raciocínio lógico e reflexivo. Concluímos junto com Lemke que os letramentos são parte de sistemas mais amplos de práticas que dão coesão à sociedade, que fazem dela uma unidade de organização própria e dinâmica que envolve as coletividades.

Também ponderamos que as outras formas de expressões culturais e midiáticas fazem parte dos letramentos sociais. No caso da cultura digital, observa-se um hibridismo cultural sem precedentes que potencializa um conjunto de ações que exigem não apenas o aprendizado e acumulação de saberes abstratos; antes, exigem que se explore *softwares*, ambientes, se aprenda funcionalidades de *gadgets*, se aprenda protocolos de comunicação em redes sociais. Essas ações estimulam o trabalho em equipe, o processo de aprender por tentativa e erro (aprender fazendo), a invenção e a autonomia, entre outras ações de caráter desafiador, afetivo e lúdico.

Por fim, analisamos o videogame *Minecraft* e ponderamos que a experiência de jogá-lo é extremamente representativa dos modos de experiência da sociedade atual. Jogar *Minecraft* permite o consumo ativo do meio, estimula a prática de aprender pela experiência, a remixabilidade colaborativa, invenção, aprendizado contínuo, descentralização, autonomia e trabalho em equipe.

Assim, *Minecraft* é um jogo ilustrativo de como o potencial da experiência digital pode ser inspirador de metodologias educativas com base em uma abordagem de letramentos referenciados por práticas afetivas, lúdicas e inventivas.

REFERÊNCIAS

AARSETH, Espen. *Cybertext*. Baltimore: Johns Hopkins University Press; 1997.

ARENDT, Hannah. "A crise na educação". In: *Entre o passado e o futuro*. São Paulo: Perspectiva, 1961.

CERUTTI-RIZZATTI, Mary Elizabeth. Letramento: uma discussão sobre implicações de fronteiras conceituais. *Educ. Soc.*, Campinas, v. 33, n. 118, p. 291-305, jan.-mar. 2012.

ESCALANTE, Pollyana. O potencial comunicativo dos memes: formas de letramento na rede digital. Dissertação de Mestrado. Universidade do Estado do Rio de Janeiro - Faculdade de Comunicação Social, 2016.

FOUCAULT, Michel. *História da Sexualidade 2: o uso dos prazeres*. 6. ed. Rio de Janeiro: Graal, 1988.

FREIRE, Paulo. *Educação como prática da liberdade*. Rio de Janeiro: Ed. Paz e Terra, 1967.

GOODY, Jack; WATT, Ian. *As consequências do letramento*. São Paulo: Paulistana; 2006.

_____. *A lógica da escrita e a organização da sociedade*. Lisboa: Edições 70, 1987.

HAVELOCK, Eric. *Preface to Plato*. Cambridge: Harvard University Press; 1963.

_____. *A revolução da escrita na Grécia e suas consequências culturais*. RJ: Paz e Terra; 1996.

JENKINS, Henry. *Cultura da Convergência*. São Paulo: Aleph, 2009.

JOHNSON, Steven. *Cultura da Interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

KASTRUP, Virgínia. *A invenção de si e do mundo. Uma introdução do tempo e do coletivo no estudo da cognição*. BeloHorizonte: Autêntica, 2007.

KAVENEY, Roz. *From Alien to The Matrix: reading science fiction film*. London / New York: I. B. Tauris, 2005.

KLEIMAN, Ângela., *Preciso ensinar o letramento? Não basta ensinar a ler e escrever?* Cefiel/IEL/Unicamp, 2005.

LATOURETTE, Bruno. *Reassembling the social: an introduction to the Actor-Network-Theory*. Oxford: Oxford University Press, 2005.

LEMKE, Jay. *Letramento Metamidiático: transformando significados e mídias*. *Trab. Ling. Aplic.*, Campinas, 49(2): 455-479, Jul./Dez. 2010.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Ed. 34, 1999.

MANOVICH, Lev. *Remixing and Remixability*. 2005. Disponível em: <<http://imlportfolio.usc.edu/ctcs505/ManovichRemixModular.pdf>>. Acesso em: 10 set. 2016.

LOPES, Paula. *Literacia(s) e literacia mediática*. CIES e-Working Paper N.º 110, 2011.

ONG, W. *Oralidade e Cultura Escrita: a tecnologização da palavra*. Campinas: Papirus, 1998.

PASSOS, Eduardo; BARROS, Regina Benevides de. "A cartografia como método de pesquisa-intervenção". In: PASSOS, Eduardo; KASTRUP, Virgínia; ESCÓSSIA, Liliane (orgs). *Pistas do Método da Cartografia: pesquisa-intervenção e produção de subjetividade*. Porto Alegre: Sulina, 2009.

PEREIRA, Vinícius. *G.A.M.E.S. 2.0 - Gêneros e Gramáticas de Arranjos e Ambientes Midiáticos Mediadores de Experiências de Entretenimento, Sociabilidades e Sensorialidades*. XVII Encontro da Compós, UNIP, São Paulo, SP, jun/2008.

PICCOLI, Luciana. Alfabetizações, alfabetismos e letramentos: trajetórias e conceituações. *Revista Educação Real.*, Porto Alegre, v. 35, n. 3, p. 257-275, set/dez, 2010. Disponível em: <http://www.ufrgs.br/edu_realidade>

REGIS, Fátima. “Textos, texturas e intertextos: apontamentos sobre aprendido e competência na comunicação digital”. In: Intexto. Porto Alegre: UFRGS, n. 33, p. 209-224, maio/ago, 2015.

REGIS, Fátima; PERANI, Letícia. Comunicação e entretenimento na Cibercultura: repensando as articulações entre lúdico, cognição e tecnologia. *E-Com-pós*, v.13, n.2, maio/ago. 2010.

RODRIGUES, Raquel Timponi Pereira. Modos de leitura do jovem brasileiro contemporâneo: uma análise dos produtos híbridos audiolivro e livroclip. Rio de Janeiro, 2015. Tese (Doutorado em Comunicação Social)-Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2015. 2 vols.

RORTY, Richard. A filosofia da criação e da mudança. Org Cristina magro e Antonio marcos Pereira. Belo Horizonte: Editora da UFMG, 2000.

SANTAELLA, Lúcia. Cultura e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Editora Paulus, 2003.

SIMONDON, Gilbert. *Du mode d’existence des objets techniques*. Paris: Aubier-Montaigne, 2008 [1958].

SOARES, Letícia Perani. Interfaces gráficas e os seus elementos lúdicos: aproximações para um estudo comunicacional. Rio de Janeiro: UERJ, 2008. Dissertação de Mestrado.

SOARES, Letícia Perani. “O maior brinquedo do mundo”: a influência comunicacional dos games na história da interação humano-computador. 2016. 180 folhas. Tese. (Doutorado em Comunicação). Programa de Pós-Graduação em

Comunicação, UERJ, Rio de Janeiro, 2016.

SODRÉ, Muniz. *As estratégias sensíveis: afeto, mídia e política*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2006.

TFOUNI, L.V. *Letramento e alfabetização*. São Paulo: Cortez, 1995.

COMPUTADORES

PARA O POVO:

GAMES E

HOBBYISMO NAS

REVISTAS

ESPECIALIZADAS

EM COMPUTAÇÃO

COMPUTADORES PARA O POVO: GAMES E HOBBYISMO NAS REVISTAS ESPECIALIZADAS EM COMPUTAÇÃO

LETÍCIA PERANI

PROFESSORA ASSISTENTE DO INSTITUTO DE ARTES E DESIGN DA UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA (IAD/UFJF), DOUTORA EM COMUNICAÇÃO PELA UERJ, PESQUISADORA DO LABORATÓRIO DE PESQUISAS EM COMUNICAÇÃO, ENTRETENIMENTO E COGNIÇÃO DA UNIVERSIDADE DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO (CIBERCOG/UERJ).

LETICIA.PERANI@UFJF.EDU.BR

RESUMO

Neste presente trabalho, procuramos demonstrar as relações entre jogos eletrônicos e o hobbyismo de computação, que marcou a fase inicial de adoção das tecnologias digitais, a partir da presença dos games nas revistas especializadas em computação. Para tanto, discorreremos sobre as teorias do hobby, bem como a importância das revistas hobbyistas na comunidade de entusiastas computacionais, e, conseqüentemente, o papel dos jogos eletrônicos no fomento ao mercado de computação que surgia nos anos 1970, bem como testando os limites desta tecnologia, tanto na parte de hardwares quanto de softwares, descobrindo novas potencialidades para as máquinas, e ajudando a divulgar os computadores como novos meios de comunicação.

PALAVRAS-CHAVE

Games; hobbyismo; jornalismo especializado.

A edição de janeiro de 1975 da revista estadunidense *Popular Electronics*, especializada em discussões sobre tecnologia eletrônica, trouxe uma grande novidade, alardeada em letras garrafais em sua capa: “O Primeiro Kit de Microcomputador do Mundo para Competir com os Modelos Comerciais... ‘ALTAIR 8800’”⁰¹. O *Altair 8800*, desenvolvido pela empresa Micro Instrumentation and Telemetry Systems – MITS, era um computador de 8-bits com memória RAM de 256 bytes, que não tinha nenhum dispositivo de entrada ou de saída de dados. Tais capacidades técnicas parecem irrisórias após quatro décadas do seu lançamento, porém, a reportagem da *Popular Electronics* fez questão de ressaltar o poder computacional do pequeno *Altair* como “o mais poderoso computador já apresentado como um projeto para construção em qualquer revista de eletrônica”⁰² (ROBERTS; YATES, 1975: 33), decretando que a era dos computadores domésticos finalmente havia chegado, depois de anos de descrições diversas pelos escritores de Ficção Científica⁰³. Contudo, mais do que revelar a transição que os dispositivos computacionais começaram a fazer nos anos 1970, de sair definitivamente dos laboratórios de pesquisa para a sua adoção pelo público geral, a matéria da revista estadunidense apontava para a consolidação de uma nova atividade de lazer entre o seu público-alvo: o *hobbyismo* de microcomputadores, que tinha nos *games* uma de suas expressões mais ativas e visíveis. Como veremos ao longo deste trabalho, acreditamos que esta união entre *hobbyismo*, os jogos eletrônicos e as revistas especializadas em computação ajudaram a moldar o início do desenvolvimento, da produção e do consumo das tecnologias de Interação Humano-Computador (em inglês, HCI) nos anos 1970 e 1980.

Até o aparecimento de microcomputadores como o *Altair 8800*, os dispositivos computacionais ainda estavam confinados ao público especializado

.....
01 Livre tradução de: “World’s First Minicomputer Kit to Rival Commercial Models... ‘ALTAIR 8800’”.

02 Livre tradução de: “It is the most powerful computer ever presented as a construction project in any electronics magazine”.

03 De fato, a Ficção Científica discutiram por décadas os efeitos sociais da adoção das tecnologias computacionais, mesmo que suas obras não tenham antecipado o computador em si; para um melhor entendimento destas questões envolvendo computadores e a FC, ver REGIS, 2012.

– os “cérebros eletrônicos”, como eram chamados pela imprensa⁰⁴, ainda eram desconhecidos da população em geral, muito devido aos altos custos destes equipamentos, e a necessidade de conhecimento técnico para a sua operação. Mesmo que estudantes universitários haviam começado a desenvolver programas lúdicos como jogos de xadrez, ainda nos anos 1960, as atividades dos *hackers* eram restritas às suas universidades de origem, pela simples ausência destes equipamentos em outros ambientes. Porém, conforme relatam Martin Campbell-Kelly, William Aspray, Nathan Ensmenger e Jeffrey R. Yost, estes estudantes treinados em computação começaram a pensar novos usos para estas máquinas, como uma verdadeira atividade de lazer:

*Muitos dos usuários dos [computadores] PDP-8 se tornaram muito ligados a eles, se referindo a eles como seus “computadores pessoais”. Alguns usuários desenvolveram jogos para estas máquinas – um dos mais populares era uma simulação de um veículo lunar, que o usuário tinha que guiar para um pouso seguro. A experiência de colocar as mãos na massa na computação produziu uma grande cultura de hobbyismo computacional, não apenas entre estudantes e jovens técnicos, mas também entre a comunidade de engenheiros mais experientes.*⁰⁵ (CAMPBELL-KELLY et al., 2013: 218)

HOBBYISMO: UM LAZER “SÉRIO”

Segundo os conceitos elaborados por Robert A. Stebbins em seu livro *Amateurs, Professionals, and Serious Leisure*, um *hobby* é “(...) uma busca especializada que vai além da ocupação de um indivíduo, uma busca que é particularmente interessante e agradável por causa dos seus benefícios duráveis”⁰⁶ (STEBBINS, 1992: 10), que teriam como atributos a motivação do seu

04 Por exemplo, na reportagem “‘Cérebro eletrônico’ emitirá contas de água em São Paulo”, publicada no Jornal do Brasil de 28 de julho de 1957, que noticiou a montagem do computador UNIVAC-120 importado pelo governo paulista para o Departamento de Águas e Esgotos da capital; este é considerado o primeiro computador do país.

05 Livre tradução de: “Many of the users of PDP-8s became very attached to them, regarding them as their ‘personal’ computers. Some users developed games for the machines—one of the most popular was a simulation of a moon-landing vehicle that the user had to guide to a safe landing. The experience of hands-on computing produced a strong computer hobbyist culture, not only among students and young technicians but also in the community of seasoned engineers”.

06 Livre tradução de “(...) a specialized pursuit beyond one’s occupation, a pursuit that one finds particularly interesting and enjoyable because of its durable benefits”.

seguidor, um papel institucional de separação em relação ao trabalho, e uma contribuição em termos culturais, comerciais e/ou de satisfação ao seguidor (1992: 18). Para Stebbins, estes amadores se especializam em conhecimentos específicos, que por vezes exigem estudos técnicos sobre o interesse desejado, mesmo que a execução desta atividade seja absolutamente voluntária, sem a necessidade da aferição de lucros financeiros, que configuraria atividade de trabalho formal.

Neste tipo de definição do “lazer sério”, no qual o *hobby* se encaixa, sempre é retomada a distinção aristotélica entre trabalho e divertimento, presente em escritos como *Política* e, principalmente, *Ética a Nicômaco*. Para Aristóteles, o ser humano procura o divertimento sem outras coisas em vista, mas a felicidade não estaria na recreação, que deve ser desejada apenas como uma atividade para o relaxamento dos seres. As atividades lúdicas, então, não seriam uma finalidade, já que são realizadas para a boa continuidade do trabalho e dos atos virtuosos:

Com efeito, tudo que escolhemos, escolhemo-lo tendo em vista outra coisa – com exceção da felicidade, que é um bem em si mesma. Desse modo, esforçar-se e trabalhar por causa de recreação parece algo tolo e absolutamente pueril (...) O relaxamento, portanto, não é um fim, pois nós o cultivamos tendo em vista a continuidade da nossa atividade. (ARISTÓTELES, 2006: 228)

Em *Política*, encontramos outra passagem que destaca o conceito de Aristóteles sobre a função social do divertimento, com bastante clareza:

Se os dois [repouso e trabalho] são indispensáveis, mas o repouso é mais preferível que o trabalho, sendo sua finalidade, devemos descobrir em que se deve empregar o lazer. Certamente não seria no divertimento próprio; senão, o divertimento seria o nosso fim último. Mas se isto é impossível, e se divertimentos são mais utilizados enquanto se trabalha (pois quem se esforça precisa de relaxamento, e o relaxamento é a finalidade do divertimento, e o trabalho é acompanhado de fadiga e esforços), enquanto devemos, por esta razão, permitir os divertimentos, mas devemos ser cuidadosos para usá-los no tempo certo, usando-os como um remédio para os malefícios do trabalho. Pois este tipo de movimento da alma é relaxante e repousante por causa do prazer que ele envolve.⁰⁷ (ARISTÓTELES, 1998: 229)

.....
07 Livre tradução de: “If both are required, but leisured activity is more choiceworthy than work and is its end, we should try to discover what people should do for leisured activity. For surely

A partir destas considerações aristotélicas, foi fundada uma noção sobre o lúdico que se mostrou central em todo o pensamento sobre o tema, ao longo de vários séculos: a oposição entre jogo e seriedade, que passou a ser contestada apenas no século XX, com o trabalho de pensadores como Johan Huizinga e Roger Callois. Porém, mesmo com as críticas de Huizinga e Callois à oposição aristotélica, a visão acadêmica sobre o *hobbyismo* continuou a separar o trabalho cotidiano do seu seguidor em relação a sua atividade especializada de lazer, embora considerando que esta modalidade de lazer aproximaria estas duas atividades; para Steven M Gelber, “os *hobbies* se desenvolveram como uma categoria de atividades sociais valorizadas, no século XIX, porque eles constroem pontes entre os mundos do trabalho e de casa”⁰⁸ (GELBER, 1999: 2). Tanto Gelber quanto Stebbins são categóricos ao afirmarem que esta visão sobre o *hobby* surgiu a partir da era vitoriana, quando o trabalho passou a ser executado em espaços fora de casa, levando à emergência do lazer doméstico, que devia, no entanto, ser tratado com cautela:

*O imperativo ideológico para os passatempos úteis entrou em conflito com a suposição comum de que o lazer devia ser recuperativo, ao mesmo tempo não distraindo seus participantes do seu trabalho. Consequentemente, as pessoas eram aconselhadas a seguir um hobby útil – mas não muito intensamente.*⁰⁹ (GELBER, 1999: 26)

A partir desta questão levantada por Gelber, que mostra um certo fundo aristotélico do entendimento sobre formas de lazer socialmente aceitas como

they should not be amusing themselves, otherwise amusement would have to be our end in life. But if that is impossible, and if amusements are more to be used while one is at work (for one who exerts himself needs relaxation, relaxation is the end of amusement, and work is accompanied by toil and strain), then we should, for this reason, permit amusement, but we should be careful to use it at the right time, dispensing it as a medicine for the ills of work. For this sort of motion of the soul is relaxing and restful because of the pleasure it involves”.

08 Livre tradução de: “Hobbies developed as a category of socially valued leisure activity in the nineteenth century because they bridge the worlds of work and home”.

09 Livre tradução de: “The ideological imperative for useful pastimes conflicted with the general assumption that leisure should be recuperative while not distracting participants from work. Consequently people were counseled to pursue a useful hobby - but not too intensely”.

sérias, a partir da tentativa de uma separação entre o ganha-pão cotidiano e o relaxamento necessário ao trabalhador, entendemos que o costume da exploração de habilidades técnicas como divertimento, a partir do século XX, parece ser o maior exemplo do *hobby* como estas atividades ideais. Ao descrever o surgimento das revistas especializadas em *hobbies* técnicos nos EUA, Luis Latour cita a transformação deste país, depois dos eventos da II Guerra Mundial, de uma sociedade semiagrária em pós-industrial, voltada para a produção de bens e o consumo de serviços, gerando também o surgimento de formas de divertimento que refletiam essa mudança de perfil:

*A natureza pós-industrial do final da década de 1950 e do começo dos anos 1960 nos Estados Unidos não estava apenas transformando as ocupações das pessoas, e as suas formas de trabalho, mas também encorajou novas éticas de trabalho que permitiam mais tempo de lazer, e cronogramas de trabalho menos extenuantes.*¹⁰ (LATOURE, 2003: 45)

A partir deste contexto da modificação dos modos de trabalho e lazer, práticas de *hobbyismo* emergiram em diversas áreas de interesse. Robert A. Stebbins (1992: 11-14) separa os *hobbies* em quatro tipos fundamentais: o de colecionador (de selos, brinquedos, acessórios etc.); de atividades físicas e/ou artísticas; da participação em competições diversas; e de fabricantes e “fuçadores” (no original em inglês, *makers and tinkerers*), entusiastas que utilizam seu tempo livre para a fabricação, o desenvolvimento de objetos técnicos, ou a criação especializada de animais de estimação, entre outras atividades. Em comum, os fabricantes e fuçadores têm a paixão pelo entendimento de todas as questões em envolvem seu *hobby*, construindo conhecimentos, habilidades e valores comuns, mas mantendo a autonomia na programação de suas atividades, o que diferenciaria estes esforços do trabalho cotidiano:

Trabalhadores hobbyistas escolhem seus próprios projetos, compram seus próprios materiais e ferramentas, trabalham no seu próprio ritmo, no seu espaço próprio, e criam um objeto inteiro, do começo até o final. A liberdade

.....
10 Livre tradução de: “The post-industrial nature of the late fifties and early sixties in the United States was not only transforming people’s occupations and the way in which they worked, but it also encouraged new work ethics that allowed for more leisure time and less strenuous schedules”.

*com que eles operam, e o orgulho na produção dos seus esforços distinguem o hobby do trabalho...*¹¹ (GELBER, 1999: 155)

Nesta categoria, destacamos os esforços dos *fabricantes e fuçadores* interessados em trabalhos técnicos, como os estudiosos de eletrônica, que estavam particularmente interessados em concentrar seus esforços na exploração das possibilidades trazidas pelos meios de comunicação que surgiram a partir do século XX: a radiodifusão, que gerou os *rádio-clubes*¹² e o radioamadorismo; a televisão, que provocou o interesse na modificação de aparelhos e imagens; e, posteriormente, os computadores. Luis Latour (2003: 66-67) atribui esse interesse nos avanços tecnológicos ao clima pós-II Guerra Mundial, com a construção de um imaginário voltado para o saber tecnocientífico. Porém, o próprio exemplo dos *rádio-clubes* brasileiros, constituídos nas décadas anteriores ao início deste conflito, nos aponta que a adoção dos estudos de eletrônica já se encontravam presentes entre os *hobbyistas* em todo mundo. Em verdade, ao observarmos as revistas voltadas à chamada “ciência popular”, de divulgação científica e discussão técnica, como as estadunidenses *Scientific American* (lançada em 1845) e *Popular Science* (lançada em 1872), podemos notar a inclusão de artigos voltados para a produção caseira de equipamentos eletrônicos já a partir do início do século XX, alimentando o discurso científico da Modernidade. Estes mesmos discursos ecoam as obras de Ficção Científica lançadas neste mesmo período, criadas também a partir destes contextos (ver REGIS, 2012). No Brasil, revistas lançadas pelos *rádio-clubes* cariocas como

.....

11 Livre tradução de: “Hobbyist workers choose their own projects, acquire their own materials and tools, work at their own pace in their own space, and create a whole object from start to finish. The freedom with which they operate, and the pride in the product of their efforts distinguishes the hobby from work...”.

12 Os rádio-clubes, agremiações de interessados nas tecnologias de transmissão de ondas sonoras, surgiram no Brasil durante as primeiras décadas do século XX, gerando posteriormente muitas das primeiras emissoras de rádio do país. De acordo com Carlos Henrique Antunes Tapparelli (2002: 18), “Nas modalidades rádio-sociedade e rádio-clubes, que, depois da criação da nossa primeira estação de rádio, surgiram em todo o Brasil, o princípio era o mesmo: um grupo de pessoas pagava uma mensalidade para a manutenção do equipamento e o salário dos funcionários, e alguns ainda cediam discos para serem ouvidos por todos”, reforçando o caráter hobbyista da introdução da radiodifusão brasileira.

Rádio (1923 - 1926) e *Electron* (1926), publicadas pela Rádio Sociedade do Rio de Janeiro, e *Antenna* (1926 - 2007), de propriedade do Rádio Clube do Brasil¹³, tiveram a primazia do pioneirismo da difusão do conhecimento técnico em eletrônica em país, demonstrando tanto o estímulo ao saber tecnocientífico como promotor do progresso social¹⁴, quanto agindo como agente de estímulo à adoção deste *hobby* de caráter *fabricante e fuçador*.

Para tanto, as revistas especializadas serviram como veículo de divulgação deste conhecimento tecnocientífico, e também de criação de um público *hobbyista* interessado na exploração das possibilidades destes novos meios de comunicação eletrônicos, servindo a um duplo propósito: refletindo as mudanças nas formas de trabalho e lazer ocorridas a partir do século XIX, ao mesmo tempo que ajudavam a criar modalidades de *hobbyismo* e as suas comunidades de entusiastas. Para Luis Latour, “estas atividades se centraram em revistas, em parte, porque elas ajudavam a legitimar essas atividades, ao identificar uma comunidade mais ampla que possuía os mesmos interesses”¹⁵ (2006: 60).

AS REVISTAS DE HOBBYISMO COMPUTACIONAL

Em setembro de 1975, poucos meses depois do anúncio de lançamento do *Altair 8800*, chegava às bancas estadunidenses um dos primeiros periódicos dedicados ao *hobbyismo* computacional: a revista *Byte*, lançada por Wayne Green e Carl Helmers. O lançamento de *Byte* demonstra como este novo *hobby* estava intimamente conectado com as comunidades de praticantes de eletrônica, já que Green era o editor-chefe da *73 Magazine*, uma revista voltada à prática da radiocomunicação amadora, de enorme prestígio entre os

13 Posteriormente publicada pela Antenna Edições Técnicas, editora criada para dar continuidade à publicação da revista, que ganhou o nome de Antenna - Eletrônica Popular nos anos 1980.

14 Como exemplo destes discursos, os exemplares da revista *Electron* disponibilizados online pela Fundação Oswaldo Cruz – Fiocruz (<http://www.fiocruz.br/radiosociedade/cgi/cgilua.exe/sys/start.htm?sid=61>) sempre trazem textos sobre higiene e saúde, juntamente com os materiais técnicos sobre radiodifusão.

15 Livre tradução de “These activities centred on magazines in part because they helped to legitimise these activities by identifying a wider community with similar interests”.

entusiastas dos Estados Unidos, e que publicava material sobre computação desde o final dos anos 1960¹⁶ – antes mesmo da invenção dos microprocessadores, que impulsionaram a busca pela miniaturização dos dispositivos computacionais; para Kevin Gotkin (2014: 6), este “(...) tipo diferente de amador, o radioamador, se tornou o antepassado literal e figurativo do *hobbyista* de computador...”¹⁷.

Porém, a grande diferença de *Byte* para publicações anteriores, como as voltadas para eletrônicos, ou as *newsletters* dos clubes de computação, ou até mesmo revistas exclusivamente computacionais como *Creative Computing*, lançada em outubro de 1974 por David H. Ahl, era sua ligação profunda com o lado técnico do *hobbyismo* de computadores: aos moldes da *73 Magazine*, sua inspiração editorial, *Byte* era voltada para os *hobbyistas* que queriam colocar as mãos na massa, construir seus próprios equipamentos. Em seu primeiro número, com uma capa emblemática, que declarava ser o computador o “maior brinquedo do mundo”, *Byte* já mostrava sua ambição: ser o veículo da revolução da computação pessoal; como descrito por Carl Helmers, no editorial dessa edição, “o conteúdo técnico da BYTE é basicamente dividido pela trilogia do hardware, software e aplicações. Cada componente dessa trilogia é como se fosse a faceta de uma pedra valiosa, brilhante – o computador caseiro aplicado a usos pessoais”¹⁸ (HELMERS, 1975: 4). Contudo, a afirmação de Helmers não se revelou verdadeira nos primeiros anos do período, já que *Byte* preferiu se focar no maquinário computacional, deixando os programas para as suas páginas de propaganda; segundo Luis Latour,

.....
16 Em pesquisas no arquivo da *73 Magazine*, disponível no site Archive.org, o primeiro resultado para a palavra “computer” foi o artigo “Computer Card Construction”, publicado na edição de dezembro de 1967, que explicava a construção artesanal de placas de circuito impresso para uso em aparelhos de radioamador.

17 Livre tradução de: “(...) different kind of amateur, the radio ham, became the computer hobbyist’s literal and figurative forefather...”

18 Livre tradução de: “The technical content of BYTE is roughly divided into the trilogy of hardware, software and applications. Each component of the trilogy is like a facet of a brilliant gem - the home brew computer applied to personal uses”.

Enquanto Byte se concentrou nos projetos de hardware e na desmistificação dos conceitos computacionais, ela negligenciou, de várias maneiras, a importante ascensão do software como o parceiro lógico da revolução computacional. Os primeiros anos da Byte refletiram os interesses daqueles que viam o futuro como sendo construído a partir do computador, muitas vezes sem uma ideia clara sobre os usos e objetivos práticos para estas máquinas.¹⁹ (LATOURE, 2003: 63)

Mesmo com suas limitações e críticas, não se pode negar o importante papel da revista *Byte* para a cultura computacional estadunidense, fomentando o *hobbyismo* e criando mecanismos de circulação de novas ideias e soluções. No Brasil, este papel exploratório foi assumido pela *Micro Sistemas*, publicação lançada em 1981 pela jornalista carioca Alda Surerus Campos, que tem a primazia de ser considerada como a primeira revista nacional voltada exclusivamente ao público de *hobbyistas* computacionais²⁰. Segundo Campos, em depoimento ao Museu da Computação e Informática – MCI²¹, a *Micro Sistemas* foi elaborada a pedido do seu pai, Aldenor Campos, empresário que começava a investir no ramo dos computadores pessoais, abrindo empresas de produção e venda destes equipamentos: “A loja não estava vendendo como esperado, pois o público ainda não estava informado, não havia cultura. Ele [Aldenor Campos] então me entregou uma pilha de revistas americanas e disse: ‘Precisamos de algo assim no Brasil. Você é jornalista’” (CAMPOS, 2002). Nesta fala da jornalista carioca, dois aspectos do início da cultura computacional no país se tornam evidentes: a inspiração nos conteúdos publicados pelos periódicos estadunidenses, já que existiam poucos locais de circulação deste tipo

.....
19 Livre tradução de: “While Byte concentrated on hardware projects and the demystification of computing concepts, it neglected in many ways the important ascent of software as the logical partner to the computer revolution. The first few years of Byte reflected the interests of those who saw the future as being built through the computer often without clear ideas of uses and practical goals for the machines”.

20 Mesmo que *Micro Sistemas* seja costumeiramente lembrada como a primeira revista totalmente dedicada aos computadores no Brasil, é interessante também lembrar que vários conteúdos da revista *Byte* foram reproduzidos desde o primeiro número (em fevereiro de 1977) da revista *Nova Eletrônica*, mostrando, de certa forma, traços das conexões entre *hobbyismo* eletrônico e a computação em solo brasileiro.

21 <http://www.mci.org.br>

de conhecimento, e a própria natureza das revistas computacionais, que não surgiram a partir de demandas e/ou esforços da comunidade *hobbyista*, como nos Estados Unidos – os periódicos que se tornaram mais notórios no Brasil, como *Micro Sistemas*, *Geração Prológica*²² e *MicroHobby*²³ eram publicados por fabricantes de microcomputadores, com o mesmo objetivo expresso por Aldenor Campos à sua filha: fornecer conteúdos sobre informática que pudessem circular pela pequena comunidade *hobbyista* brasileira da época, criando um mercado para os produtos nacionais.

Assim, fica claro que não foram as comunidades *hobbyistas* que criaram as revistas computacionais do Brasil, mas, de forma inversa, estas revistas começaram a divulgar a computação como um *hobby* disponível para os brasileiros. Essa inversão de objetivos gerou uma particularidade: como observado nas reportagens disponíveis nos periódicos computacionais nacionais, o foco do público *hobbyista* do Brasil não era construir seus próprios equipamentos, mas sim explorar as possibilidades dos computadores pessoais que eram vendidos no mercado. Explorar estas possibilidades, nos anos 1970 e 1980, implicava no desenvolvimento de programas que dessem utilidades práticas aos dispositivos computacionais, e essa utilidade logo se traduziu em um formato lúdico: os *games*.

GAMES NAS REVISTAS DE COMPUTAÇÃO: EDUCAÇÃO PRÁTICA SOBRE A TECNOLOGIA

Mesmo antes do surgimento das revistas especializadas em computação nos EUA, reportagens sobre *games* já se encontravam presentes em periódicos voltados para o *hobbyismo* eletrônico, embora muitos dos jogos fossem apenas eletrônicos, e não computadorizados, como o dispositivo Geniac, um brinquedo que permitia jogos simples com lógica booleana, apresentado pela *Popular Electronics* em junho de 1955. Matérias explicando a montagem deste tipo de

.....

22 Publicada pela Prológica, fabricante nacional de microcomputadores, atendendo ao público consumidor da sua linha de equipamentos.

23 Publicada pela Microdigital Eletrônica, outra fabricante nacional, para os usuários dos computadores TK.

jogos, com esquemas elétricos para permitir sua reprodução pelos leitores, também apareciam nos periódicos *hobbyistas*; um exemplo é o “Electronic Numbers Game” apresentado na edição de abril de 1960 da *Electronics Illustrated*, que, segundo seu autor, “(...) realmente é um computador em miniatura. Ele é fácil de construir usando oito diodos 1N34A, e pode também ajudar os jovens a melhorarem suas somas com totais com três dígitos”²⁴ (CADDEN, 1960: 81). Além disso, propagandas de “minicomputadores” sempre se faziam presentes, como o *Minivac 601 Digital Computer Kit*, um kit eletromecânico criado em 1961 por Claude Shannon com o objetivo de ensinar fundamentos de eletrônica e computação para crianças. O que estes exemplos estadunidenses dos anos 1950 e 1960 nos apontam é uma exploração dos jogos eletrônicos de forma mais rudimentar pelo *hobbyismo* eletrônico, servindo apenas como uma ferramenta de atração de novos interessados, especialmente para crianças. Tal visão é compartilhada por Zbigniew Stachniak, ao declarar que

*Desde o final dos anos 1940, entusiastas de computação e educadores dedicados estiveram envolvidos em uma miríade de atividades voltadas à computação, desde o design de computadores de brinquedo e auxílios educacionais, até a montagem de publicações e de grupos e organizações sociais de computação.*²⁵ (STACHNIAK: 2015, 13)

Este cenário começou a mudar nos EUA a partir dos anos 1970, com a introdução dos microprocessadores, que permitiram, entre outras coisas, o desenvolvimento dos primeiros jogos eletrônicos comerciais. Porém, até mesmo antes desta exploração comercial dos *games*, revistas de *hobbyismo* eletrônico já publicavam conteúdos para a fabricação de jogos, como o “Electronic Tag Game” publicado pela *Popular Electronics* em novembro de 1972 – coincidentemente ou não, a mesma época de lançamento comercial do Atari *Pong*, que já havia sido testado em estabelecimentos da Califórnia alguns meses antes.

.....
24 Livre tradução de: “(...) is really a miniature computer. It is easy to build using eight 1N34A diodes, and can also help the youngsters brush-up on simple addition involving three-digit totals”.

25 Livre tradução de: “Since the end of the 1940s, computer enthusiasts and dedicated educators had been involved in a range of computing-related activities from the design of computer toys and educational aids to publishing and setting up computer social groups and organizations”.

O *tag game*²⁶ apresentado pela revista tinha gráficos parecidos com *Pong*, além de ser controlado por interfaces físicas (botões) que eram também utilizados pelo jogo da Atari, mesmo que esta inspiração não tenha sido explicitada pelo autor da matéria. Porém, a presença desta adaptação em *Popular Electronics* antecipou em pelo menos três anos a versão doméstica oficial da Atari, que foi lançada em 1975, demonstrando a atenção que os *hobbyistas* estadunidenses prestavam aos novos desenvolvimentos do mercado de computação.

No Brasil, menções aos jogos eletrônicos começaram a ser encontradas nas revistas de eletrônica apenas no final dos anos 1970, com o lançamento de *Nova Eletrônica*, que ao contrário de concorrentes como *Antenna – Eletrônica Popular*, não era só voltada para projetos “sérios” em rádio e TV, mas também trazia experimentações com equipamentos voltados exclusivamente ao entretenimento, como aparelhos de som. Em *Nova Eletrônica*, encontramos um dos poucos exemplos de projetos eletrônicos brasileiros para jogos, o “joguinho Reflexômetro”, atração da revista na sua edição de novembro de 1977, apresentado da mesma forma que os seus equivalentes estadunidenses, mesmo com algumas décadas de atraso: “uma novidade que vai agradar a todos que se interessam pela eletrônica como ‘hobby’, como diversão, e que será útil para o aprendizado dos principiantes, é o joguinho. Para crianças e adultos...” (KAWECKI, 1977: 26).

COMO AS REVISTAS COMPUTACIONAIS RETRATARAM OS GAMES

A partir do editorial da primeira edição de *Byte*, que cita os jogos como exemplo de aplicação prática que os *hobbyistas* poderiam dar aos seus computadores pessoais, as revistas especializadas em computação sempre deram destaque aos *games* em suas páginas, seja como objeto de suas reportagens, ou como produto oferecido em suas publicidades – e isso é possível de ser notado até mesmo em publicações voltadas ao *hobbyismo* de hardware, como esta pioneira revista estadunidense. Como exemplo, podemos citar o artigo “LIFE Line”, um longo texto escrito pelo editor-chefe Carl Helmers para o número 1 de *Byte*. Na descrição feita por Helmers, o jogo *Life Line* seria uma adaptação

26 Em português, jogo de pega-pega.

do famoso *game/simulador The Game of Life*²⁷, que poderia ser implementado em diversos sistemas que possuísssem um sistema de exibição de gráficos. De acordo com o editor,

*LIFE Line é um veículo muito prático e conveniente para ensinar ideias sobre design de programas e sistemas, que você pode aplicar para o seu uso pessoal. Mesmo se você nunca implementar um dispositivo de saída gráfica e um teclado de input interativo, você pode ganhar conhecimento e melhorar suas habilidades ao ler e refletir sobre os pontos a serem feitos em LIFE Line.*²⁸
(HELMERS, 1975: 72)

Esta tendência de associar os jogos eletrônicos com a exibição de gráficos continuou a ser prevalente nas matérias da revista *Byte* durante os seus anos iniciais – em uma época em que a maioria dos kits de computadores domésticos ainda não previam saídas (*output*) de vídeo para a exibição dos dados de forma visual²⁹, e os dispositivos *WYSIWYG*³⁰ ainda estavam sendo criados nos laboratórios de pesquisas computacionais, os *games* representavam um motivo palpável para a adoção da exibição de gráficos pelos *hobbyistas*. Esta justificativa é apresentada em “Add This Graphics Display to Your System”,

.....
27 O Game of Life foi criado pelo matemático britânico John Conway no início dos anos 1970, para simular o comportamento, em termos de mudanças, em uma determinada população de seres vivos com o passar do tempo.

28 Livre tradução de: “LIFE Line is a very convenient and practical vehicle for teaching ideas about program and system design which you can apply for your own use. Even if you never implement a graphics output device and interactive input keyboards, you can gain knowledge and improve your skills by reading and reflecting upon the points to be made in LIFE Line”.

29 Como um exemplo desta questão, o Altair 8800 exibia os resultados do seu processamento de dados apenas por meio do seu painel de luzes, ou por impressão. Para Ian Watson (2012: 135), nesta época “(...) todos os computadores, incluindo o Altair, tinham painéis frontais difíceis de serem lidos, e não tinham telas e teclados, você escrevia os programas e os dados puxando interruptores de forma árdua, e você lia os resultados pelas linhas de luzes vermelhas.” [livre tradução de: “(...) all computers, including the Altair, had hard-to-read front panels and no screens and no keyboards, you entered programs and data by laboriously flipping switches on the front, and you read the results from rows of red lights”].

30 Sigla de What You See Is What You Get, em tradução livre, Você vê o que você obtém, utilizada para definir a manipulação de dados computacionais em ambientes gráficos (em editores de texto, por exemplo) que permitem ao usuário visualizar o resultado de suas ações da mesma forma que será finalizado.

uma das reportagens da edição de novembro de 1976, dedicada ao desenho computacional; logo em seu início, o engenheiro Thomas R. Buschbach, autor do texto, deixa bem clara sua intenção do porquê construir em casa um sistema gráfico relativamente sofisticado para a época, desenvolvendo uma linha de pensamento tipicamente *hobbyista*:

Já que uma das razões pelas quais eu construí um microprocessador pessoal foi para jogar videogames, eu precisava de algum tipo de um display de alta capacidade de exibição gráfica. Depois de examinar a atual falta de um produto comercial de baixo custo para desempenhar esta tarefa, eu decidi construir meu próprio aparelho.³¹ (BUSCHBACH, 1976: 32)

Este interesse do engenheiro Buschbach por gráficos bem definidos para suas sessões de jogatina é retomado posteriormente em “The Colorful Future of Personal Computing (or What the World Needs Is a Good Mass Produced High Resolution Color Display...)”, um longo ensaio escrito pelo editor-chefe Carl Helmers para a edição de outubro de 1977, discorrendo sobre as possibilidades técnicas de produção de telas coloridas para computadores pessoais, e quais os usos possíveis destes dispositivos, que, para Helmers, se resumiriam a duas possibilidades básicas: para peças de arte computacional, e para uma maior simulação de realismo nos *games*, com muitas aplicações práticas.

Mas considere a possibilidade de animações cartunescas aplicadas as jogos de simulação. Se o jogo tem um cenário tipo parque, no qual os jogadores se movem, use a tela colorida para representar este cenário, com programas extras para gerar a movimentação dos jogadores neste cenário. Se o jogo envolve a simulação de um pouso de avião, ou de uma corrida de carros, use programas para gerar os efeitos de movimento na tela, e as variações das informações no fundo. Tais sugestões envolvem um desenvolvimento significativo de software e de capacidade de processamento de dados, quando o grau de realismo se torna alto. Porém, dadas as capacidades dos displays coloridos e dos processadores, pode ainda existir uma considerável melhoria no tipo de telas utilizados com os jogos.³² (HELMERS, 1977: 47)

.....
31 Livre tradução de: “Since one of the reasons I built a personal microprocessor was to play video games, I needed some type of high resolution graphics display capability. After examining the current unavailability of a low cost commercial product to perform this task, I decided to build my own unit”.

32 Livre tradução de: “But consider the possibility of cartoon style animation applied to simu-

Nestes dois exemplos, podemos observar uma característica que sempre é uma marca determinante da indústria dos *games*: os jogos eletrônicos como aplicações práticas do estado da arte do desenvolvimento de tecnologias de interação humano-computador, tanto em relação às interações possíveis em tela (como a *manipulação direta*), ou, como visto nestas matérias da revista *Byte*, quanto em relação às composições gráficas digitais e suas formas de visualização possíveis. Isso demonstra o porquê do interesse dos editores e colaboradores da pioneira revista estadunidense em seus primórdios, já que a proposta inicial de *Byte* era atender ao público *hobbyista* dos anos 1970, engajado na montagem dos seus primeiros computadores pessoais.

Porém, a partir do momento que o mercado de microcomputadores se ampliou, passando a não mais oferecer kits para montagem, mas sim máquinas prontas, que precisavam apenas do uso de programação para o seu funcionamento, o foco dos escritores de *Byte* também mudou, acompanhando estas modificações do mercado. Segundo Ian Watson, estas transformações no universo do *hobbyismo* computacional aconteceram a partir do lançamento das máquinas de baixo custo, que não necessitavam de grandes conhecimentos técnicos para serem utilizadas:

Três máquinas, o Commodore PET, o Apple II e o Tandy TRS-80, todos lançados em 1977, foram denominados pela revista Byte como a “Trinidade de 1977”. No final dos anos 1970, enquanto os preços dos chips de silício começaram a cair, muitas empresas entraram no mercado de computadores domésticos: o Atari 400 e 800, o Commodore 64, o BBC Micro e o Texas Instruments TI-94 venderam milhões de unidades, e tiveram lucro...³³ (WATSON, 2012: 144)

lation games. If the game involves a park like setting in which the simulation players move, use the color display to represent that setting, with programs appended for generation of players' movement in the setting. If the game involves simulating a plane landing, or an automobile race, use programs to generate the moving effects on the screen, and variations of the background information. Such suggestions involve significant software development and processor bandwidth when the degree of realism becomes high; but, given the color display and a given processor's capabilities, there can be considerable improvement in the types of displays used with games”.

33 Livre tradução de: “Three machines, the Commodore PET, the Apple II, and the Tandy TRS-80, all released in 1977, were referred to by Byte magazine as the “1977 Trinity”. In the late seventies, as silicon chip prices began to fall, many companies entered the home computer market: the Atari 400 & 800, the Commodore 64, the BBC Micro and the Texas Instruments TI-94 all sold millions and made profits...”.

Para o historiador da computação Paul Ceruzzi, “não era coincidência que esses computadores também podiam jogar *games*, similarmente ao que era oferecido pelos consoles de empresas como a Atari”³⁴ (CERUZZI, 2012: 113). Essa analogia de Ceruzzi faz muito sentido se pensarmos nas *materialidades* desses dispositivos digitais, já que, os consoles são computadores dedicados, que precisam de um software específico para o seu funcionamento – o jogo em si, seja em forma de cartuchos, discos óticos, ou por download. A partir da sua exploração comercial, para além do público *hobbyista* mais dedicado à eletrônica digital, os computadores pessoais também começaram a seguir o mesmo paradigma, dependendo cada vez mais da criação de softwares para o seu uso; como explicam Martin Campbell-Kelly et al.,

*Com a chegada das máquinas voltadas para consumidores, como o Apple II, o Commodore PET e o Tandy TRS-80, o mercado para softwares de “aplicações” decolou. Os aplicativos permitiam ao computador realizar tarefas úteis sem precisar da programação direta do seu dono. Existiam três mercados principais para os aplicativos: games, educativos e empresariais.*³⁵ (2013: 243)

De fato, mudanças de foco editorial são facilmente percebidas nas edições da revista *Byte* a partir de 1977, acompanhando as tendências da comunidade do *hobby* computacional, e também do nascente mercado de computadores e programas. Aos poucos, as matérias sobre hardware e montagem de equipamentos foram sendo deixadas em segundo plano, com um destaque maior à programação de aplicativos, com o oferecimento de códigos em diferentes linguagens para a reprodução dos programas criados pelos *hobbyistas*. Como efeito destas transformações editoriais, *Byte* passou a dar ainda mais espaço aos jogos eletrônicos, que passaram a ganhar reportagens de capa pelo menos uma vez por ano, entre 1978 e 1982. Essa sequência de capas começou com a histórica

34 Livre tradução de: “It is no coincidence that these computers could also play games, similar to what was offered by the consoles from companies like Atari”.

35 Livre tradução de: “With the arrival of consumer-oriented machines such as the Apple II, the Commodore PET, and the Tandy TRS-80, however, the market for ‘applications’ software took off. Applications software enabled a computer to perform useful tasks without the owner having to program the machine directly. There were three main markets for applications software: games, education, and business”.

ilustração de Robert Tinney para ilustrar as possibilidades do xadrez computacional, na edição de outubro de 1978 (v. 3, n. 10), continuando com *Fun and Games*, tema de novembro de 1979 (v. 4, n. 11); *Adventures* foi o tema da capa de dezembro de 1980 (v. 5, n. 12), seguida por *Computer Games*, de dezembro de 1981 (v. 6, n. 12) e *Game Plan 1982*, capa de dezembro de 1982 (v. 7, n. 12).

Porém, essa maior atenção aos *games* nas edições de *Byte*, surgida a partir das mudanças na computação pessoal depois de 1977, sempre esteve presente em revistas que possuíam um foco mais (contra)cultural, como *Creative Computing*. Fundada em novembro de 1974 por David H. Ahl, que mais tarde se tornou um dos maiores historiadores de jogos eletrônicos, *Creative Computing* trazia como subtítulo a frase “uma revista de fins não-lucrativos sobre computação educacional e recreacional”³⁶, trazendo desde o seu primeiro número reportagens sobre os impactos socioculturais do surgimento da microcomputação, os possíveis usos dos computadores em atividades educacionais, e atividades práticas, especialmente jogos de lógica, que teriam o potencial de ensinar questões matemáticas. Após a introdução comercial dos microcomputadores, *Creative Computing* também modificou seu foco editorial, passando a dedicar a maior parte de suas reportagens a avaliações de lançamentos de novas máquinas e programas, adotando um novo *slogan* no início dos anos 1980: “a revista número 1 de aplicativos computacionais e softwares”³⁷. Porém, nas duas fases da revista, que publicou seu último número em dezembro de 1985, os jogos sempre estiveram presentes como o melhor exemplo da “computação criativa” abordada em suas páginas, tanto com matérias de fundo educacional como “Using the game paddle in the laboratory and classroom”, escrita por John F. De Gilio para a edição de outubro de 1983, que discutia possíveis usos dos joysticks em salas de aula e laboratórios de informática em escolas de ensino fundamental e médio, quanto com *reviews* como “Atari Arcade Games: the state of the art” de David Small, uma avaliação dos jogos de fliperama lançados pela notória fabricante, publicada em março de 1982. O formato de *reviews* de *Creative Computing* foi adotado por outras publicações de computação, e levou ao surgimento posterior de revistas que abordavam

36 Livre tradução de: “a non-profit magazine of educational and recreational computing”.

37 Livre tradução de: “the #1 magazine of computer applications and software”.

exclusivamente os *games*; um exemplo é *Creative Computing Video & Arcade Games*, um *spin-off* da pioneira revista computacional que durou apenas dois números, em 1983.

Este mesmo foco no *games* como aplicações práticas pode também ser encontrado em revistas de países que tiveram um início tardio do *hobbyismo* computacional, como no Brasil – neste caso, por serem publicações desenvolvidas por fabricantes de microcomputadores, as revistas nacionais já nasceram voltadas à discussão e distribuição de softwares, que serviriam como um acompanhamento das máquinas vendidas. Por exemplo, a revista *Micro Sistemas* trazia periodicamente códigos de *games*, que deveriam ser digitadas pelos usuários em seus computadores pessoais. Este espaço de publicação de *Micro Sistemas* acabou por servir como veículo de divulgação dos primeiros jogos autorais brasileiros, como *Aventuras da Selva*, de Renato Degiovani³⁸, publicado na edição 23, de agosto de 1983. *Aventuras da Selva* é a primeira versão de *Amazônia* (1983), considerado o primeiro clássico dos *games* nacionais.

Desta forma, podemos observar como os jogos eletrônicos exerceram muitas funções, de igual importância, para a construção da cultura do *hobbyismo* computacional, especialmente em combinação com as revistas especializadas da área. Desde seu uso como ferramentas educacionais para o ensino de eletrônica digital, nos anos 1950 e 1960, como objeto de experimentações técnicas na fase inicial da microcomputação, no começo dos anos 1970, até sua aceção como aplicativos que davam funções úteis aos primeiros computadores comerciais, no final dos anos 1970 e começo dos anos 1980, os *games* não só ajudaram a fomentar o incipiente mercado digital, mas também a testar os limites da tecnologia, tanto na parte de hardwares quanto de softwares, descobrindo novas potencialidades para as máquinas, ao mesmo tempo ajudando a divulgar os computadores como novos meios de comunicação, gerando grandes transformações socioculturais, econômicas e educacionais. Para tanto, as revistas foram um meio essencial de divulgação da atividade *hobbyista*, fazendo que o computador realmente puder ser “o maior brinquedo do mundo” para seus aficionados.

.....
38 Degiovani é considerado um dos primeiros game designers do Brasil, e mais tarde foi editor de *Micro Sistemas*.

REFERÊNCIAS

- ARISTÓTELES. **Ética a Nicômaco**. São Paulo: Martin Claret, 2006.
- ARISTÓTELES. **Politics**. Indianapolis: Hackett, 1998.
- BUSCHBACH, Thomas R. Add This Graphics Display to Your System. **Byte**, v. 0, n. 15, nov. 1976. p. 32 – 39.
- CADDEN, Jack. Electronic Numbers Game. **Electronics Illustrated**, abr. 1960. p. 81-83.
- CAMPBELL-KELLY, Martin; ASPRAY, William; ENSMINGER, Nathan; YOST, Jeffrey R. **Computer: a history of the information machine**. Boulder: Westview Press, 2013.
- CAMPOS, Alda Surerus. **Micro Sistemas - a primeira revista brasileira de microcomputadores (de verdade!)**. Museu da Computação e Informática – MCI, 2002. Acesso em 12/11/2015: <http://www.mci.org.br/historia/ms/ms.html>
- GELBER, Steven M. **Hobbies: Leisure and the Culture of Work in America**. New York: Columbia University Press, 1999.
- CERUZZI, Paul. **Computing: a concise history**. Cambridge: The MIT Press, 2012.
- GOTKIN, Kevin. When Computers Were Amateur. **IEEE Annals of the History of Computing**, v. 36, n. 2, 2014. p. 4 – 14.
- GRAY, Stephen B. The last word. **ACS Newsletter**, n. 1, ago 1966. p. 6.
- GRAY, Stephen B. The early days of personal computers. **Creative Computing**, v. 10, n. 11, nov 1984. p. 6 – 14.

HELMERS, Carl. LIFE Line. **Byte**, n. 1, set. 1975. p. 72 – 80.

HELMERS, Carl. The Colorful Future of Personal Computing (or What the World Needs Is a Good Mass Produced High Resolution Color Display...). **Byte**, v. 2, n. 10, nov, 1977. p. 6, 42 – 48.

KAWECKI, Ricardo. “Reflexômetro”: o joguinho. **Nova Eletrônica**, n. 9, nov. 1977. p. 26 – 31.

REGIS, Fátima. **Nós, ciborgues: tecnologias de informação e subjetividade homem-máquina**. Curitiba: Champagnat, 2012.

ROBERTS, H. Edward; YATES, William. ALTAIR 8800: The Most Powerful Minicomputer project ever presented - can be built for under \$400. **Popular Electronics**, jan 1975. p. 33 – 38.

STACHNIAK, Zbigniew. Red Clones: The Soviet Computer Hobby Movement of the 1980s. **IEEE Annals of the History of Computing**, v. 37, n. 1, 2015. p. 12 – 23.

STEBBINS, Robert A. **Amateurs, Professionals, and Serious Leisure**. Montreal: McGill-Queen’s University Press, 1992.

TAPARELLI, Carlos Henrique Antunes. A evolução tecnológica do rádio. **Revista USP**, n. 56, 2002.

WARREN, Jim. Personal and hobby computing: an overview. **Computer**, v. 10, n. 3, 1977. p. 10 – 22.

WATSON, Ian. **The Universal Machine: From the Dawn of Computing to Digital Consciousness**. Berlin: Springer-Verlag, 2012.

GAMBIARRA E

VIDEOGAMES:

UMA VISÃO

COGNITIVA DAS

TECNOLOGIAS DE

ENTRETENIMENTO

EM WORLD OF

WARCRAFT

10

GAMBIARRA E VIDEOGAMES: UMA VISÃO COGNITIVA DAS TECNOLOGIAS DE ENTRETENIMENTO EM WORLD OF WARCRAFT

JOSÉ MESSIAS

PESQUISADOR DE PÓS-DOCTORADO (CAPES/PNPD) DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO DA UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE. INTEGRANTE DOS GRUPOS DE PESQUISA COMUNICAÇÃO, ENTRETENIMENTO E COGNIÇÃO (CIBERCOG/UERJ) E LABORATÓRIO DE PESQUISA EM CULTURAS E TECNOLOGIAS DA COMUNICAÇÃO (LABCULT/UFF).
JMESSIAS.SANTOS@GMAIL.COM

RESUMO

O presente texto apresenta parte da pesquisa realizada com os servidores privados (também chamados de piratas) do jogo World of Warcraft. Através da descrição e análise de seu modo de funcionamento espera-se demonstrar ações e práticas que engendram a promoção de habilidades cognitivas, modos de tratamento e formas de ação política...mesmo que não ideológica. Este processo, abordado aqui em suas imbricações sociotécnicas e através da cognição corporificada de Varela et al (2001) e Kastrup (2007), aponta a centralidade do entretenimento digital na produção e manutenção desses vínculos afetivos que mobilizam diferentes níveis de apropriação tecnológica e ação biopolítica.

PALAVRAS-CHAVE

gambiarra; cognição corporificada; videogames; World of Warcraft

O presente capítulo se baseia na ideia de que os *games*, assim como outros produtos de entretenimento, podem estimular cognitivamente os jogadores, uma hipótese retirada de Regis (2008, 2009) e de seu grupo de pesquisa Comunicação, Entretenimento e Cognição (Cibercog/Uerj). Contudo, nesta proposta em especial os jogos digitais promoveriam uma busca por personalização, exploração e interação mesmo fora do ambiente de jogo (*gameplay*), o que seria representado pelas práticas de customização. E essa busca poderia ser transformada e/ou entendida também como ação política dentro de certo paradigma epistemológico.

Da mesma forma que outras Tecnologias de Informação e de Comunicação (TIC), o *videogame* também suscita e aperfeiçoa habilidades cognitivas específicas nos *gamers*. Dentre elas, enfatizamos uma maior participação do usuário na produção de conteúdo e nas interações sociais suscitadas pelo compartilhamento desse conteúdo na Internet. A cada utilização das TIC o usuário adquire e exercita suas habilidades cognitivas para moldar os conteúdos recebidos à sua preferência. Inseridos neste mesmo contexto, os jogadores exigem para cada vez mais interação e personalização dos jogos eletrônicos.

Na ótica do usuário, a customização moldaria e melhoraria o conteúdo dos *games*, permitindo uma experiência de jogo mais íntima e divertida. Mesmo que aos olhos do mercado muitas dessas ações sejam taxadas pura e simplesmente como pirataria, este projeto defende que por traz dessa nomenclatura reducionista há uma série de práticas distintas que tratam não só da distribuição ilegal, informal ou clandestina desse conteúdo. Essas atividades envolvem sim o compartilhamento de *links* e a própria conversão e hospedagem de arquivos digitais, mas também a efetiva alteração desse produto cultural segundo subjetividades variadas – o que requer a utilização de uma nova gama de recursos cognitivos ligados à estrutura lógica da computação.

Isso não significa que esses usuários estejam aprendendo programação por osmose ao “piratear”, mas que, como defende Mateas (2008), há um

processo de letramento processual (*procedural literacy*) que tem a ver menos com conteúdos programáticos (como uma linguagem Python ou JavaScript) e mais com uma lógica de funcionamento do computador. Uma ideia também presente na ideia de *gaming literacy* (letramento de jogo) de Zimmerman (2009), em que os games são tidos como portas de entrada para outras formas de sociabilidade e modos de vida. De acordo com ele, “no próximo século, a maneira que vivemos e aprendemos, trabalhamos e relaxamos, nos comunicamos e criamos, vai se parecer cada vez mais e mais com a forma com que jogamos games⁰¹”. (ZIMMERMAN, 2009, p. 30).

Além do desenvolvimento de habilidades cognitivas específicas, o presente estudo identifica nessas estratégias de resistência, a produção de sociabilidades e o estímulo à criatividade, pois elas promovem (e dependem do) surgimento de comunidades para a distribuição de conteúdos e instrumentalização desses usuários - que são, por exemplo, ensinados a fazer sua própria customização por meio de tutoriais. Sendo estas as duas grandes frentes desse trabalho: as competências técnicas envolvidas no processo de customização e a sociabilidade requerida e produzida por ele.

COGNIÇÃO CORPORIFICADA E MATERIALIDADE

Num movimento análogo ao de Kastrup (2007), Varela (1995) e Latour (2005), Simondon (1980) propõe a individuação como forma de estabelecer o lugar devido dos objetos técnicos no construto social e na compreensão daquilo que se entende por realidade. Em suas palavras, “a cultura falha ao não considerar que na realidade técnica há uma realidade humana, e que, para cumprir seu papel completamente, a cultura precisa incorporar as entidades técnicas como parte de seu corpo de conhecimentos e valores⁰²” (SIMONDON, 1980, p.1).

01 3 Do original: “In the coming century, the way we live and learn, work and relax, communicate and create, will more and more resemble how we play games”.

02 Do original: if it is fully to play its role, culture must come to terms with technical entities as part of its body of knowledge and values.

Publicado originalmente em 1958, o texto ainda pensa a cultura como “a cultura dos homens”, dentro da dualidade entre Natureza, o domínio da condição animal, e Cultura, do raciocínio e da mente humana. Contudo, este posicionamento vem de uma necessidade de responder às teorias em voga que pensariam o “cérebro nu”. A cultura apenas como um produto do intelecto do humano. E o intelecto humano como aquilo que precisava ser entendido para “dominar” a cultura. O que relegaria aos objetos técnicos uma posição secundária. Meros “instrumentos”. Por isso, para Simondon era importante ressaltar que técnica é parte fundamental da “realidade humana”... mesmo que na prática não exista uma realidade puramente humana, como será visto.

Nesta “atualização” da cibernética, o autor desloca o conhecimento produzido até então sobre objetos técnicos, pra ele, de matriz substancialista, para uma ideia que privilegia o processo: estabilidade momentânea ao invés de repouso, multiplicidade de potenciais ao invés de unidade. A configuração visível (e inteligível) do indivíduo sendo apenas um estágio – um dos estágios finais mesmo que não o último –, da realização desse processo, do processo de individuação. Segundo ele:

[...] podemos afirmar que a individuação de entidades técnicas é a condição essencial para o progresso técnico. Esta individuação é possível por causa da recorrência de causalidade no ambiente que a entidade técnica cria em torno de si, um ambiente que ela influencia e pelo qual também é influenciada. Esse ambiente, ao mesmo tempo natural e técnico, pode ser chamado de meio associado⁰³ [associated milieu] (SIMONDON, 1980, p. 49).

A partir desse trecho é possível ver porque Simondon são referências para Kastrup. Embora, da mesma forma que Varela (1995) e Varela et al (2001) possam ser tidos como herméticos por conta da carga de conhecimento prévio em biologia, os escritos de Simondon mostram-se bastante

.....
03 Do original: we can rightly state that the individualization of technical beings is the essential condition for technical progress. Such individualization is possible because of the recurrence of causality in the environment which the technical being creates around itself, an environment which it influences and by which it is influenced. This environment, which is at the same time natural and technical, can be called the associated milieu

técnicos por tentar abarcar esse caráter processual ao invés de produtos finalizados. Isso ocorre por conta do objeto de suas reflexões e a natureza fundamentalmente empírica de suas pesquisas. Enquanto Varela se debruça sobre os pormenores da ancoragem cerebral da mente – estrutura neuronal, DNA e composição do sistema nervoso –, Simondon mergulha nas especificações de aparatos técnicos como motores, turbinas e válvulas e na relação que eles guardam com princípios físicos e matemáticos para mostrar sua complexificação ao longo do tempo.

Como os pensadores das ciências biológicas, Simondon se preocupa em delinear um processo evolutivo, e com esse intuito ele desconstrói uma noção de substância, primeiro nos objetos técnicos (1980) e posteriormente nos indivíduos ou seres de maneira geral. Sejam eles orgânicos ou não (2009). Essa mudança de foco do indivíduo para a individuação seria a resposta de Simondon às formas de pensamento que ainda pensavam em substância (unidades e essências) e em representação (equivalências referenciais). A informação como mediação, uma mediação que é o motor do agenciamento dos elementos preindividuais, seria justamente a chave para eliminar a representação da individuação. Neste sentido, a cognição da atuação de Varela et al (2001) e a individuação seriam análogas.

Por sua vez, dando prosseguimento a argumentação sobre as condições de existência dos objetos, faz-se necessário recorrer a algumas conceituações sobre eles que vão marcar sua presença nesse estudo. Em primeiro lugar, o reconhecimento da natureza difusa/plural dos objetos e do que se entende por tecnologia. Uma ideia já presente em autores como Michel Foucault (1999), Bruno Latour (2005), Andy Clark (2001), Jussi Parikka (2007) e até Simondon, mas que foi também sintetizada na seguinte passagem de McLuhan e McLuhan. Em *Laws of Media*, eles afirmam que:

Não faz diferença se consideramos como artefato ou mídia coisas de natureza “hardware” tangível como tigelas e tacos ou garfos e colheres [...] ou coisas de natureza “software” tal como teorias e leis científicas, sistemas filosóficos, remédios ou até as doenças na Medicina [...]. Todos são igualmente artefatos, todos igualmente humanos, todos igualmente suscetíveis a análise [...] (McLUHAN; McLUHAN, 1992, p. 03).

Assim, este estudo defende que essa qualidade *soft* da técnica e dos saberes é vital para a compreensão do impacto da tecnologia no mundo contemporâneo. Ou seja, considerar teorias, estruturas de organização, manifestações artísticas e métodos, enfim, técnicas de toda sorte, é o diferencial de uma abordagem dentro do campo da materialidade dos objetos técnicos. Portanto, é preciso estar atento também à certa materialidade intangível das tecnologias para compreender a atuação da cognição e o alcance de processos como a ontogênese. Sendo este um dos objetivos principais ao propor a gambiarra.

No que tange à teoria evolutiva e às ciências cognitivas, a noção de gambiarra pode se beneficiar do aporte biologizante trazido pela ideia de tendência natural [*natural drift*] presente em Varela, Thompson e Rosch (2001). Clark (2001), Lakoff e Johnson (1999) e Varela et al (2001) recorrem à evolução para explicar a ancoragem corporal da cognição e as origens evolutivas da percepção, no entanto sua visão não é uma unanimidade dentro das ciências cognitivas. Afinal, segundo os últimos, essa vertente se oporia a outros paradigmas dentro da biologia evolutiva. Assim, “a evolução como tendência natural é a contrapartida biológica da cognição como ação corporalizada, e portanto, fornece também um contexto teórico mais abrangente para o estudo da cognição como um fenômeno biológico” (VARELA; THOMPSON; ROSCH, 2001, pp. 244-245).

Tentando rechaçar a noção, em biologia, de que a evolução se dá por uma progressão, uma evolução no sentido positivo de expansão ou avanço, uma “adaptação ideal⁰⁴”, os pensadores sugerem essa tendência ou desvio natural (*natural drift*). Segundo Varela et al (2001), os pensadores ditos neodarwinistas acreditam que a seleção natural ocorreria também como resolução de problemas buscando atingir uma eficiência máxima, o fim ideal de um processo de otimização. Essa seria a vertente “adaptacionista”

.....
04 Na edição portuguesa usada como referência, os responsáveis traduzem o termo *optimal adaptation* diretamente para “adaptação óptima”. No entanto, sentimos que esta tradução literal da adjetivação soa um tanto quanto não natural optando por usar adaptação ideal. O mesmo não ocorre com o termo como substantivo, otimização, a qual é amplamente utilizada no sentido pretendido pelos autores.

(p. 241) da evolução em que organismos buscam o melhor resultado possível visando à sobrevivência

ou reprodução. Note-se que o termo adaptacionismo possui uma carga semântica negativa marcada pelo sufixo *-ismo*, pois trata da adaptação como uma otimização, uma flexibilização ideal. A tendência natural também seria uma adaptação, só que uma adaptação viável, “minimamente” satisfatória, “preguiçosa” até, poderia se dizer.

Dáí, os autores defenderem alternativamente que se deve “[...] analisar o processo evolucionário como satisfatório (tomando uma solução subótima que é satisfatória) em vez de óptimo: aqui, a seleção opera como um amplo filtro de sobrevivência que admite *qualquer estrutura que tenha suficiente integridade para persistir*” (VARELA; THOMPSON; ROSCH, 2001, p. 255 – grifos nossos). Qualquer semelhança com a gambiarra, não é mera coincidência. Clark (2001) faz a mesma analogia utilizando o termo em inglês “tinkering” que significa justamente mexer ou ajustar de forma casual ou não ideal. Para ele, a evolução se comporta assim, sendo um dos principais exemplos os pulmões humanos que se desenvolveram a partir da bexiga natatória dos peixes (p.86).

Varela et al (2001) acreditam que a vertente que eles chamam de adaptacionista constitui uma reedição da ideia de um mundo pré-concebido que com suas características independentes imporia problemas aos organismos. Na opinião deles, um neorealismo darwinista que ocasiona a volta do problema da representação. E é na crítica ao pensamento de J. J. Gibson, propositor das *affordances*, que esta divergência fica mais clara. Segundo os cientistas cognitivos, “enquanto Gibson afirma que o ambiente é independente, nós defendemos que é actuado [por histórias de acoplamento]. Enquanto Gibson defende que a percepção é uma detecção directa, nós defendemos que se trata de uma actuação sensorimotora” (VARELA; THOMPSON; ROSCH, 2001, p. 265).

Grosso modo, a teoria das *affordances*⁰⁵ fala das propriedades de um ambiente que se apresentam aos organismos, isso através da percepção visual

05 A edição portuguesa de Varela, Thompson e Rosch (2001) traduz *affordances* por concessões, mas optamos por manter o termo em inglês.

e da especificidade da luz (VARELA et al, 2001, p. 264). Por um lado, a ação seria “perceptualmente guiada”, ou seja, seria também atuada, sendo as *affordances* essas “oportunidades de interação” mutuamente construídas. Entretanto, por outro, elas seriam um encontro de uma percepção direta (mental e visual) com um mundo já estabelecido. E neste ponto reside um problema para Varela, Thompson e Rosch (2001), pois Gibson diz que o ambiente oferece as *affordances* mesmo que o organismo não as perceba, portanto esse não pode ser um modelo para explicar os fundamentos da cognição.

A partir daí, pode se perceber, então, que o pensamento de Gibson, largamente apreendido em áreas do Design e da *Human-Computer Interaction* (HCI), “funciona” nessas áreas por conta do caráter artificial, fabricado, propositalmente universal, *user-friendly*⁰⁶ de suas interações⁰⁷. Sem abertura para a contingência. Sobretudo (quando não exclusivamente) visual. E é justamente nesse sentido que a gambiarra desafia o design *clean*, organizado, padronizado. Ela não é, como se entende, uma resolução de problemas, mas uma invenção. Como quer Kastrup (2008), “aprender a viver num mundo sem fundamentos é inventá-lo ao viver” (p.110).

Cognição e materialidade participariam de uma coevolução que busca sempre o resultado mais viável, o mais satisfatório, não o melhor ou mais especializado. Isso significa que ambas estão sujeitas ao pragmatismo do improvável, aos possíveis resultados precários.

Isso certamente nos ajuda a pensar como a gambiarra se insere na discussão cognitiva. Ou ainda, como a cognição se insere na questão da gambiarra. Dentro desta perspectiva, não seria errado talvez falar de gambiarra até mesmo num sentido macrobiológico, proveniente dos entrelaçamentos entre o corpo, a materialidade do não humano (objetos, entidades técnicas variadas) e das subjetividades. Daí a importância de revisitar as bases evo-

06 Segundo Emerson (2014), há uma inversa proporcionalidade entre acessibilidade e controle nas interfaces gráficas atuais. Quanto mais acessível, mais hermético o funcionamento do produto, e menos controle o usuário tem sobre a experiência. Um exemplo claro sendo os produtos da Apple. Assim, a gambiarra, sobretudo no contexto pirata através de práticas como a “engenharia reversa”, vem subverter esta lógica.

07 Há todo um debate sobre interação e interatividade que não será reproduzido no presente texto, mas que encontra uma boa apresentação em Fragoso (2001) e Primo (2011).

lutivas da cognição e da tecnologia. Assim, os autores concluem:

Outra metáfora recentemente sugerida para esta concepção pós-darwiniana do processo evolucionário é a da evolução como *bricolage*, a junção de partes e itens em conjuntos complicados, não porque preencham um qualquer projecto ideal mas simplesmente porque são possíveis (Varela et al, 2001, p. 255).

O DRAGÃO DA MALDADE CONTRA O TOURO GUERREIRO

World of Warcraft (WoW) é um MMORPG lançado em novembro de 2004. Dois anos depois surgiram os servidores privados escolhidos para esta análise, WoW-Brasil (2006) e Heroes of WoW (2006). Sua emulação depende, em primeiro lugar, da edição do game em que ela será montada. Isso porque esses programas tem compatibilidade com determinadas atualizações do game original. No caso dos dois, esta versão é a 3.3.5a da expansão Wrath of the Lich King (WotLK) de World of Warcraft, de junho de 2010. O game está dividido em expansões, do ponto de vista do software, mas que seriam “capítulos” do RPG do ponto de vista narrativo. Cada uma possui um título, sendo a mais recente *Warlords of Draenor (WoD)*, de novembro de 2014. Elas recebem atualizações “menores” constantes que são chamadas pelos desenvolvedores de *patches* (remendos) identificados predominantemente por esses números de série com três dígitos, cujo primeiro corresponde a expansão.

Esses desenvolvimentos de maior porte efetuam uma série de mudanças que podem ser a criação de novas raças (Ogro, Elfo, Humano etc.), classes (Guerreiro, Caçador, Mago etc.), mundos/ambientes (fases), *quests* (missões) até a extinção das mesmas ou a reestruturação completa do sistema de pontuação (experiência). Por isso, a compatibilidade do emulador é uma questão tão relevante. Como foi explicado, ele extrai os arquivos (mapas e demais infraestrutura) diretamente daquela edição, fazendo com que o game emulado permaneça daquela forma para sempre. Em primeiro lugar, por estar fora do servidor da Blizzard ele não seria atualizado de qualquer forma. E, em segundo, para emular o novo conteúdo seria preciso

fazer novamente o processo de extração. Cada servidor criado torna-se um espelho do que foi modificado até aquele momento. Por isso, os responsáveis por Heroes of WoW, o grupo Line BR, precisaram criar um novo servidor, Titans of WoW (dezembro de 2012), para emular a expansão subsequente, Cataclysm (patches a partir de 4.x), de dezembro de 2010. Montada inicialmente no patch 4.0.6a (fevereiro de 2011) e atualmente no 4.3.4 (abril de 2012), este servidor foi lançado em dezembro de 2012. Assim como a 3.3.5a, 4.3.4 é o último patch para Cataclysm antes de o jogo passar para a expansão seguinte, Mists of Pandaria (5.x).

Quando os servidores privados foram lançados eles ainda estavam no capítulo anterior The Burning Crusade (TBC). Contudo, é importante ressaltar que embora hoje eles estejam integrados ao conteúdo “regular” de World of Warcraft, ou seja, estão inclusos no que se entende ser o “pacote básico” ou de iniciantes do MMORPG, WotLK e Cataclysm, no momento em que foram lançados, eram modernizações pagas. Era preciso comprar a expansão separadamente, seja DVD ou o download, para ter acesso ao novo conteúdo. Atualmente, Warlords of Draenor (6.x) é a única fora da edição inicial e custa cinquenta reais. No entanto, a próxima, batizada como Legion (7.x?), está prevista para setembro de 2016 com um valor de R\$ 129. Ou seja, com o passar dos anos, esses capítulos vão sendo incorporadas ao chamado pacote básico (após o lançamento do mais recente). Lembrando que o download do game neste formato é gratuito, mas é preciso pagar para jogar após um mês quando termina o período de testes.

Por isso, o objetivo dos servidores privados claramente consiste em jogar sem assinar a mensalidade, mas como restrição eles ficam “presos” a essas versões desatualizadas. Além disso, cada expansão tem um nível limite, o máximo que um personagem (*character* ou *char*) consegue atingir. Em Wrath of the Lich King, é 80. Nos servidores da Blizzard, chega-se a 100, o que vai aumentar em *Legion*. Há duas alternativas quando isso acontece, a primeira é focar nas raids, cujos chefões (boss) geralmente “dropam” conteúdo extra e/ou único como armaduras, joias, armas ou montarias exclusivas. Ou, então, criar um novo personagem e começar do zero. É possível ter até

dez deles, e desta forma experimentar o máximo de raças e classes. Cada uma possui habilidades e equipamentos próprios (ataque a distancia, cura, magias, espadas, cajados etc.), com isso elas exercem funções diferentes dentro do mundo do jogo, levando a estilos variados de jogabilidade e estratégias de luta e para ganhar nível.

A emulação permite também configurar as propriedades do game. Como as customizações de Guitar Hero, a própria estrutura de World of Warcraft pode ser alterada. Aliás, com a regionalização de World of Warcraft, este passou a ser um dos principais atrativos dos servidores privados. O Heroes of WoW, por exemplo, oferece sete vezes mais dinheiro e itens como premiação e dez vezes mais experiência (XP) pela morte dos NPCs e nas missões (*quests*) cumpridas. Ou seja, neste *server* passa-se mais rápido pelos níveis inferiores e a experiência de jogo fica focada nos eventos “especiais” como raids (ataques conjuntos a um chefe/boss) e nas modalidades de combates entre jogadores (player versus player – PVP): arenas, combates casuais, battlegrounds. Já WoW-Brasil é o que chamam de servidor *blizzlike* (como na blizz/Blizzard), um jargão que significa que os *rates*, esses atributos ou propriedades do servidor mencionados acima, são os mesmo do game oficial. Assim, ele funciona mais como “aquecimento” para a entrada no game oficial – agora que ele tornou-se mais acessível –, e sua existência prolongada gerou relações afetivas, laços de amizade e outras formas de sociabilidade que produziram certa fidelização. Mesmo que sua única vantagem para a Blizzard aparentemente seja a inexistência da mensalidade. Afinal, há de fato quedas e bugs, uma vez que a infraestrutura de um nem se compara ao poderio da corporação. Contudo, jogar em um não exclui a possibilidade de atuar no outro.

Cabe ressaltar que um servidor pode ter vários reinos⁰⁸ (*realms*) que são qualificados pelo sistema de regras que comportam. Na Blizzard, as opções

08 Em Falcão (2014) e na maior parte da literatura sobre World of Warcraft, servidor (*server*) e reino (*realm*) são considerados sinônimos. Isso porque dentro do game não existe uma rede central, mas várias independentes entre si, e cada uma seria um servidor no sentido da infraestrutura física. No entanto, tratamos aqui dos chamados servidores privados, iniciativas individuais fora do sistema da Blizzard, portanto por seu nome já usual e pelo fato deles estarem hospedados em outro domínio não há como chamá-los de outra forma.

são Normal; Role-Playing; Player versus Player; e Role-Playing, Player versus Player. Cada região, Américas e Oceania, Europa, China etc., possui um número considerável de reinos, de três ou quatro até dezenas, como nos Estados Unidos. Em Heroes of WoW (HoW) e WoW-Brasil (WB) atualmente existe apenas um reino do tipo PVP em cada.

Ter acesso a esses servidores significa baixar o game atualizado até a exata versão do patch compatível com o emulador (3.3.5a para WotLK e WoW-Brasil e 4.3.4 para Cataclysm). Isso pode ser uma tarefa complicada, uma vez que o download oficial já passou há alguns anos desta edição. Felizmente, as duas páginas fornecem links, de torrent, com os arquivos preservados. Isso é um risco, pois esse conteúdo pertence à Blizzard, e como aconteceu com a WoW-Brasil, o link pode ser tirado do ar. No entanto, essa edição, por ser amplamente utilizada neste tipo de prática, é encontrada facilmente em outros locais da internet. Após adquirir o jogo é preciso fazer uma alteração crucial nele. Abrir o arquivo “realmist” pelo bloco de notas, e editar (reescrever) as informações dali. Nele está contido o nome e o endereço do site, geralmente os da produtora, ao apagá-lo e inserir o do servidor privado o jogo passa para o novo domínio. Como na programação em linhas de código, é preciso ter bastante atenção na digitação e nos espaços entre as palavras. Qualquer diferença vai fazer com que o software do jogo não leia a instrução corretamente, afinal no nível da máquina este arquivo faz parte das rotinas de seu algoritmo. Por isso, esta edição seria também uma forma de “reprogramar” o jogo.

Curiosamente, a Line BR encontrou formas bastante sofisticadas de proteger seus links. Primeiro, para Heroes of WoW, ela “escondeu” o torrent dentro de um site de armazenamento. Assim, o jogador em potencial precisa baixar o “tracker” (o arquivo reconhecido pelo programa cliente torrent) antes do game em si. Dessa forma, o torrent fica protegido, porque supostamente não há um link para ele em uma página aberta, só aqueles dentro da comunidade poderiam baixá-lo. Para Titans of WoW, eles conseguiram desenvolver um instalador executável, como o da própria Blizzard, que após o download permite que se jogue diretamente sem alterar o realmist manualmente. Além disso, para esta expansão houve a adição

de uma tecnologia que permite que a um indivíduo jogar enquanto o jogo baixa “em segundo plano”, o que foi trazido para o servidor privado. O instalador apenas baixa os arquivos essenciais que permitem a entrada no servidor. E a partir daí vai “construindo” o mundo conforme sua interação retirando dados “da nuvem”.

Um aviso presente na página de downloads dos grupos diz respeito à maneira de acessar o jogo depois desses procedimentos. Há dois executáveis na pasta, o do jogo e um launcher/lançador. Abrir o segundo, mesmo que acidentalmente, faz com que o game se conecte ao servidor oficial e comece a se atualizar, perdendo assim a compatibilidade com o emulador. Do ponto de vista do jogador é preciso repetir o processo novamente, pois não há uma opção de *downgrade* para regressar ao estado desejado.

Foi a partir de Cataclysm que se deu a regionalização do servidor. Por isso, o game já vem com texto e áudio em português. Foram traduzidas localidades, personagens, itens e até as falas quando os Non-Player Characters (NPC) são acionados foram dubladas. Em Titans of WoW, é possível transitar entre as opções de língua que incluem português, inglês, francês, alemão, espanhol e russo. Ao escolher qualquer uma delas que não seja a básica (português), o mecanismo de download busca aquele conteúdo no servidor e o carrega na sua versão do jogo. O título em inglês e a manutenção das opções de linguagem (que poderiam ter sido retiradas ao configurar o emulador) indicam que o servidor foi pelo menos projetado para receber público de diversos países. Contudo, embora todo o resto mude, incluindo as dublagens, o nome dos NPCs continua em português.

Em contrapartida, WotLK tudo permanece em inglês e os jogadores encontraram formas de incorporar os termos estrangeiros criando um vocabulário híbrido só do jogo. Esse dado não chega a ser uma novidade em MMORPG e outros games. Afinal, os jogos traduzidos oficialmente para o português são um fenômeno recente. Assim, fazer *raid* virar *raidar*, e convidar para a mesma ou para uma guilda vira *invitar*. Além disso, o extenso uso das siglas mostra um domínio ainda que rudimentar da língua inglesa. Os jogadores parecem se entender quando usam DK para Dark Knight (Cavaleiro das Trevas, classe disponível a partir do nível 55) e dps para Damage

per second (dano por segundo, unidade de medida para aferir a potencia do ataque). Mesmo que não se saiba bem a tradução exata da palavra, através do uso dentro do jogo ganha-se um entendimento de seu sentido ou pelo menos daquele usado no jogo. Como *cast* (lançar) que se refere a lançar um feitiço (*spell*). Este também é um comando dentro do jogo (/cast), com ele é possível lançar uma magia “por linha de comando” usando a caixa de diálogo do jogo ao invés do botão na interface gráfica. Dessa forma, ilustra-se o significado da palavra por meio da própria jogabilidade de World of Warcraft quando o comando se transforma em ação. Fazendo desta uma forma de aprendizado que recorre, em primeiro lugar, a certa visualidade (recurso gráfico) e a prática (ação) ao invés da memorização.

Em sua fase pós-2012 ou pós-regionalização, os servidores privados ganharam em estabilidade, mas perderam em dinâmica. Com algumas centenas de usuários online durante o dia e em torno de mil nos horários de pico como fins de semana e durante a noite, é possível jogar por horas e ver pouco mais de dez jogadores numa região⁰⁹. Isso limita o número de parcerias, seja para ganhar experiência mais rápido nos níveis inferiores ou para as modalidades de ação coletiva mais complexas como as raids. E também pode inibir a competição, outro importante atrativo de um MMORPG. Jogando pela Blizzard, algumas missões podem ter recursos escassos caso haja uma quantidade considerável de pessoas as realizando ao mesmo tempo. Assim, naquelas que necessitam matar um número determinado de monstros da fase ou recuperar itens espalhados por ela, é preciso “correr” para chegar primeiro para não precisar esperar até o servidor “renová-los” ou “revivê-los”. É uma questão de minutos ou até segundos, mas que de qualquer forma torna o jogo como um todo mais emocionante.

Os produtores não fornecem oficialmente os números totais de população, mas alguns sites como Warcraft Realms e Realm Pop tentam fazer estimativas através de API para mineração de dados. O primeiro usa um add-on

.....
09 O principal mundo do jogo até estas expansões, Azeroth, está dividido em três continentes e, por sua vez, cada continente em grandes regiões, geralmente sobre a influência de uma determinada raça. Durotar seria o lar dos Orcs e Mulgore o dos Tauren, por exemplo, o que fica indicado pela cidade considerada a capital da região, respectivamente, Orgrimmar e Thunder Bluff

chamado Census Plus, que os retira da lista de pessoas (/who list) e o outro das casas de leilão (Auction Houses) dentro do jogo. Através deles estima-se que reinos oficiais mais cheios como Stormrage cheguem a conter mais de 40 mil personagens com aproximadamente três mil ativos nos horários de pico.

Das duas equipes, a Line BR é a única que divulga constantemente as estatísticas dos servidores num esforço para tranquilizar seus “clientes”. No entanto, suas contagens máximas são de um ou dois dias sem quedas (como anuncia uma postagem no Facebook), o que significa pelo menos três quedas por semana. Curiosamente, há bem mais jogadores em Heroes of WoW (WotLK) do que em Titans of WoW (Cataclysm), isso se deve a maior estabilidade do primeiro, uma vez que Titans tem pelo menos uma queda todo o dia. Daí, a diferença de populações. Seus *rates* são muito maiores com quinze vezes mais experiência por missões e mortes, sete vezes mais itens e duas vezes mais dinheiro (gold), mesmo assim eles chegam ao máximo de duas centenas de jogadores on-line nos horários de pico e mil no total. No site do servidor, eles ficam listados supostamente em tempo real com seus nomes (avatars), níveis, raças, classes e até a guilda a qual pertencem.

A diferença de rates se dá pela extensão do mundo. De Cataclysm para o anterior foram adicionados não só os idiomas, mas também mais duas raças, os Worgen (lobisomens) e os Goblins (duendes), e os continentes foram remodelados após os eventos da última expansão gerando novas missões, raids, *dungeons* e modos de jogabilidade como a possibilidade usar montarias aladas. Num tópico de discussão do fórum oficial de WoW- Brasil, um grupo de jogadores afirma que esses dados não importariam, pois há de maneira geral uma forte rejeição às expansões pós-Wrath of the Lich King¹⁰. Este seria o motivo por trás da sobrevida desses servidores privados face à regionalização de World of Warcraft. Existiria um grupo de jogadores, no Brasil representados nos concorrentes WoW-Brasil e Heroes of WoW, que insatisfeitos com as mudanças feita pela Blizzard prefeririam jogar na expansão que conhecem e consideram ser melhor. Daí, o fato deste ser um serviço gratuito ser apenas um complemento e não o motivo principal da perma-

10 Disponível em: <http://www.wow-brasil.com/forum/index.php?topic/230-atualizar-a-vers%C3%A3o-do-servidor/>. Acesso em: 16/02/2016

nência desses jogadores. É isso que faz com que esses servidores tenham essa procura elevada mesmo levando em consideração os bugs e quedas. E também a diferença entre sua população e a do servidor de Cataclysm da Line BR. Cabe ressaltar que o WoW-Brasil chegou a ter um servidor para essa expansão, mas o projeto foi deixado de lado.

Além do mais, os dois servidores de WotLK (3.3.5a) são de fato mais estáveis, seja pela facilidade de manipular e de manter a emulação nessa versão anterior do jogo, seja pela força da conexão do domínio. Em parte, essas constatações não podem ser contrapostas sem as informações internas dos desenvolvedores, como o local onde o domínio está hospedado, o espaço (em GB) que ocupa e velocidade da conexão. Ainda assim, há uma atividade intensa de correção de bugs. Em seu perfil do Facebook, os administradores da WoW-Brasil postam periodicamente o que foi consertado, principalmente nas raids da instance¹¹ Icecrown Citadel (ICC). Este é o principal evento nesta expansão que possui algumas subáreas com seus subchefes, e culmina com a derrota do *final boss*, o Lich King (Rei Lich) do título. Apenas dentre as correções de 2016, figuram NPCs (Vile Spirit) que atacavam ou se explodiam mesmo já derrotados; feitiços de proteção (spells) que perdiam o efeito em determinados locais da instance; ou ainda funções que eles não deveriam ter, como impedir a invocação de um feitiço com outro (no caso, o Taunt)¹².

Numa comparação entre os dois servidores da mesma expansão, o que faz essa expansão ser tão utilizada é justamente estabilidade do servidor. Como ninguém fica online 24 horas por dia, mesmo nas prováveis quedas isso não atrapalha a jogabilidade. Em linhas gerais os dois servidores são bem parecidos, com exceção dos rates. A jogabilidade e o conteúdo até onde pode ser observado é o mesmo. Por este estudo de caso tratar de três títulos, cada um com pelo menos três exemplares de customização e analisados sob dois quesitos, as comunidades (sociabilidade) e os jogos em

.....
11 Instances (instâncias) são áreas separadas do jogo no qual um grupo de jogadores tem acesso paralelamente. Ou seja, dependendo do local, esses grupos de tamanhos variados (de cinco até os atuais 25 jogadores, mas que foram 40) vão ter um ambiente próprio com monstros e chefões que só eles vão enfrentar.

12 Disponível em: <https://www.facebook.com/wowbrasiloficial>. Acesso em: 16/02/2016.

si (customizações e estratégias), apenas jogou-se o suficiente para aferir a estabilidade do game e as formas de acesso. Para tal, criou-se uma personagem em cada servidor, as duas na facção chamada Horda (vermelha) e na mesma raça, Tauren, e com o nome Thunderhorse. No entanto, foram escolhidas classes diferentes para eles. Em WoW-Brasil, o avatar ficou sendo um Caçador (Hunter) que evoluiu até o nível 20, e em Heroes of WoW, um Guerreiro (Warrior) que chegou até 31. Constatou-se que as missões são rigorosamente as mesmas, exceto uma ou outra específica de cada classe. Os dois níveis estavam muito baixos para participar das raids e entrar em dungeons, mas de qualquer forma a existência de bugs nas mesmas já havia sido estabelecida pelos próprios responsáveis.

A estrutura das raids já foi extensivamente coberta na literatura acadêmica sobre World of Warcraft (Falcão, 2014), no entanto, nos servidores privados algumas práticas ganham destaque por tentarem balancear a desatualização do conteúdo. De tempos em tempos, os organizadores dos servidores, neste caso apenas o WoW-Brasil, que usa os mesmos parâmetros da Blizzard (blizzlike), resetam (apagam) os dados das arenas (combate PVP) e de raids (esses com menos frequência). Assim, alguns grupos não organizados ou guildas competem pelo o que se chama de realm first (o primeiro daquele reino). Ou seja, apagando essa realização (*achievement*), mas sem mexer com as informações dos personagens, nem os itens ganhos por eles nas outras vezes que a raid foi vencida, eles dão chance para que outros consigam a marca novamente. Isso aconteceu pela última vez em novembro de 2015 com a reabertura da raid Ulduar após um longo período de inatividade por conta de bugs. A competição moderada pelos Game Masters (GM) exigia que os postulantes comprovassem o feito com um vídeo (sem cortes). O vídeo seria analisado pelos GM e só após o veredito deles que a realização seria confirmada. Cada um dos chefões da instance, Yogg-Saron e Algalon the Observer, ao serem derrotados na modalidade 25 jogadores daria direito a uma realização.

O desafio foi lançado no dia sete de novembro, e no dia 15 a guilda The Shattered Covenant o completou¹³. Eles postaram o vídeo gravado a

13 Disponível em: <http://www.wow-brasil.com/forum/index.php?/topic/675-ulduar-realm->

partir da captura da tela no Youtube e no fórum do servidor. Na descrição da postagem, eles contam que toda a *raid* durou 11 horas. Além da própria realização e dos itens “dropados” pelo boss, não havia um prêmio especial para o desafio. Apenas ter o direito ou privilégio de ser o *realm first* e ficar nos registros da comunidade. Contudo, a questão permanece, os administradores da WoW- Brasil aproveitaram as desvantagens dos bugs terem os obrigado a fechar a raid para gerar um evento que despertou mais interesse em seu servidor. Ainda mais contando que Ulduar é tida como umas das melhores raids de World of Warcraft pela complexidade e o nível de estratégia exigida¹⁴. Ao contrário do que eles chamam de “zergar” (to zerg) que seria um boss que pode ser vencido apenas por números ou “por força”, o *overgear* (sobre ou superequipado). Quando os jogadores estão com nível e itens tão altos que a tática deixa de fazer diferença. Há até um guia detalhado no fórum explicando como se comportam os chefes, os demais monstros e a melhor forma de combatê-los¹⁵.

Os responsáveis pelo servidor precisaram criar novos mecanismos para revigorar os modos de jogabilidade. Isso enquanto tentam manter a fidelidade da proposta original, seu status de *blizzlike*. Essa adaptação é feita arbitrariamente pelos desenvolvedores que precisam balancear a necessidade de renovação e de gerar interesse (e vínculos); o desejo dos fãs (daí o fórum, blog e páginas nas redes sociais); e os bugs que os fazem modificar conteúdo original quando necessário (como o fechamento de *instances* ou retirada de feitiços ou itens problemáticos). Tudo para manter o servidor ativo e com um número expressivo de jogadores. Este movimento está ligado a uma volta a tecnologias “retro” ou consideradas “antiquadas” que não é necessariamente nostálgica. Ela é fruto da necessidade técnica e do gosto, duas fontes para a gambiarra.

-first-yogg-saron- 25man-guild-the-shattered-covenant/?hl=%2Brealm+%2Bfirst. Acesso em: 16/02/2016.

14 Segundo umas das inúmeras wikis sobre o game. Disponível: [http://wow.gamepedia.com/Ulduar_\(instance\)](http://wow.gamepedia.com/Ulduar_(instance)). Acesso em: 18/02/2016

15 Disponível em: <http://www.wow-brasil.com/forum/index.php?/topic/124-pve-guia-ulduar/>. Acesso em: 18/02/2016.

CONCLUSÃO

Espera-se ter podido demonstrar que os computadores não são meros instrumentos dependentes da vontade humana. Há uma mediação “computacional” que evoca ao mesmo tempo um letramento processual (MATEAS, 2008), a assimilação da lógica, ou melhor, das condições de existência (Simondon, 1980) do algoritmo. Esta relação entre cognição e materialidade seria efetuada pela figura da gambiarra.

Tentou-se, dessa forma, evitar certas formas de relato que teriam essa relação como dada que falam da apropriação tecnológica exclusivamente sob o ponto de vista do sujeito. Privilegiou-se uma perspectiva em que a corporificação da cognição e a materialidade dos objetos técnicos fazem parte de um mesmo processo que deve ser analisado e observado em seus pontos de mediação. Para trazer a tona esses elementos de mediação e a extensão de sua capacidade de associação foi preciso destacar a agência desses objetos técnicos. A forma como eles constroem um mundo e a si mesmos, o que foi atribuído ao que Varela (1995) e Varela et al (2001) entendem como cognição atuada (*enacted cognition*). Afinal, a complexidade de um determinado sistema não reside apenas em sua evolução progressiva, mas também no entrelaçamento de seus integrantes mais simples.

REFERÊNCIAS

KASTRUP, Virgínia. A invenção de si e do mundo. Uma introdução do tempo e do coletivo no estudo da cognição. BeloHorizonte: Autêntica, 2007.

MATEAS, Michael. “Procedural Literacy: Educating the New Media Practitioner” In Davidson, Drew (org). Beyond Fun: Serious Games and Media Drew Davidson, 2008

McLUHAN, Marshall; McLUHAN, Eric. Laws of media. Toronto: University of Toronto Press, 1992.

REGIS, Fátima. Da cultura de massa à cultura ciber: a complexificação da mídia e do entretenimento popular. *Revista Interin*, Curitiba, v. 1, 2009.

ROSAS, Ricardo. “Gambiarra: alguns pontos para se pensar uma tecnologia recombinante. In: *CADERNO VIDEOBRASIL 02: Arte, mobilidade, sustentabilidade*. São Paulo: SescSP, 2006.

SIMONDON, Gilbert. On the mode of existence of technical Objects. IN: MELLAMPHY, N. (trad.) University of Western Ontario, 1980.

SIMONDON, Gilbert. The position of the problem of ontogenesis. IN: FLANDERS, Gregory (trad.). *Parrhesia Journal*, N. 7, 2009.

VARELA, Francisco. *Conhecer: as ciências cognitivas, tendências e perspectivas*. Lisboa: Instituto Piaget, 1995.

VARELA, Francisco; THOMPSON, Evan T.; ROSCH, Eleanor. *A Mente Corpórea: ciência cognitiva e experiência humana*. Lisboa: Instituto Piaget, 2001.

ZIMMERMAN, Eric. “Gaming Literacy: Game Design as a Model for Literacy in the Twenty-First Century.” In: PERRON, Bernard; WOLF, Mark J. P. *Video Game Theory Reader 2*. New York: Routledge, 2009.

PINTANDO A
CIDADE DE
AZUL E VERDE:
A CURADORIA
DE ARTE DE
RUA ATRAVÉS
DE JOGOS
MÓVEIS
URBANOS

PINTANDO A CIDADE DE AZUL E VERDE: A CURADORIA DE ARTE DE RUA ATRAVÉS DE JOGOS MÓVEIS URBANOS

KYLE MOORE

DOUTORANDO NO DEPARTAMENTO DE MÍDIA E COMUNICAÇÕES
UNIVERSIDADE DE SYDNEY KMOO6716@UNI.SYDNEY.EDU.AU

TRADUÇÃO

THIAGO FALCÃO (UFMA) | MARIANA AMARO (UFRGS)

TEXTO ANTERIORMENTE PUBLICADO NO M/C JOURNAL, V. 18, N. 4 (2015).
[JOURNAL.MEDIA-CULTURE.ORG.AU].

RESUMO

Lançado em 2012 como o único beta aberto para Android, o Ingress é um ARG - Jogo de Realidade Alternativa para dispositivos móveis. Desenvolvido pela Niantic Labs, subsidiária do Google, Ingress conta com 7 milhões de usuários em todo o mundo nos sistemas operacionais Android e Apple. Este capítulo aborda a prática de jogar Ingress como uma forma de jogo situado - isto é, a noção de que o jogo é sublinhado pelas circunstâncias socioculturais e materiais, contribuindo simultaneamente para uma nova compreensão compartilhada do que constitui o jogo urbano e as condições que o caracterizam. Ao fazê-lo, este capítulo aborda primeiro a noção de jogo como uma prática situada, mobilizando conceitos do campo da interação homem-computador, bem como análises de estudos culturais de jogos e cultura de jogos

PALAVRAS-CHAVE

Mídias Locativas, ARG, Street art, Curadoria, Ingress.

Lançado em 2012 como o único beta aberto para Android, o Ingress é um ARG - Jogo de Realidade Alternativa para dispositivos móveis. Desenvolvido pela Niantic Labs, subsidiária do Google, Ingress conta com 7 milhões de usuários em todo o mundo nos sistemas operacionais Android e Apple. Os jogadores são alinhados a uma das duas facções opostas, a Resistência (Azul) e a Iluminados (Verde). Trabalhando em nome de sua facção, os jogadores individuais interagem com “portais” para estabelecer o domínio sobre os ambientes materiais. Os portais estão localizados em locais de valor educacional ou histórico, obras públicas, locais “hiper-locais”, bibliotecas públicas e também locais de culto. Os jogadores assumem o papel de criadores de portais, enviando potenciais portais para os desenvolvedores do jogo depois de confirmar sua localização no jogo.

Os portais tornam-se o principal ponto de interação para os jogadores, combinando o mundo digital do jogo com os ambientes dos materiais envolventes dos jogadores. Os jogadores podem ganhar itens em seu inventário que os permitem destruir e (re) reivindicar certos portais. Os territórios são reivindicados mediante a construção de links entre portais totalmente desenvolvidos para estabelecer campos de controle. Os portais desempenham um papel importante não só no jogo, mas sobretudo ao situar a prática do jogo dentro do quadro sociocultural e material maior do ambiente urbano. Os jogadores navegam em seu ambiente material, usando portais e representações digitais de tais espaços ao lado de seu conhecimento existente de ambientes locais, para se envolver com sua localização imediata de forma mais eficiente possível. Embora inúmeros marcos públicos sejam atualmente usados como portais, o principal interesse deste capítulo é o papel que a arte da rua desempenha dentro do jogo e dentro da prática maior de curar a cidade.

Este capítulo aborda a prática de jogar Ingress como uma forma de jogo situado - isto é, a noção de que o jogo é sublinhado pelas circunstâncias socioculturais e materiais, contribuindo simultaneamente para uma nova compreensão compartilhada do que constitui o jogo urbano e as condições que o caracterizam. Ao fazê-lo, este capítulo aborda primeiro a noção de jogo como uma prática situada, mobilizando conceitos do campo da interação homem-computador, bem como análises de estudos culturais de jogos e cultura de

jogos. Este quadro é aplicado à prática de jogar Ingress com foco específico no papel que a arte de rua tem na prática de jogar. A discussão do jogo urbano como meio de exibição de arte de rua é ampliada para discutir a prática cultural da arte de rua em si, com ambos ocupando a luta espacial liminar sobre a funcionalidade do espaço público. Ambas as práticas ocupam esse espaço liminar entre o uso subversivo de ambientes urbanos e uma forma de arte legítima - um debate que tem sido fundamental para as formas de jogo urbano.

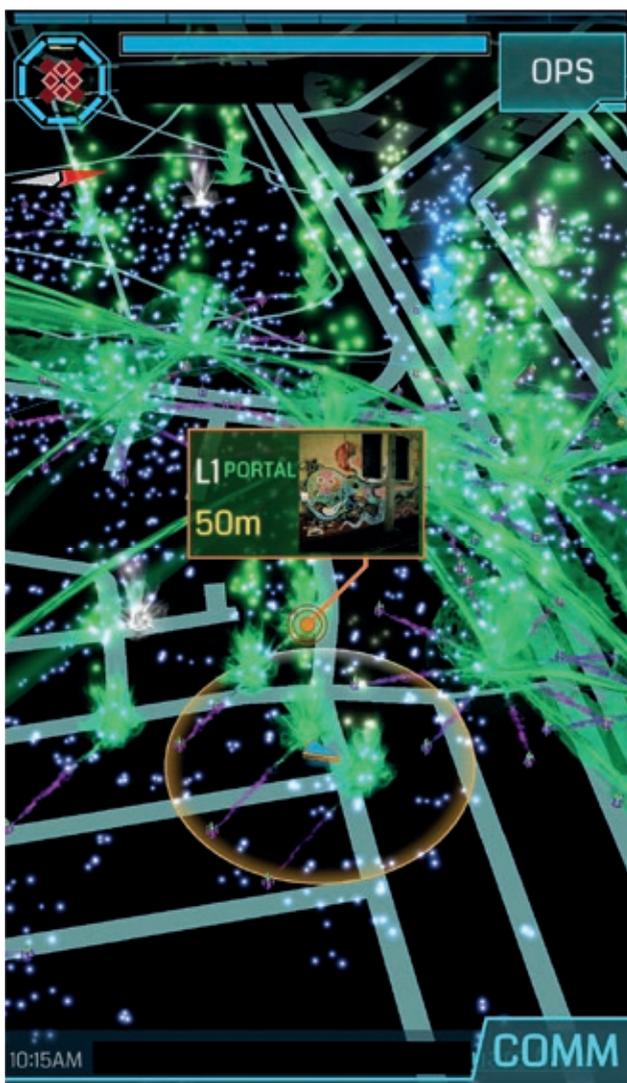
Ao se concentrar no papel da arte de rua nos jogos móveis urbanos, este trabalho aborda a função cultural de ambas as práticas, ao discutir questões maiores de curadoria no meio urbano. Ou seja: como a prática do jogo, tal como é informada pela prática da arte de rua, deve ser pensada como um meio de executar curadoria em espaços urbanos? Este capítulo continua a argumentar que a prática do jogo urbano pode ser vista como uma forma de curadoria através da prática de re-leitura, re-mistura e re-mediação de ambientes urbanos - estabelecendo uma nova compreensão compartilhada de arte de rua, ambientes urbanos e jogo urbano.

Neste capítulo, argumento que jogos móveis urbanos, como o Ingress, devem ser considerados como uma prática situada. A idéia de prática situada é extraída dos campos de estudos de jogo e interação homem-computador, e do conceito de aprendizagem situada. Em primeiro lugar, a prática situada desenha o conceito de jogo situado, um termo estabelecido por Yates e Littleton (1999) para entender os nichos culturais em que os video games ocorrem. Para Yates e Littleton, esses nichos culturais decorrem de uma interação entre o jogar, os jogadores e a cultura de um jogo - práticas discursivamente construídas e relativas à cultura. Apperley (2015) expande essas idéias para definir jogos situados como, em primeiro lugar, uma inclusão da materialidade das experiências de jogo incorporadas e, em segundo lugar, uma interseção de culturas de jogos locais e uma ecologia de jogo global maior. Com base no conceito de ações situadas de Suchman (1987), tais interações com a tecnologia devem ser entendidas como contextualizadas em circunstâncias socioculturais e materiais específicas. Dourish (2004) expande o trabalho de Suchman e sugere pensar menos sobre esses contextos e mais sobre a prática do engajamento tecnológico, fazer sentido da nossa interação com a tecnologia. Este

uso de “prática” é influenciado pelo trabalho de Lave e Wenger, que situam o aprendizado dentro de um ambiente social, o que eles chamam de “comunidade de prática”.

Em suma, o ato de jogar Ingress não é apenas uma interação com circunstâncias socioculturais e materiais subjacentes que constituem o urbano e o jogo, mas também um processo de geração de um entendimento compartilhado do urbano e do jogo dentro desse contexto específico.

FIGURA 1
VISTA DO MAPA DE INGRESS
MOSTRANDO UM PORTAL
PRÓXIMO ATRAVÉS DA
FUNÇÃO DE NAVEGAÇÃO



O Ingress funciona principalmente como uma forma de jogo urbano; é um jogo móvel com capacidade de localização. A prática de jogar jogos em ambientes urbanos é muitas vezes comparada às formas historicamente situadas de exploração urbana, como a prática de derivé da Internacional Situacionista - uma forma de deriva urbana que é muitas vezes comparada às formas contemporâneas de jogo urbano mediado por celular (DE SOUZA E SILVA, HJORTH, 2009; FLANAGAN, 2009; STEVENS, 2007). Os jogadores de Ingress, na sua criação e interação constante com os portais, ajudam no mapeamento de ambientes materiais - beneficiando as comunidades e os designers do jogo, a Niantic Labs e a empresa-mãe Google. Os jogadores podem enviar portais para os desenvolvedores do jogo se o portal proposto atender a satisfação dos requisitos do portal do desenvolvedor. Os portais podem ser erguidos em “um local com uma história legal, um lugar na história ou valor educacional ... uma arte legal ou arquitetura única ... uma jóia escondida de local hiper local” (GOOGLE, critérios do Portal de Candidatos).

Um grande número de sinais públicos constituem a base dos portais Ingress, ao lado de placas e sinalização. Significativamente, através da apresentação de portais, os jogadores estão participando da legitimação da história de vários locais, garantindo o mapeamento atualizado de locais e pontos de referência. Enquanto vários outros marcos constituem a base do denso mapa de ambientes materiais de Ingress, este capítulo aborda principalmente o papel que a arte pública desempenha na prática do jogo urbano e as possibilidades curatoriais da peça urbana.

Dados os critérios de criação de portais criados pelos desenvolvedores do jogo, o Ingress presta uma certa atenção às circunstâncias históricas, socioculturais e materiais que constituem locais específicos. Como um jogo móvel, o Ingress ocupa um certo lugar na história de jogar em ambientes urbanos. Tais práticas históricas foram discutidas anteriormente, estabelecendo comparações entre as práticas de mobilidade urbana que se situam em movimentos históricos e socioculturais específicos (DE SOUZA E SILVA, HJORTH, 2009; FLANAGAN, 2009; STEVENS, 2007).

Ingress, através da inclusão da arte de rua como uma âncora potencial para os portais digitais, se baseia no embate histórico sobre os ambientes urbanos e as questões inerentes de funcionalidade e organização que emergem desta luta. Para Stenros, Montola e Mäyrä (2009), o jogo pervasivo, uma forma de jogos móveis urbanos, ocupa um espaço cultural semelhante ao da arte de rua ou graffiti. Eles argumentam que ambas as práticas estão localizadas dentro de um conflito maior relacionado ao espaço público - uma luta baseada em urbanização, legislação e normas culturais. Com base em comparações entre formas mais contemporâneas de mobilidade urbana, como a prática/esporte do parkour ou do skate, e o flâneur situacionista, à deriva no espaço urbano, os autores sugerem que formas invasivas de jogo (gaming and play) ocupam um espaço liminar semelhante e são fundamentadas em questões de funcionalidade urbana. Da mesma forma, o espaço urbano pode se tornar uma galeria ou tela, um espaço que pode estar sujeito a curadoria que não está vinculada a órgãos institucionais. A organização e a experiência dos ambientes urbanos então se tornam profundamente envolvidas em uma posse contestada e em questões de funcionalidade que estão no centro do jogo urbano.

No contexto da Austrália, a luta pela legitimidade tanto da arte de rua como de videogames tem sido objeto de debates correntes a partir do aspecto legal. A relação liminal entre jogos e arte de rua talvez seja melhor ilustrada pelo jogo de 2006 Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure. O jogo obteve uma classificação MA15+ a partir do modelo existente de regulação do videogame, mas posteriormente esta classificação foi revista devido à sua representação de comportamentos socialmente reprovados. A classificação do jogo foi objeto de apelo legal pela Queensland Local Government Association. Apperley (2009) fornece mais detalhes sobre esta questão, posicionando a decisão legislativa com relação ao contexto histórico e político da Austrália na época e oferecendo informações sobre os meios em que o Getting Up representou a arte de rua como uma forma de arte legítima.

A narrativa do jogo, um futuro distópico onde o graffiti é mobilizado como uma forma de protesto social contra corpos autoritários, é semelhante ao do jogo Jet Set Radio Future de 2002. No entanto, ao contrário do Jet Set, Getting Up foi fundamentado em uma representação detalhada de subculturas do gra-

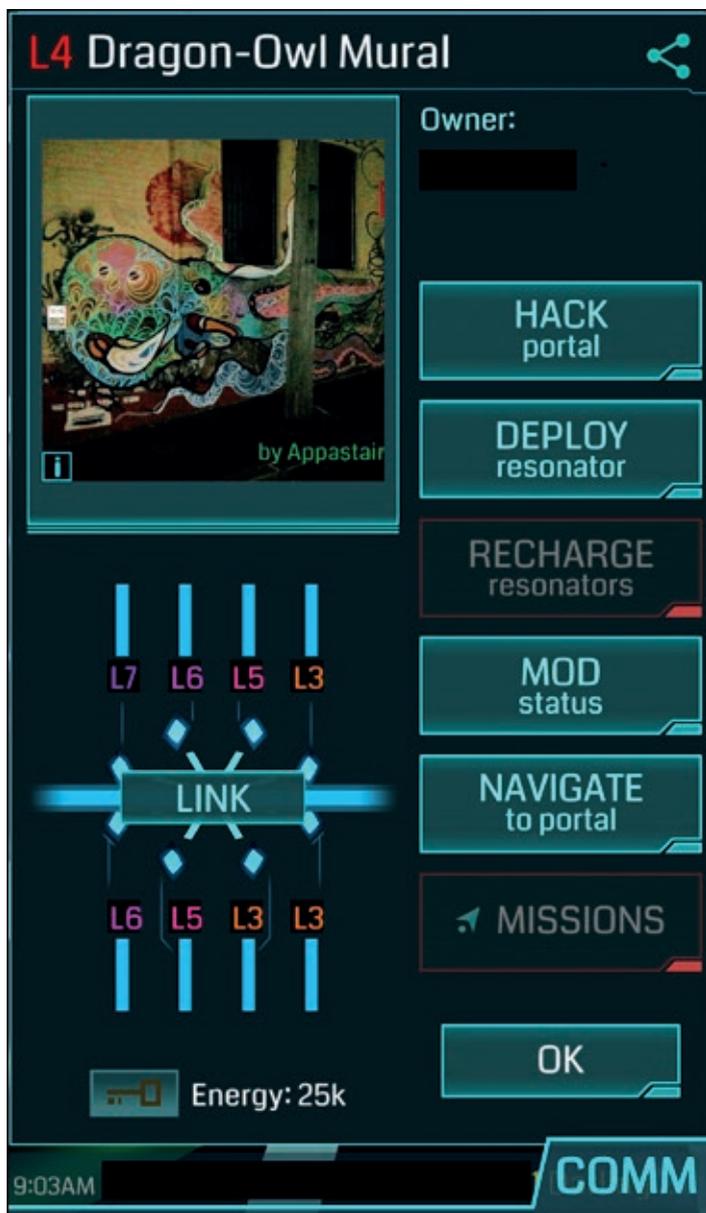
ffiti. A classificação revogada de Get Up simboliza o contexto australiano da época, no qual video games e arte de rua ocupam um espaço liminar entre a forma artística e a prática artística. A questão-chave, a do comportamento reprobatório, liga-se à noção de normas culturais e à funcionalidade, organização e representações dentro dos espaços urbanos e, além disso, nos espaços de jogo. Essa luta pela legitimidade é fundamental para entender a relação entre arte de rua e jogo urbano.

Apesar da luta para superar a funcionalidade dos ambientes urbanos, a arte da rua mantém níveis de valor como forma de herança cultural. Ambos, Merrill (2015) e MacDowall (2006), discutem as funções culturais do graffiti e da arte de rua, enfocando o que Merrill (2015) define como uma virada rumo ao “pós-graffiti”: uma transformação a partir das raízes históricas e culturais da arte de rua e da prática de pichação (373). Esta virada está constituída, inclusive, em um maior interesse público, uma legitimação das práticas artísticas. Talvez a figura mais notável de tal mudança seja o artista de Bristol, Banksy, que é mais famoso por arte baseada em estêncil. O Graffiti e a arte de rua, sem dúvida, ultrapassaram sua função como um movimento subversivo e subcultural, ocupando um espaço mais legítimo em ambientes urbanos e discurso público em geral.

No contexto de Ingress, a arte de rua tem o potencial de existir como um nó digital de igual valor para marcos históricos, bibliotecas públicas ou grandes obras de arte públicas. Esta mudança, argumenta Merrill (2015, p.385) permite que arte de rua e o graffiti sejam vistos como uma forma de herança alternativa para ambientes urbanos e movimentos culturais dentro de locais específicos. Para MacDowell (2006, p. 476), os graffitis podem ser vistos como uma forma de arte popular, sujeitos ao novo romantismo encontrado no contexto dessa virada “pós-graffiti”. Como uma forma de herança alternativa, graffiti e arte de rua significam movimentos socioculturais historicamente situados e as raízes da própria prática. Jogos como o Ingress não são apenas artes de rua legítimas como uma forma de herança cultural através da sua inclusão em uma rede não hierárquica, ao lado de construções e obras de arte institucionalizadas de longa data, mas também permitem que os jogadores participem de um arquivamento de arte de rua através da cartografia interati-

va. A prática de jogar Ingress não é apenas um meio de ver e explorar arte de rua existente, mas também um processo direto para alcançar e exercer curadoria para com obras de arte historicamente situadas.

FIGURA 2
INFORMAÇÃO
DO PORTAL
ILUSTRANDO AÇÕES
POSSÍVEIS, NÍVEL
E INFORMAÇÃO DO
RESONATOR



JOGO URBANO E A “NOVO CURADORIA”

Considerando o papel do graffiti ou da arte de rua no jogo urbano como uma forma de herança cultural, como meio de ligação às raízes da própria prática e sublinhando o significado da luta pelo meio ambiente urbano como um espaço de funções predeterminadas, a questão é, então: qual é o papel da prática da curadoria dentro dessa malha de práticas interligadas? Para Bennett e Beudel (2014), o trabalho do curador, como cuidador do patrimônio cultural, é muitas vezes institucionalizado. No contexto da cidade, essa institucionalização é em si mesma um sintoma da cidade como um espetáculo. Os autores argumentam que existe o potencial para a arte estar presente em uma variedade de superfícies dentro do ambiente urbano e questionar o papel do curador dentro desse processo.

Como Groys (2010) observa, desde Duchamp, a divisão ontológica entre o trabalho de fazer arte e exibir arte entrou em colapso. Os espaços urbanos públicos, como espaços designados por órgãos institucionais, estão sujeitos à prática em mudança do público. Ou seja, aqueles que habitam e experimentam o próprio ambiente urbano agora têm a possibilidade de participar ou subverter estruturas tradicionais de curadoria. Com base na etimologia da palavra “curar” como relacionada à “cura”, Groys (2010, p. 53) sugere que a prática de exibição é, portanto, uma cura para a impotência da imagem - uma contextualização da imagem em novos quadros institucionalizados para um público espectador.

Quem, então, na rede de relações que é jogo urbano, constitui esse público? Os jogadores de Ingress funcionam como uma parte de um público que vê, habita, atravessa e experimenta o ambiente urbano e qualquer arte de rua de dentro. Dessa forma, eles têm o potencial de assumir um papel curatorial dentro da organização da arte de rua, recontextualizando essas obras de arte e possibilitando uma nova compreensão compartilhada das condições socio-culturais e materiais que contribuem para uma ampla compreensão do urbano e do jogo urbano.

Assim, essas formas de jogo urbano mediado digitalmente diluem as fronteiras entre produção, consumo e jogo. Os jogadores, independentemente

de serem parte importante na submissão de novos portais para os desenvolvedores do jogo, estão articulando um banco de dados organizado coletivamente de arte pública. A prática de curadoria, conforme descrita por Potter, é essencial para as práticas contemporâneas acerca de jogos digitais. Os jogadores estão constantemente participando em contextos transmidiáticos, articulando suas alfabetizações através da prática de organizar, montar, catalogar, colecionar, distribuir e desmontar a mídia digital (APPERLEY, 2015, p. 240; POTTER, 2012, p. 175).

No exemplo de Apperley relativo a Minecraft, o jogar une as características da criatividade e a curadoria em uma atividade só. No contexto de Ingress, a prática do jogo reúne a prática da cartografia e do curadoria urbana. Os jogadores, como indivíduos e como grandes facções locais ou globais, participam de um mapeamento global do espaço material, expandindo a já extensa coleção de dados cartográficos da Google. Os jogadores estão mais preocupados com a exploração e territorialização no contexto dos espaços locais, ao nível nacional ou regional. Tais práticas são uma articulação de corpos localizados de conhecimento e muitas vezes de histórias e contextos locais. A arte da rua faz parte integrante desse tecido sociocultural e material que sublinha a prática do jogo. Assim, os espaços urbanos não estão sujeitos a um processo transformador, mas sim a uma curadoria coletiva em que a arte de rua e seu patrimônio cultural incorporado formam uma base fundamental de como o jogo é realizado em ambientes urbanos.

CONCLUSÃO

Jogar Ingress é participar de uma prática situada de jogo. Em Ingress, o jogo é fundamentado em circunstâncias materiais e socioculturais, com arte de rua e graffiti representando apenas uma das muitas práticas que se envolvem no jogo urbano contemporâneo. No contexto de Ingress, a arte de rua é jogada como um objeto dentro do jogo (um portal), mas também ocupa um espaço liminal semelhante. Tanto os jogos urbanos como a arte de rua foram sujeitos a debates em curso sobre a funcionalidade dos espaços urbanos e o comportamento apropriado dentro desses espaços. Ingress também aborda a

Dragon-Owl Mural



Mr Skel Chip keeps Australia beautiful.

EDIT

DONE

FIGURA 2

JOGADORES
PODEM VOTAR E
CONTRIBUIR COM
NOVAS FOTOS PARA
MANTER REGISTROS
PRECISOS SOBRE AS
OBRAS DE ARTE

arte de rua como uma forma de herança cultural; representa mudanças em dinâmicas de poder, histórias locais e uma série de outras histórias locais significativas. Jogar com arte de rua é reconhecer suas raízes, tanto a nível internacional como local. Com a capacidade de arquivar digitalmente essas histórias e locais, além de se envolver na prática cartográfica da peça urbana, os jogadores do *Ingress* podem assim ser considerados curadores da cidade. Através da lente da nova curadoria, o jogo urbano pode ser pensado como uma forma de releitura de ambientes urbanos, como um processo de exibição de uma nova compreensão compartilhada de locais específicos e obras públicas.

Arte de rua e graffiti são apenas algumas das muitas circunstâncias socioculturais e materiais que informam a prática do jogo urbano. Durante o jogo, há uma reflexão crítica sobre o papel que a arte de rua possui, não apenas durante o atual contexto de jogo, mas também de forma mais ampla como um componente-chave das paisagens urbanas contemporâneas. A arte da rua funciona como uma forma de herança cultural, como elemento de exploração urbana e como ponto de referência para navegar em espaços urbanos. *Ingress* reúne essas formas inter-relacionadas de organizar e compartilhar experiências de ambientes urbanos, através da prática de cura. Tais práticas estão interligadas de forma reflexiva com o jogo de jogos móveis urbanos como tal, *Ingress*. Como tal, o ato de jogar *Ingress* é, em essência, uma forma de alfabetização urbana, como uma prática de compreensão das condições socioculturais ricas e complexas que contribuem para a nossa compreensão dos ambientes urbanos. É uma prática de colecionar, montar e exibir uma variedade de locais. A prática de jogar *Ingress* é uma criação coletiva de espaços urbanos em escala global.

REFERÊNCIAS

APPERLEY, Thomas. "Glitch Sorting: Minecraft, Curation, and the Post Digital." *Postdigital Aesthetics: Art, Computation and Design*. Ed. David M. Berry and Michael Dieter. London: Palgrave Macmillan, 2015. 232–44.

_____. "Video Games in Australia." *The Video Game Explosion: A History*

from PONG to Playstation and Beyond. Ed. Mark J.P. Wolf. USA: Greenwood P, 2008. 22–29.

_____. *Gaming Rhythms: Play and Counterplay from the Situated to the Global*. Amsterdam: Institute of Network Cultures, 2009.

BENNET, Jill; BEUDEL, Saskia. *Curating Sydney: Imagining the City's Future*. Sydney: UNSW P, 2014.

DE SOUZA E SILVA, Adriana; HJORTH, Larissa. "Playful Urban Spaces: A Historical Approach to Mobile Games." *Simulation & Gaming* 40.5 (2009): 602–25.

DOURISH, Paul. "What We Talk about When We Talk about Context." *Personal Ubiquitous Computing* 8.1 (2004): 19–30.

FLANAGAN, Mary. *Critical Play: Radical Game Design*. Cambridge, MA: MIT P, 2009.

_____. "Locating Play and Politics: Real World Games & Activism." *Leonardo Electronic Almanac* 16.2–3 (2008). 5 June 2015 <http://www.leonardo.info/LEA/perthDAC/MFlanagan_LEA160203.pdf>.

GROYS, Boris. *Going Public*. Ed. Julieta Aranda, Brian Kuan Wood, and Anton Vidokle. Berlin: Sternberg Press, 2010.

Google. "Candidate Portal Criteria." 2015. 5 June 2015 <<https://support.google.com/ingress/answer/3066197?hl=en>>.

_____. "New Portal Submissions." 2015. 5 June 2015 <<https://support.google.com/ingress/answer/2808254?hl=en>>.

LAVE, Jean; WENGER, Etienne. *Situated Learning: Legitimate Peripheral Participation*. Cambridge: Cambridge UP, 1991.

MACDOWALL, Lachlan. "In Praise of 70K: Cultural Heritage and Graffiti Style." *Continuum* 20.4 (2006): 471–84.

MERRILL, Samuel. "Keeping It Real? Subcultural Graffiti, Street Art, Heritage and Authenticity." *International Journal of Heritage Studies* 21.4 (2015): 369–89.

Niantic Labs. *Ingress*. Android Mobile Application. 2012.

POTTER, John. *Digital Media and Learner Identity: The New Curatorship*. New York: Palgrave Macmillan, 2012.

STENROS, Jaakko, Markus Montola, and Frans Mäyrä. "Pervasive Games in Media Culture." *Pervasive Games: Theory and Design*. Eds. Markus Montola, Jakko Stenros, and Annika Waern. Amsterdam: CRC P, 2009.

STEVENS, Quentin. *The Ludic City: Exploring the Potential of Public Spaces*. New York: Routledge, 2007.

SUCHMAN, Lucy. *Human-Machine Reconfigurations: Plans and Situated Actions*. 2nd ed. Cambridge: Cambridge UP, 2006.

_____. *Plans and Situated Actions: The Problem of Human-Machine Communication*. Cambridge: Cambridge UP, 1987.

YATES, Simeon J., and Karen Littleton. "Understanding Computer Game Cultures: A Situated Approach." *Information, Communication & Society* 2.4 (1999): 566–83.

12

VIDEO GAMES E ESCRAVIDÃO

SOUVIK MUKHERJEE

PROFESSOR ASSISTENTE EM LITERATURA INGLESA NA PRESIDENCY UNIVERSITY, EM KOLKATA, INDIA. PROSPEROSMAZE@GMAIL.COM

TRADUÇÃO

THIAGO FALCÃO (UFMA)

UMA VERSÃO DESTES CAPÍTULO FOI PUBLICADA ANTERIORMENTE NO PERIÓDICO TRANSACTIONS OF THE DIGITAL GAMES RESEARCH ASSOCIATION 2016, VOL. 2, NO. 3, PP. 243-260.

RESUMO

Quais são as implicações da liberdade e da agência quando um jogador exerce agência para impedir que outro jogador ou um personagem não jogador aja livremente? Um cenário como este, levado ao extremo, seria o de escravidão e, por sua vez, levantaria questões sobre a própria natureza da liberdade. Os video games começaram recentemente a abordar as questões da escravidão, mas as discussões acadêmicas sobre os jogos ainda não foram alcançadas: a presença de traficantes de escravos em *Fallout 3*, o retrato do racismo em *Bioshock Infinite* (Irrational Games, 2014) e a representação direta do comércio de escravos no Caribe em *Assassin's Creed: Freedom Cry* (Ubisoft 2013) são casos extremamente apropriados para discussão. Este capítulo compara a representação da escravidão em video game com as narrativas de escravidão representadas em meios narrativos tradicionais, a fim de examinar a eficácia dos jogos digitais, que podem transmitir os horrores da escravidão como condição humana e ensinar sobre a noção de liberdade humana e Agência per se.

PALAVRAS-CHAVE

Pós-colonialismo, orientalismo, jogos de império, história alternativa, pluralidade

Uma das questões mais controversas que os games recentemente começaram a abordar diretamente é a da escravidão. Permitindo que o jogador se envolva em escolhas que envolvem a escravidão de personagens não-jogadores (NPCs) nos jogos, libertando os NPCs da escravidão ou experimentando o jogo na perspectiva dos escravos, os video games são, sem dúvida, o mais recente meio narrativo a examinar este aspecto traumático da experiência humana. As variadas reações dos jogadores a esses cenários revelam a complexidade das atitudes humanas em relação à liberdade social e pessoal, bem como a dificuldade em descrever ou articular a experiência da não-liberdade. Este capítulo visa comparar a experiência da escravidão no videogame com a das narrativas sobre escravos oriundas de meios anteriores, a fim de examinar de que forma os jogos digitais conseguem, com eficácia, transmitir os horrores da escravidão como condição humana e o que eles podem ensinar sobre a noção de liberdade humana e agência. À luz disso, este capítulo também passará a analisar a sensação de liberdade que os próprios videogames supostamente ensinam e oferecem um novo comentário sobre a agência de videogames.

A ESCRAVIDÃO REPRESENTADA EM JOGOS ELETRÔNICOS

Uma notável missão inicial no *Fallout 3* (2008) tem o protagonista envolvido em um cenário no qual ele precisa ajudar os escravos libertos a se mudarem para o simbólico Memorial de Abraham Lincoln, que fica em Washington D.C., nos Estados Unidos. Como parte da quest “Head of State”, o jogador pode optar por ajudar o líder dos escravos, Hannibal Hamlin (em homenagem ao Vice-Presidente radicalmente abolicionista de Abraham Lincoln) ou revelar a localização do esconderijo dos escravos para Leroy Walker (nome do primeiro secretário de guerra Confederado). Esta última resultando em um karma ruim. Se o jogador ajuda os escravos ao matar os escravocratas, a ação causa uma transformação no final do jogo e o vídeo final mostra um clipe do Lincoln Memorial restaurado. Ficar do lado dos escravistas dá ao jogador acesso gratuito ao campo de escravos chamado de Paradise Falls, onde ele pode fazer missões para os escravocratas.

BioShock: Infinite (Irrational Games 2013) é outro videogame proeminente em sua crítica à escravidão. Alejandro Quan-Madrid descreve a jogabilidade:

Um prédio próximo tem algo diferente: uma estátua gigante do assassino de Lincoln, John Wilkes Booth, fica no lobby. Uma pintura na sala de jantar descreve Booth filmando uma versão do diabo de Lincoln. Onde você poderia encontrar uma tal estátua? Não é surpreendente que seja a sede local de Columbia do Ku Klux Klan, [...] que se veste de azul marinho e tem um toque oculto. O emblema gigante que afirma estar “Protegendo nossa raça” parece estar no lugar certo (QUAN-MADRID, 2012).

Ken Levine, o criador do BioShock (Irrational Games, 2007), usou o meio do videogame para colocar em evidência questões importantes e muitas vezes perturbadoras; que ele traga questões de raça e escravidão à tona, portanto, não é surpresa. Levine tem sido alvo de grupos brancos-supremacistas desde que ele lançou seu jogo e ele afirma que “eu tive um dia muito perturbador onde de alguma forma acabei em um site branco da supremacia”, ele me disse. “E eles disseram que este é um jogo escrito pelo - e eu os cito - “judeu Ken Levine” e que é um “simulador de matar pessoas brancas”. Foi assim que o descreveram.” (QUAN-MADRID, 2012).

Onde Fallout 3 e BioShock: Infinite endereçam a escravidão como uma das muitas questões em suas vastas narrativas do mundo aberto, Assassin's Creed: Freedom Cry (Ubisoft Montreal, 2013) possui a ilha de comércio de escravos do Haiti como cenário e sua protagonista, um escravo liberto chamado Adewale tornou sua missão libertar a ilha da escravidão. Como os outros Assassin's Creed, Freedom Cry representa o contexto histórico dos eventos que levaram à revolução haitiana por Toussaint L'Ouverture.

Como Adewale, o jogador chega a testemunhar (e atrapalhar, se escolher) leilões e punições de escravos, e libertar escravos em cativeiro tanto dentro quanto fora das missões. Adewale também ajuda a Revolta de São Domingos a derrubar os governantes coloniais franceses do Haiti e o jogo termina com ele afirmando que, embora ele vá retornar à Irmandade dos Assassinos, ele pretende passar o resto de sua vida tentando ajudar aqueles que estão lutando pela liberdade.

Todos os exemplos acima são aqueles nos quais o protagonista é um homem livre que possui agência para mudar o destino daqueles que são escravizados. Alguns jogos, contudo, também contam suas histórias da perspectiva do escravo. O site de um destes jogos o descreve assim:

Thralled é uma experiência interativa que retrata a jornada surreal de Isaura, uma escrava fugitiva separada de seu filho recém nascido e atormentada por memórias de um passado doloroso. Situado no Brasil do século XVIII, Thralled segue Isaura enquanto ela atravessa uma representação horrenda do Novo Mundo, revivendo uma lembrança distorcida da vida em cativeiro e dos eventos que levaram à alienação de seu bebê. (OLIVEIRA, 2014).

A protagonista é perseguida por uma figura sombria e sempre que ela encontra obstáculos, ela precisa colocar seu filho para subir neles. Se o bebê fica sozinho, ele começa a chorar, alertando a sombra que está os seguindo. A sombra rouba o bebê se ele for deixado sozinho por muito tempo. Quando entrevistado sobre os personagens, o desenvolvedor, Miguel Oliveira, explicou que a sombra representa os escravos que podem estar seguindo Isaura mas que “ela é basicamente perseguida pelo reflexo de si mesma. E o que isso representa realmente é que estamos tentando basear os aspectos visuais da experiência em torno de referências culturais que se relacionariam com o personagem” (Oliveira 2014). O que o videogame faz na representação da experiência da escravidão é bastante complexo e se relaciona com a experiência de Isaura em relação à individualidade, à vulnerabilidade e à memória que as assombram.

O quarto exemplo que vem à mente é o bastante controverso *Playing History: The Slave Trade* (Serious Games.net, 2014). No jogo, o jogador é levado de volta no tempo para “testemunhar os horrores do comércio de escravos em primeira mão” como o capitão em um navio negreiro. A parte mais controversa do jogo é uma seção mais tarde chamada ‘Slave Tetris’ por jogadores onde o jogador tem que empilhar escravos no porão de um navio quase como os blocos no famoso jogo Tetris. Não surpreendentemente, isto revoltou pessoas ao redor do mundo, e a despeito de afirmar que o jogo visava apresentar a realidade da escravidão e que as pessoas estavam se deixando influenciar por uma “pequena parte do jogo de 15 segundos” (MEIER, 2015), os designers removeram prudentemente a seção controversa. Apesar dos protestos dos designers em contrário,

tal representação da experiência dos escravos era muito problemática - para dizer o mínimo. Especialmente, quando, ao invés de promover o desenvolvimento de empatia para com os escravos, como o jogo alegava produzir, os jogadores devem dirigir o navio escravo para a América, situação na qual as conclusões são evidentemente perturbadoras. Da mesma forma, quando o jogador-avatar descobre que sua irmã foi escravizada e que tudo o que ele pode fazer é “colocá-la em um navio escravo e navegar por todo o Atlântico” (THOMAS, 2015), isso causa mais indignação. A experiência horrível da escravidão através da posse, tal como ela existe, é impossível de descrever, e quando uma tentativa de descrever esse trauma extremo é feita, talvez uma mecânica de jogo diferente, se existir, precise ser empregada. O fato de que este jogo foi projetado para educar crianças também é preocupante.

Playing History: The Slave Trade ilustra um problema-chave: o jogo sublinha o fato de que a representação da experiência da escravidão não é uma tarefa fácil e questiona se esta não é irrepresentável. Esta questão, no entanto, é a mesma que se aplica a todos os videogames discutidos aqui. Seja como o peregrino solitário ou o protagonista do BioShock: Infinite, o jogador se envolve com a escravidão de forma indireta. O horror da escravidão é óbvio, especialmente em contraste com o sentido de poder do protagonista para libertar os escravos (ou não, conforme o caso). Ambos esses jogos se conectam à história do tráfico de escravos nas Américas e se referem a ícones da Guerra Civil Americana para abordar a questão da escravidão. A situação da escravidão ocupa apenas uma pequena seção do jogo e os jogadores se deslocam para outras partes dos vastos cenários do mundo aberto. Em Fallout 3, a missão “Head of State” é uma quest secundária e pode ser evitada pelo jogador. Em Freedom Cry e Thralled, a experiência da escravidão é mais imediata, tendo sido supostamente construída a partir das memórias de escravos fugidos ou libertados. Mesmo ao representar Adewale ou Isaura, ou mesmo qualquer um dos protagonistas, embora seja possível sentir o profundo trauma da situação, a jogabilidade não pode apresentar os horrores da escravidão “em primeira mão”. Uma comparação com narrativas de escravos anteriores e as opiniões sobre a escravidão em toda a história seria útil para explorar esta questão ainda mais.

A AMBIGUIDADE EM SE FALAR DE ESCRAVIDÃO

O apoio e a crítica da escravidão existiram simultaneamente da história antiga. Gregory Vlastos (1941) observa que a república ideal de Platão continha escravos e que os escravos eram caracterizados por uma deficiência de razão. De acordo com Donald L. Ross (2008), Aristóteles poderia ter concordado com seu professor, mas seus pontos de vista são mais ambíguos: para ele, “a posição antiescravista está errada porque a escravidão é baseada na natureza, não como uma simples convenção; e a posição tradicional da pro-escravidão é errada porque a escravização dos cativos de guerra baseia-se na convenção e não na natureza” (Ross, 2008). Ao contrário desta reivindicação bastante notória de que a escravidão é um reflexo da ordem natural, teólogos medievais como Agostinho e Duns Scotus propuseram diferentes teorias. Agostinho aceita a escravidão, mas como resultado do pecado e não da natureza humana e atribui-a ao julgamento de Deus. Duns Scotus vê dois tipos de escravidão como sendo justos: “(1) servidão voluntária (por exemplo, para pagar uma dívida) e (2) no caso de criminosos que, de outra forma, poderiam prejudicar-se ou a outros. Ainda assim, ele afirma que o primeiro caso é “tolo” e ainda pode ir contra a lei da natureza” (NIELSEN, 2009). Filósofos posteriores, como Locke, propõem leis que afirmam que “todo homem livre de Carolina deve ter poder e liberdade absolutos sobre seus escravos negros” (RODRIGUEZ, 2007), ironicamente, ao escrever que “a liberdade natural do homem é ser livre de qualquer poder superior na terra, e não estar sob a vontade ou autoridade legislativa do homem, mas ter apenas a lei da natureza para o seu domínio” (RODRIGUEZ, 2007). Thomas Jefferson, famoso por sua declaração de que “todos os homens são criados iguais”, possuía, é de crença generalizada, seiscentos escravos. No Caribe e nos estados do sul dos EUA, houve amplo apoio à escravidão. A pergunta espinhosa de Samuel Johnson – “por que ouvimos os gritos mais altos para a liberdade entre os escravistas?” – certamente seria desconfortável para muitos americanos colonos do século XVIII. Muitos, no entanto, negavam teimosamente os horrores de escravidão com base no fato de que a condição dos escravos era humana:

Os escravos estão bem alimentados, bem vestidos, têm bastante combustível e estão felizes. Eles não têm medo do futuro - sem medo de querer. [O escravo] é o menos egoísta dos homens. A instituição da escravidão dá pleno envolvimento e jogo completo às afeições. (McGary e Lawson, 1993)

Contra essas posições, os argumentos mais fortes para a abolição começaram a ser expressados nos últimos anos e os contos de crueldade e sofrimento desmedidos começaram a ser relatados sobre a jornada dos escravos para a Europa e a América. Olaudah Equiano, autor de uma das primeiras narrativas populares de escravos e ativista da abolição, descreve sua experiência de estar em um navio escravo:

Eu fui colocado sob os decks, e lá recebi uma saudação nas minhas narinas, como nunca havia experimentado na minha vida: de modo que, com a aversão do fedor e o choro, fiquei tão doente e deprimido que não consegui comer. Eu rogava que o último amigo, a morte, me aliviasse; mas logo, para minha dor, dois dos homens brancos me ofereceram comida; e ao me recusar a comer, um deles me segurou rapidamente pelas mãos e me deitou e me segurou no molinete, amarrando meus pés, enquanto o outro me flagelava severamente. (EQUIANO, 1789)

Uma realidade muito diferente da descrita pelos escravagistas donos de plantação acima esperava os escravos, mas ainda assim os argumentos pro e contra escravidão eram declarados a partir dessas respectivas posições.

Trazendo uma força considerável para o argumento abolicionista e no ao mesmo tempo contra a aceitação natural da escravidão com as alegações de culpa humana, William Wilberforce defendeu o caso por a abolição da escravidão na Grã-Bretanha em 1789:

Não desejo acusar ninguém, mas me envergonhar em geral, com todo o parlamento da Grã-Bretanha, por ter suportado esse comércio horrível realizado sob a sua autoridade. Todos somos culpados - nós devemos nos declarar culpados, e não nos esconder, jogando a culpa em outros; assim, deprecio todo tipo de reflexão contra as várias descrições de pessoas que estão mais imediatamente envolvidas neste miserável negócio (WILBERFORCE, 1789).

O reformador americano e ex-escravo, Frederick Douglass, falou em termos semelhantes em 1852 em seu famoso discurso do 4 de julho, no qual criti-

cou a escravidão no sul dos Estados Unidos, afirmando que era “uma zombaria desumana e ironia sacrílega” arrastar um homem em grilhões para o templo de liberdade. No entanto, mesmo entre as posições abolicionistas, havia seja ambiguidade. As intenções no *The New England Anti-Slavery Almanac* para 1841 parecem retornar às posições filosóficas de Platão e Aristóteles acerca da escravidão enquanto, naturalmente, defendem um futuro diferente para escravos

Coisas para o abolicionista fazer,

Fale para o escravo, 2. Escreva para o escravo,. . .

Eles não podem cuidar de si mesmos. (DAVIS; GATES, 1991, iv; itálico meu)

A história do desafio ao tráfico de escravos e sua abolição na Europa, Estados Unidos e nas ilhas do Caribe é muito longa e complexa para ser retomada nesta discussão. O que é óbvio neste breve e incompleto esboço é que a questão tem se mostrado bastante perturbadora, na qual muita ambiguidade tem aparecido. A experiência do escravo certamente não é uma que pode ser representada com facilidade, embora as descrições nas narrativas dos escravos e as fortes denúncias dos abolicionistas tornem evidente o trauma da escravidão, como afirma Douglass:

O ser humano livre “não pode ver as coisas com a mesma luz com o escravo, porque ele não vê, e não pode olhar do mesmo ponto a partir do qual o escravo faz”. Os termos em oposição aqui são “escravo” e “humanos livres”, e não preto e branco. (DAVIS; GATES, 1991, xiii)

A experiência do escravo, incluindo a do próprio Douglass, é descrita após o evento e principalmente através da memória. O pós-colonialista Homi Bhabha (1994) descreve a trágica lição da escravidão para o escravo e libertador haitiano Toussaint L’Ouverture e outros como a percepção de que eles têm uma consciência dividida, na qual, mesmo no meio igualitário da Revolução Francesa e em vista da independência americana, para eles “a reinvenção do eu e o refazer do social são estritamente fora de comum” (BHABHA, 1994). Para abordar a experiência da escravidão de maneira sensata, é necessário

que se aborde as questões da individualidade dos escravos e a memória através das quais eles reconstruíram suas experiências em suas narrativas. Como Bhabha ressalta, mesmo na reinvenção do seu individualismo, uma divisão é evidente, especialmente quando se considera como os ex-escravos se vêem dentro de seu meio social.

Henry Louis Gates menciona a seguinte anedota para apontar para a relação entre ausência de personalidade e escravização:

Era uma manhã de abril, nítida e clara, e nós estávamos contornando uma curva no rio Ohio, logo abaixo de Wheeling, quando eu vi um escuro forte, machado jogado sobre o ombro, correndo às margens do rio, do lado do estado de Virgínia, cantando enquanto ia[...]

“Oláá! Vai pra onde?” Gritei pra ele. “vô cortá árvore na floresta!” “Cortar para você?”

“Não tem nenhum eu”.

“Escravo, você é?” “Isso qu’eu sou.” (WOOD, 1897, p. 202)01

O exemplo de Gates ilustra com pungência a falta de personalidade e agência que caracteriza a escravidão; A experiência do escravo quando articulada é, portanto, uma experiência lembrada e uma descrição que acontece depois do evento. A narrativa dos escravos é, está sendo discutido aqui, uma narrativa pós-factual, e é somente após a transição da escravidão para a liberdade que isso pode ser contado a partir da memória. A questão que surge agora, assim, diz respeito ao que acontece nos games que abordam a escravidão.

.....
01 Do original:

It was a morning in April, sharp, crisp and clear, and we were rounding a bend in the Ohio River just below Wheeling when I caught sight of a strapping darky, an ax flung over his shoulder, jogging along on the Virginia bank of the river, singing as he went [...]

“Halloo, there! Where are you going?” I called to him. “Gwine choppin in de woods!” “Chopping for yourself?”

“Han’t got no self.”

“Slave, are you?” “Dat’s what I is.” (Wood 1897, 202)

REAÇÕES DO JOGADOR À ESCRAVIDÃO EM VIDEO GAMES

A experiência do jogador em videogames tem sido considerada mais imediata naquelas em que o jogador está diretamente envolvido no contexto e tem que executar decisões não triviais para se envolver com o jogo; essa experiência têm sido descrita frequentemente como imersão (Murray, 1997), envolvimento ou incorporação (Caleja, 2011) por diversos autores. É importante notar que em jogos que retratam a escravidão, o jogador quase sempre joga como uma pessoa livre - seja como alguém que não pertence ao contexto da escravidão (Fallout 3 and BioShock: Infinite) ou um ex-escravo (Freedom Cry or Thralled). Já em jogos como o episódio controverso de Playing History, o avatar do jogador é transformado em uma caricatura que dificilmente deixa o jogador se sentindo envolvido no cenário. Uma das possíveis explicações para isto, é a impossibilidade de se jogar a partir da posição de um escravo, já que ela envolve a ausência de agência e da individualidade. Leve em conta a anedota que Gates narra sobre o escravo que está a caminho de cortar lenha: mesmo em um jogo como Freedom Cry, o jogador pode somente interagir com a escravidão libertando os escravos e testemunhando a condição deles enquanto são torturados, vendidos ou aprisionados. Ao libertar os escravos, as interações que o jogador tem com os NPCs (Personagens não-jogáveis) são limitadas a palavras breves de gratidão ou, principalmente, ao silêncio. O que Adewale, o protagonista, pensa enquanto ele interage com os escravos que ele liberta e o que ele lembra de sua existência anterior como escravo são coisas que o jogador nunca chega a conhecer. Isaura, em Thralled, é, por sua vez, retratada lutando para escapar de uma sombra que pode ser seus perseguidores físicos ou a lembrança de seus tormentos do passado. Para Adewale e Isaura, a experiência da escravidão é reconstruída através da memória da mesma forma que é feita pelos narradores de narrativas-de-escravidão como Douglass. O jogador será sempre incapaz de se aproximar em primeira mão do trauma da escravidão, e para falar sobre a escravidão deve-se reconstruí-la através dos medos lembrados por Isaura e Adewale ou ao abordá-la como forasteiros, como o andarilho solitário (Fallout 3) ou o protagonista de Bioshock: Infinite, que são, por assim dizer, turistas para o terrível mundo da escravidão. Falando

sobre as questões de raça em mídias digital e on-line, Lisa Nakamura chamou o fenômeno de interpretar (roleplay) outras raças em jogos como “turismo de identidade”. Em jogos que abordam questões de escravidão, no entanto, se houver algum turismo de identidade, ele certamente não é possível a partir da perspectiva do escravo.

Ao passo que alguém esperaria clareza nas posições relativas à escravidão após a sua abolição na maior parte do mundo há mais de um século, é uma surpresa ver que as ambiguidades anteriores sobre a instituição continuam tão relevantes como sempre. *Fallout 3* tem um mod que apoia a escravidão e permite que os apoiadores desta escravizem NPCs no jogo. Assim como Levine comentou sobre os supremacistas brancos que o criticaram, em *Fallout 3*, o mod FFNCQ possui um “novo sistema de escravidão completo onde quase todos os NPC podem ser escravizados, seguir o jogador, ser colocados em qualquer lugar (também em espaços de DLC) e não se perdem, ficam agressivos ou perdem equipamentos [sic]” (nexusmods, 1999). A atenção detalhada em introduzir um sistema de escravidão claramente é sintomática de posições bastante problemáticas em relação a uma das práticas mais trágicas da história da humanidade. Muitas vezes, o problema não é expresso em termos tão claros como na defesa direta da escravidão. No jogo *Playing History*, o objetivo do designer de “colocar o estudante no meio de pontos importantes e interessantes da história” acabou por ser duramente criticado em todo o mundo e chamado de ‘na melhor das hipóteses, um meio inapropriado de educar as crianças sobre a escravidão. No Twitter o jogo foi chamado de “desumanizante” e “doentio” (YIN-POOLE, 2015). Similarmente, *Freedom Cry*, mesmo sendo uma crítica direta à escravidão, ainda assim transforma a libertação dos escravos em um sistema de recompensas e, por isso, também tem sido criticado por converter escravos em moeda. Como um artigo no *Kotaku* descreve:

Alguns dos comentários de Chris Franklin tocam no maior problema de *Freedom Cry*, especificamente a maneira como a mecânica do jogo essencialmente faz com que o jogador trate escravos libertados como um recurso para comprar coisas. Essa mecânica é desconfortavelmente próxima do modo como os escravos eram usados no cativeiro do qual os jogadores deveriam supostamente libertá-los. (NARCISSE, 2014)

Nitidamente, das posições extremamente pró-escravagitas e racistas, até o mais complicado apoio inadvertido, as diferenças nas reações à escravidão são bastante óbvias. Assim como as posições filosóficas sobre o tema mostram uma acentuada polarização e ambiguidade, o mesmo ocorre nos videogames. É possível ver um paralelo com o relato fictício da escravidão no Haiti de Alejo Carpentier, no final do qual, seu protagonista, o ex-escravo Ti Noel, tenta dar sentido a sua situação depois de retornar ao seu país depois que a escravidão foi abolida. Assim que ele entra em contato com as suas lembranças de escravidão em uma plantação na ilha, ele é recrutado para o trabalho forçado pelos ex-escravos que agora libertaram o Haiti. O fato de que Ti Noel fica confuso quando confrontado com uma situação semelhante à escravidão pelos chamados libertadores de escravos é, portanto, dificilmente surpreendente.

CONCLUSÃO: O VIDEO GAME COMO UMA REMEDIAÇÃO DA NAÇÃO ESCRAVA

Semelhante às narrativas de escravos relatadas em mídias mais antigas, a maneira como os videogames discutidos aqui abordam a questão da escravidão é repleta de distanciamento e ambiguidade; no entanto, ao mesmo tempo, a experiência pode ser muito traumatizante. Quando o jogador, confrontado com a total não-agência da situação de escravidão, pensa na impossibilidade de jogar, o trauma é palpável não pela experiência de jogo, mas pela realização da ausência do jogar. Os videogames discutidos aqui ilustram os limites do jogo que são vistos através do contexto de suas próprias jogadas. Tomados em termos de questões maiores de agência, os videogames de escravidão também servem como uma metáfora para a agência envolvida no próprio jogar ao apontar para a não-liberdade ou o outro sempre-existente da liberdade que é percebida no jogar. De forma similar, assim como a narrativa dos escravos serve como um gênero que ilustra os limites da representação - pois só pode contar sua história como uma memória ou uma distante narração de sua complexa ambiguidade e trauma - pode-se argumentar que os videogames aqui discutidos também são uma “remediação” deste gênero narrativo e pode-se levar adiante suas preocupações e experiência de maneiras semelhantes.

A cabana do Pai Tomás (do original Uncle Tom's Cabin), provavelmente o romance mais conhecido do mundo sobre a escravidão, deixa seus leitores com o sentimento de um trauma imenso, tanto que Abraham Lincoln supostamente cumprimentou sua autora, Harriet Beecher Stowe, dizendo: “Então, você é a pequena mulher que escreveu o livro que começou esta grande guerra “. Parte do trauma, no entanto, está na percepção de que o trauma envolvido na escravidão nunca pode ser expresso por qualquer meio que permita a liberdade. O trauma também é ambíguo. Muitos leitores contemporâneos negaram a verdade da narrativa e acusaram Stowe de fabricar imagens irrealistas. Alguns até buscaram apoio à escravidão na Bíblia. Um século e meio da publicação do romance de Stowe, videogames como Freedom Cry, Fallout 3 e BioShock: Infinite enfrentam questões semelhantes. Mesmo assumindo o papel de ex-escravo ou mesmo de um escravo como avatar, o trauma da não-liberdade é palpável, mas ainda distante da experiência de jogo. Da mesma forma, apesar das noções modernas de diversidade e respeito, o apoio à escravidão virtual dentro dos jogos parece aumentar as mesmas velhas questões e o videogame, então, remedia a narrativa da escravidão a seu próprio modo.

REFERÊNCIAS

BHABHA, Homi K. **The Location of Culture**. London: Routledge, 1994.

CALLEJA, Gordon. **In-Game: From Immersion to Incorporation**. Cambridge: The MIT Press, 2011.

DAVIS, Charles T.; GATES Henry L. (Eds.). **The Slave's Narrative**. Oxford: Oxford University Press, 1991.

EQUIANO, Olaudah. **Olaudah Equiano, B. 1745**. The Interesting Narrative of the Life of Olaudah Equiano, or Gustavus Vassa, the African. Vol. I., London, 1745. [Disponível em <http://docsouth.unc.edu/neh/equiano1/equiano1.html>]

MCGARY, Howard Jr.; LAWSON, Bill E. **Between Slavery and Freedom: Phi-**

losophy and American Slavery. Bloomington: Indiana University Press, 1993.

MEIER, A. Oblivious Games Company Turns Slave Trade into Tetris. In: **HyperAllergic**, 2015. [Disponível em <http://hyperallergic.com/234057/oblivious-games-company-turns-slave-trade-into-tetris/>, acesso em fevereiro de 2016].

MURRAY, Janet. **Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace**. New York: Free Press, 1997.

NARCISSE, Evan. A Closer Look at How Three Assassin's Creed Games Have Handled Slavery. In: **Kotaku**, 2014. [Disponível em <http://kotaku.com/why-assassins-creed-freedom-crysis-use-of-slavery-was-1555358077>, acesso em fevereiro de 2016].

nexusmods. FNNCQ a Fallout 3 Slavery Overhaul at Fallout3 Nexus – Mods and Community. In: **FNNCQ: a Fallout 3 Slavery Overhaul**, 2009. [Disponível em <http://www.nexusmods.com/fallout3/mods/9497/?>, acesso em fevereiro de 2016].

NIELSEN, C.R. **Paul and Slavery: Submit, Subvert or Something in Between?**, 2009. [Disponível em percaritatem.com, acesso em fevereiro de 2016].

OLIVEIRA, M. **Thralled** (2014) [Disponível em <http://www.thralled.org>, acesso em fevereiro de 2016].

OUAN-MADRID, Alejandro. BioShock Infinite Forces Players to Confront Racism (hands-on Preview). In: **Venture Beats**, 2012. [Disponível em <http://venturebeat.com/2012/12/07/bioshock-infinite-forces-players-toconfront-racism-hands-on-preview/>, acesso em fevereiro de 2016].

RODRIGUEZ, Junius P. **Slavery in the United States: A Social, Political, and Historical Encyclopedia**. Santa Barbara: ABC-CLIO, 2007.

ROSS, Donald L. Aristotle's Ambivalence on Slavery. In: **Hermathena**, N. 184, 2008.

THOMAS, D. I Played Slave Tetris So Your Kids Don't Have To. In: **Los Angeles Times**, 2015. [Disponível em <http://www.latimes.com/entertainment/hero-complex/la-et-hc-playedslave-tetris-kids-20150904-htmlstory.html>, acesso em Fevereiro de 2016].

WILBERFORCE, William. **The Speech of William Wilberforce, Esq.**, Representative for the County of York, on Wednesday the 13th of May, 1789, on the Question of the Abolition of the Slave Trade. To Which Are Added, the Resolutions Then Moved, and a Short Sketch of the Speeches of the Other Members. London: Logographic Press, 1789.

WOOD, Norman Barton. **The White Side of a Black Subject: Enlarged and Brought Down to Date. A Vindication of the Afro-American Race: From the Landing of Slaves at St. Augustine, Florida, in 1565, to the Present Time.** American Publishing House, 1897.

YIN-POOLE, Wesley. 'Slave Tetris' Pulled from Steam Game after Social Media Backlash Eurogamer.net. In: **Eurogamer.net**, 2015. [Disponível em <http://www.eurogamer.net/articles/2015-09-03-slave-tetris-pulled-fromsteam-game-after-social-media-backlash/>, acesso em fevereiro de 2016].

