

TRIADES

Transversalidades | Design | Linguagens

AS ESTRATÉGIAS REFLEXIVAS DOS JOGOS DIGITAIS

Filipe Cargnin¹
Gilson Braviano²

RESUMO: Jogos reflexivos são jogos que, de alguma forma, remetem a si mesmos, seus elementos constitutivos e seu método construtivo, inscrevendo o jogador em seu espaço discursivo. A reflexividade pode se manifestar de diversas maneiras, de acordo com os diferentes tipos de mídias e suportes. O objetivo desta pesquisa é investigar as estratégias reflexivas utilizadas nos jogos digitais e propor uma tipologia para o seu estudo, fornecendo exemplos para cada uma das categorias sugeridas. Como resultado, foram identificados sete tipos diferentes de estratégias reflexivas dos jogos digitais: citação, pastiche, o meio como tema, explicitação dos elementos constitutivos, exposição do método construtivo, jogos dentro de jogos e humor.

PALAVRAS-CHAVE: Reflexividade; Jogos Digitais; Autorreferência.

ABSTRACT: Reflexive games are games that, in some way, refer to themselves, their constituent elements and their constructive method, inscribing the player in their discursive space. The reflexivity can be manifested in several ways, according with the different types of media and support. The purpose of this research is to investigate the reflexive strategies used in video games and to propose a typology for their study, providing examples for each of the suggested categories. As a result, seven different types of reflexive strategies of video games were identified: citation, pastiche, the medium as theme, explicitation of the constituent elements, exposition of the constructive method, games within games, and humor.

KEYWORDS: Reflexivity; Video Games; Self-Reference.

¹ UFSC / Mestrando - filipecargnin@hotmail.com

² UFSC / Doutor - gilson@cce.ufsc.br

1 Introdução

A *reflexividade* diz respeito aos textos que, de alguma forma, remetem a si mesmos, seus elementos constitutivos e seu método construtivo, inscrevendo o receptor em seu espaço discursivo. Na literatura, estamos diante do fenômeno da reflexividade, por exemplo, quando o narrador de um livro chama a atenção do leitor para as suas escolhas narrativas ou para a materialidade da página impressa. No cinema, é reflexivo o olhar do ator para a câmera, que interpela o espectador, sentado em sua poltrona, fora do universo diegético do filme. Por sua vez, jogos reflexivos são aqueles que se utilizam do humor para criticar convenções de gêneros ou que chamam a atenção para a interação do jogador.

A reflexividade, portanto, pode se manifestar de diversas maneiras, de acordo com os diferentes tipos de mídias e suportes. O objetivo desta pesquisa é investigar as estratégias reflexivas utilizadas nos jogos digitais e propor uma tipologia para o seu estudo, fornecendo exemplos para cada uma das categorias sugeridas.

2 O estudo da reflexividade

O emprego da reflexividade não é novidade, uma vez que estratégias reflexivas vêm sendo utilizadas desde a Antiguidade (STAM, 1981). Dramaturgos como Aristófanes, Horácio e Ovídio, por exemplo, utilizavam a paródia para criticar o estilo de outros autores. Os murais egípcios e cerâmicas gregas, por sua vez, tinham o costume de retratar pessoas em seus afazeres artísticos. No entanto, com o advento da cultura de massa, o uso da reflexividade nas diferentes mídias se transforma radicalmente. Quando tudo parece já ter sido dito e as ‘grandes narrativas’ perdem a sua credibilidade, a reflexividade surge como uma forma de escape (NÖTH, 2007).

Estudos sobre a reflexividade vêm sendo empreendidos já há algum tempo em diferentes disciplinas do conhecimento, ainda que seus autores não procurem estabelecer um diálogo entre as diversas teorias (BARTLETT, 1987). Por meio de uma ampla pesquisa, Bartlett (1987) identifica vinte e uma disciplinas que se ocupam do estudo da reflexividade, dentre elas: a Linguística, a Filosofia, a Mitologia, a Inteligência Artificial e a Estética. Em suas pesquisas, é comum os autores utilizarem termos como *autorreferência*, *autorreflexividade*, *autorrepresentação* e *metarreferência*, com o objetivo de descrever o

mesmo fenômeno. Para este estudo, escolheu-se utilizar o termo *reflexividade*, por conta de suas possibilidades conceituais. Para uma discussão sobre o uso das diferentes terminologias, recomenda-se a leitura de Nöth (2007).

A definição de reflexividade é oriunda da Matemática. A reflexividade, para esta ciência, é, “numa relação entre elementos de um conjunto, propriedade que é verdadeira quando relaciona um elemento com ele mesmo” (FERREIRA, 2009, p. 1719). A partir desta definição, é possível afirmar, portanto, que um jogo é reflexivo, quando, dentro de um conjunto de possibilidades, relaciona-se, de alguma forma, consigo mesmo ou com algum aspecto de si.

Por sua vez, a palavra *reflexione* é definida, na Física, como a “modificação da direção de propagação de uma onda que incide sobre uma interface que separa dois meios diferentes, e retorna para o meio inicial” (FERREIRA, 2009, p. 1719). Visto que as características desse anteparo alteram a forma pela qual se dá a reflexão, se este possui uma superfície lisa e uniforme, a onda é refletida sem que se modifique o ângulo de reflexão. No entanto, se o anteparo possui uma superfície rugosa e não-uniforme, a trajetória da onda se altera e é mais difícil precisar a sua direção. O anteparo, nesta analogia, é o receptor, na medida em que cada indivíduo possui um repertório de experiências e informações único, que influencia diretamente o nível de compreensão e assimilação das diferentes estratégias reflexivas.

3 A reflexividade nos jogos digitais

Um jogo é um sistema definido por regras, no qual os jogadores entram em um conflito artificial e que possui um resultado quantificável. (SALEN; ZIMMERMAN, 2004) As regras são aceitas de comum-acordo e a menor desobediência a elas ‘estraga o jogo’. Dentro de seu *círculo mágico*, “as leis e costumes da vida cotidiana perdem a validade. Somos diferentes e fazemos coisas diferentes” (HUIZINGA, 1990, p. 15).

Os jogos são *reflexivos por natureza*, uma vez que não apresentam necessariamente uma finalidade prática, tendo a si mesmos como fim último de sua realização. Por sua vez, os jogos digitais levam a reflexividade aos seus extremos (SANTAELLA, 2007), na medida em que, para que haja interação, é necessário que o jogo forneça, frequentemente, comandos, sugestões e instruções acerca de si mesmo e do seu funcionamento, por meio de tutoriais,

manuais e telas de carregamentos. Ainda que alguns jogos tentem fornecer essas informações por meio de objetos e personagens dentro do mundo virtual, a maioria dos jogos não se preocupa em disfarçar o modo como essas direções são fornecidas ao jogador (KIRKLAND, 2007). Além disso, os participantes são chamados a refletir sobre a própria atuação, ao fornecerem comandos para o progresso do jogo, sendo interpelados por este caso falhem em suas funções. É o caso do impaciente *Sonic the Hedgehog* (SONIC TEAM, 1991), que bate o pé no chão e encara o jogador (Figura 1), exigindo que este retorne ao círculo mágico do jogo.



Figura 1 – Sonic the Hedgehog³

4 As estratégias reflexivas dos jogos digitais

Tauchmann (2013) divide as diferentes formas de reflexividade encontradas nos jogos digitais de acordo com as informações necessárias para que possam ser compreendidas pelo jogador, agrupando-as conforme o uso de conhecimentos gerais, midiáticos ou culturais, uma vez que a sua divisão se baseia principalmente no conteúdo da reflexividade.

A tipologia que será apresentada a seguir utiliza como princípios classificatórios as maneiras utilizadas pelos jogos digitais para inscrever o receptor em seu espaço discursivo e os elementos ou processos que a reflexividade coloca em evidência. Ela foi estabelecida pelos autores a partir de estudos sobre a reflexividade em outras mídias como o cinema e a literatura, que forneceram os termos *citação*, *pastiche* e *paródia*, e da observação de padrões no uso da reflexividade em diversos jogos, que possibilitou a criação das categorias restantes.

4.1 Citação

São vários os jogos que citam outros jogos ou textos de outras mídias. Do cinema e da literatura, por exemplo, são apropriadas estórias, personagens, estruturas narrativas e até mesmo gêneros inteiros. A citação é uma alusão a um outro texto ou elemento de um outro

³ Fonte: jogoveio.com.br/wp-content/uploads/2017/04/Sonic-Esperando.gif. Acesso em: 25/06/2017, 22:00.

texto, que coloca em evidência o conteúdo destes e o sistema de significações em que se inserem. Ela chama a atenção para a intertextualidade de todos os textos, que são constituídos de fragmentos de fórmulas e variações dessas fórmulas, e se inserem dentro de uma cultura que os influencia e é por eles influenciada (STAM, 2003).

A citação estabelece uma relação entre dois elementos, que pode se dar de duas formas: homenagem e embasamento. Enquanto a homenagem se refere à demonstração de apreço e veneração por um texto ou um autor específico, o embasamento diz respeito ao uso de um texto prévio como base para a introdução de novos conteúdos. Em *Half-Life 2* (VALVE CORPORATION, 2004), por exemplo, em uma das salas escondidas, há uma tela de computador (Figura 2a), que exibe os números 4, 8, 15, 16, 23 e 42, em homenagem à série televisiva *Lost*, onde essa sequência de números possui um significado especial. Em *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (NINTENDO EAD, 1998), em uma das paredes do castelo de Hyrule, estão pendurados quadros (Figura 2b) com pinturas do encanador mais famoso dos jogos, Mario, e de seus amigos. Ambos os jogos apresentam exemplos clássicos do que se convencionou chamar de *easter egg*, objetos escondidos ou de difícil acesso, que são revelados por meio da exploração do mundo ficcional do jogo. Os *easter eggs* requerem, por parte do jogador, uma experiência considerável com o jogo, um estilo de jogar focado na exploração espacial e uma atenção redobrada (TAUCHMANN, 2012). Eles são geralmente dotados de humor, porém nem sempre possuem um caráter reflexivo.



(a) (b)
Figura 2 – (a) *Half-Life 2*⁴; (b) *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*⁵

Os jogos ‘portados’ (adaptados) para consoles e plataformas diferentes da original, por sua vez, são exemplos de embasamento, uma vez que se apropriam de um determinado jogo para a criação de um novo, retendo algumas características do original, enquanto outras são

⁴ Fonte: www.gamingsymmetry.com/b/wp-content/uploads/2011/10/AoGHL2-15.png. Acesso em: 25/06/2017, 22:00.

⁵ Fonte: playeroneworld.com.br/wp-content/uploads/2016/07/mario.jpg. Acesso em: 25/06/2017, 22:00.

transformadas ou expandidas, de maneira a se adequarem ao novo contexto em que se inserem. O embasamento também é uma característica das franquias, séries de jogos que agem segundo uma lógica comercial que busca explorar ao máximo um produto ou ideia de sucesso. Ao reutilizar as personagens, ambientes, histórias e músicas dos jogos anteriores, cada novo jogo se inscreve no universo previamente criado, atualizando-o. É uma estratégia muito comum, como demonstrado pelo surgimento de diversas franquias como *Mario* e *The Legend of Zelda*.

4.2 Pastiche

Enquanto a citação faz menção a um único texto ou a um único autor, o pastiche é a apropriação de estilos de épocas ou estéticas diversas em um único jogo. Assim como a citação, o pastiche é uma prática reflexiva, na medida em que também chama a atenção para a intertextualidade de todos os textos. Para Jameson (1997), pastiche é “o imitar de um estilo único, peculiar ou idiossincrático, é o colocar de uma máscara linguística, é falar em uma linguagem morta” (JAMESON, 1997, p. 44). Segundo o autor, o pastiche é uma ‘prática neutralizada’, sem conteúdo crítico. No entanto, a simples justaposição de estilos pode trazer à tona novos significados, como é o exemplo dos ideogramas japoneses, que unem duas ideias para formar um conceito, que é diferente da simples soma das duas ideias iniciais. Além disso, a justaposição pode realçar características que antes eram tidas como lugar-comum e que passam a ser encaradas sob uma nova perspectiva.

Evoland (SHIRO GAMES, 2013) é um caso exemplar do uso do pastiche. O seu principal objetivo é o resgate da história e da evolução gráfica dos *role-playing games*, jogos centrados no aperfeiçoamento das personagens e que possuem uma narrativa bem desenvolvida. Em *Evoland*, o jogador se depara, no início da sua aventura, com um mundo bidimensional, monocromático e de baixa resolução. Gradualmente, ele desbloqueia novos gráficos, novas tecnologias e novas mecânicas, até chegar à estética tridimensional, típica de alguns jogos atuais (Figura 3a). *Evoland* faz referência a vários jogos fundamentais do gênero, como o já mencionado *Legend of Zelda: Ocarina of Time*.



(a) (b)
 Figura 3 – (a) Evoland⁶; (b) Ōkami⁷

Ōkami (CLOVER STUDIO, 2006) também utiliza a técnica do pastiche e é inspirado nas aquarelas japonesas, no uso da tinta preta ao estilo chinês (*Sumi-e*) e na arte japonesa de entalhe em madeira (*Ukiyo-e*), que tem como um dos principais representantes o artista Hokusai. Em *Ōkami*, o jogador controla uma loba branca, encarnação terrena da deusa Amaterasu, e interage com o ambiente virtual por meio do *pincel celestial* (Figura 3b), utilizado para desenhar pontes, cortar árvores, golpear inimigos e pintar estrelas. Percebe-se, portanto, que o uso do pastiche pode possibilitar a criação de mecânicas originais.

4.3 O meio como tema

Uma outra forma de estratégia reflexiva ocorre quando um jogo possui como tema principal o seu próprio meio e reflete as características deste meio, discutindo os seus elementos constitutivos, as suas tecnologias, os seus processos de criação e as suas convenções. *Evoland*, citado anteriormente, é um exemplar desta forma de reflexividade, ao enfatizar o resgate histórico das diversas estéticas e mecânicas do gênero *role-playing game*, muitas vezes em detrimento da própria narrativa, que, por sua vez, é uma síntese de diferentes técnicas narrativas utilizadas por clássicos do gênero.

Game Dev Story (KAIROSOFT, 2010), desenvolvido para dispositivos móveis, é um outro exemplo de jogo que utiliza o próprio meio como tema, convidando o jogador a fazer parte da indústria de jogos e dos seus processos criativos, ao assumir o papel de dirigente de uma empresa de jogos (Figura 4). *Game Dev Story* é um jogo de estratégia e simulação, onde

⁶ Fonte: paleonerd.com.br/wp-content/uploads/2015/05/evoland_screens.jpg. Acesso em: 25/06/2017, 22:00.

⁷ Fonte: garotasgeeks.com/wp-content/uploads/2014/07/Okami-celestial-brush.jpg. Acesso em: 25/06/2017, 22:00.

é possível definir o público-alvo, a direção criativa e o gênero dos jogos desenvolvidos, além de participar de eventos da área e contratar novos funcionários.



Figura 4 – Game Dev Story⁸

4.4 Explicitação dos elementos constitutivos

Um jogo pode explicitar os seus elementos constitutivos por meio da simples exposição destes elementos, da sua apresentação de maneira inusitada e do uso do exagero. *Super Paper Mario* (INTELLIGENT SYSTEMS, 2007) ilustra o primeiro destes métodos, ao informar os seus controles ao jogador por intermédio de uma de suas personagens, Thoreau. Quando Mario diz não compreender ao que ele está se referindo, Thoreau responde que este não precisa se preocupar, pois o ‘grande ser’ que os observa (o jogador) compreende o que ele está falando (Figura 5a). Já, no primeiro jogo da franquia, *Paper Mario* (INTELLIGENT SYSTEMS, 2000), no início da quarta luta, Jr. Troopa percebe que a sua barra de vida (HP) foi reduzida pela metade (Figura 5b) e comenta que a perda de HP se deve ao fato de ele ter atravessado o oceano a nado.



(a) Super Paper Mario⁹; (b) Paper Mario¹⁰

⁸ Fonte: images.bit-tech.net/content_images/2011/01/a-game-dev-story/game-dev-story3-300x292.jpg. Acesso em: 25/06/2017, 22:00.

⁹ Fonte: www.youtube.com/watch?v=yoNRNjFRgg. Acesso em: 25/06/2017, 22:00.

¹⁰ Fonte: www.youtube.com/watch?v=oEI42bCAgyc. Acesso em: 25/06/2017, 22:00.

Por sua vez, *Thomas Was Alone* (MIKE BITHELL, 2012), chama a atenção para si enquanto jogo, por meio de seus avatares (*player characters*) singulares, que são representados por sólidos geométricos simples de cores e tamanhos diferentes (Figura 6a). Com o uso de avatares tão inusitados, o jogo discute as funções e a natureza deste elemento no âmbito dos jogos digitais. Por último, um exemplo de uso do exagero pode ser encontrado no jogo *Diablo II* (BLIZZARD NORTH, 2000), analisado por Tauchmann (2013), que possui um nível especial chamado Cow Level (o nível da vaca). Para acessar este nível, o jogador precisa reunir itens específicos e criar um portal dimensional, que revela uma pequena área repleta de guerreiros bovinos (Figura 6b). O aspecto visual deste nível destoa da sobriedade e da estética do restante do jogo, chamando a atenção do jogador para estes elementos do jogo.



(a) (b)
Figura 6 – (a) *Thomas Was Alone*¹¹; (b) *Diablo II*¹²

4.5 Exposição do método construtivo

A reflexividade pode ser usada ainda de modo a expor os métodos por meio dos quais os jogos são construídos, o seu processo de desenvolvimento e o seu contexto criativo, uma vez que, “na arte reflexiva, a mão do artista é, antes de mais nada, visível” (STAM, 1981, p. 55). Todo o jogo passa por uma fase de projeto, onde são realizadas várias escolhas, entre as infinitas possibilidades, de quais elementos e mecânicas farão parte do produto final. A reflexividade desnuda essas escolhas, como possibilidades definidas por um sujeito criador, expondo também o próprio sujeito e as técnicas utilizadas.

São vários os jogos que fazem referência aos seus criadores, como é o caso de *Adventure* (ATARI, INC, 1979), o primeiro jogo a apresentar uma estratégia reflexiva (RAPP, 2007), que possui uma sala secreta (Figura 7a), onde o desenvolvedor do jogo, inconformado

¹¹ Fonte: upload.wikimedia.org/wikipedia/en/8/80/Thomas_was_alone_screenshot.png. Acesso em: 25/06/2017, 22:00.

¹² Fonte: <http://guidesarchive.ign.com/guides/10629/images/cows.jpg>. Acesso em: 25/06/2017, 22:00.

com a política da empresa de não divulgar a identidade de seus programadores, escondeu o seu nome. Um outro exemplo é *Monkey Island 2: LeChuck's Revenge* (LUCASARTS, 1991), que contém um telefone no meio da selva, usado para chamar os criadores do jogo e pedir dicas de como progredir neste (Figura 7b). Esses e outros exemplos levaram Giappone (2017) a afirmar que a reflexividade tornou-se uma característica essencial dos *adventure games*, gênero de jogos centrados na narrativa e na solução de quebra-cabeças.



Figura 7 – (a) Adventure¹³; (b) Monkey Island 2: LeChuck's Revenge¹⁴

Uma outra maneira de expor o método construtivo de um jogo é permitir ao jogador a criação de fases do jogo e a customização de elementos da interface e do mundo virtual. *Super Mario Maker* (NINTENDO EAD, 2015), por exemplo, é um *level editor* (editor de níveis), que permite aos jogadores da franquia a criação de suas próprias fases, ao manipularem as diversas mecânicas e parâmetros do jogo (Figura 8).



Figura 8 – Super Mario Maker¹⁵

¹³ Fonte: csanyk.com/rants/wp-content/uploads/2015/09/tumblr_lyq4oaXr2M1qzmdhko1_5001.gif. Acesso em: 25/06/2017, 22:00.

¹⁴ Fonte: i.ytimg.com/vi/1jFUJHdbpeU/hqdefault.jpg. Acesso em: 25/06/2017, 22:00.

¹⁵ Fonte: supermariomaker.nintendo.com/assets/img/mario-maker.png. Acesso em: 25/06/2017, 22:00.

4.6 Jogos dentro de jogos

A incorporação de um jogo dentro de um outro jogo é reflexiva, uma vez que coloca em evidência o próprio meio. É o caso de *Day of the Tentacle* (LUCASARTS, 1993), onde é possível, por meio de um computador escondido no ambiente virtual, jogar o primeiro jogo da série, *Maniac Mansion* (LUCASFILMS GAMES, 1987). Também é o caso dos *minigames*, jogos curtos e simples, que, geralmente, possuem mecânicas e estéticas diferentes daquelas do jogo no qual estão inseridos, como o *minigame* encontrado em *World of Warcraft* (BLIZZARD ENTERTAINMENT, 2004), onde o jogador deve derrotar hordas de zumbis que ameaçam invadir o seu jardim (Figura 9b), que difere do restante do jogo que é centrado na evolução das habilidades das personagens e na interação entre os jogadores.



(a)

(b)

Figura 9 – (a) *Day of the Tentacle*¹⁶; (b) *World of Warcraft*¹⁷

4.7 Humor

Apesar da íntima ligação entre o riso e o jogo, este não é necessariamente o oposto da seriedade, uma vez que os jogos de xadrez, por exemplo, são realizados dentro da mais profunda sobriedade. No entanto, são vários os jogos digitais que se utilizam do humor na criação de suas personagens, interfaces e narrativas. O humor de um jogo é reflexivo quando chama a atenção para o próprio jogo, por meio do uso da incongruidade, ou seja, da violação de padrões mentais e expectativas (MORREALL, 2009). De acordo com Grönroos (2013), para interpretarmos uma situação, assumimos um *frame* de referência particular que descreve essa situação e satisfaz nossas expectativas. No entanto, o humor exige a reinterpretação dessa

¹⁶ Fonte: www.hardcoregaming101.net/maniacmansion/dott-3.png. Acesso em: 25/06/2017, 22:00.

¹⁷ Fonte: www.geek.com/wp-content/uploads/2010/09/plantsvswow.jpg. Acesso em: 25/06/2017, 22:00.

mesma situação e a aceitação de que as situações à nossa volta nem sempre se dão de acordo com as nossas expectativas.

O humor da paródia é reflexivo, na medida em que, a imitação irônica de determinada obra ou estilo, expõe as suas convenções e limites. É uma maneira de o criador utilizar o seu repertório cultural de forma crítica, dado que “a paródia surge, justamente, quando um artista já não mais acredita nas convenções artísticas de seu tempo, pois percebe que elas já não mais correspondem às convenções sócio-históricas que as encerram” (STAM, 1981, p. 29). *Retro City Rampage* (VBLANK ENTERTAINMENT, 2012) é um exemplo de uso da paródia, visto que faz referência a jogos dos anos 80 e 90, principalmente, à série *Grand Theft Auto* (DMA DESIGN, 1997). Em *Retro City Rampage*, o jogador assume o papel de ‘The Player’, um bandido de aluguel, sob o contrato de um grande sindicato do crime (Figura 10).



Figura 10 – Retro City Rampage¹⁸

5 Considerações finais

A tipologia proposta neste artigo foi desenvolvida tendo como princípios classificatórios as maneiras utilizadas pelos jogos digitais para inscrever o receptor em seu espaço discursivo e os elementos ou processos colocados em evidência pela reflexividade. Foram identificados, ao todo, sete tipos diferentes de estratégias reflexivas utilizadas nos jogos digitais: citação, pastiche, o meio como tema, explicitação dos elementos constitutivos, exposição do método construtivo, jogos dentro de jogos e humor.

Uma vez que toda classificação é uma generalização, as categorias aqui apresentadas não pretendem ser totalizantes, pois é possível que existam outros tipos de estratégias reflexivas além daqueles abordados. Os jogos utilizados para ilustrar cada caso foram escolhidos pela sua exemplaridade, dentro de um universo vasto de possibilidades. Ainda

¹⁸ Fonte: www.retrocityrampage.com/img/JRXP-RetroCityRampage-Screen1a-ALL.png. Acesso em: 25/06/2017, 22:00.

assim, a tipologia proposta permite aprofundar o entendimento do fenômeno da reflexividade, a partir da exposição de suas diferentes facetas.

Por fim, sugere-se que futuras pesquisas abordem os efeitos do uso da reflexividade nos jogos digitais, buscando identificar as suas potencialidades e os objetivos por trás de sua utilização.

Referências bibliográficas

BARTLETT, Steven J.. Varieties of self-reference. In: BARTLETT, Steven J.; SUBER, Peter. *Self-reference: reflections on reflexivity*. Dordrecht: Martinus Nijhoff Publishers, 1987. p. 5-28.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Novo dicionário Aurélio da língua portuguesa**. 4. ed. Curitiba: Positivo, 2009.

GIAPPONE, Krista Bonello Rutter. Self-reflexivity and humor in Adventure Games. *Game Studies*, [S.l.], v. 15, n. 1, p.1 - 1, jul. 2015. Disponível em: <http://gamestudies.org/1501/articles/bonello_k>. Acesso em: 26 jun. 2017.

GRÖNROOS, Anne-Marie. *Humour in videogames: Play, comedy and mischief*. 2013. 92 f. Dissertação (Mestrado) - Aalto University, Aalto, 2013.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 1990.

JAMESON, Frederick. **Pós-modernismo: a lógica cultural do capitalismo tardio**. 2. ed. São Paulo: Ática, 1997.

KIRKLAND, Ewan. The self-reflexive funhouse of Silent Hill. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, [S.l.], v. 13, n. 4, p.403-415, nov. 2007.

MORREALL, John. *Comic relief: a comprehensive philosophy of Humor*. Oxford: Wiley-Blackwell, 2009.

NÖTH, Winfried. Self-reference in the media: the semiotic framework. In: NÖTH, Winfried; BISHARA, Nina. *Self-reference in the media*. Berlim: Mouton de Gruyter, 2007. p. 3-30.

RAPP, Bernhard. Self-reflexivity in computer games: analyses of selected examples. In: NÖTH, Winfried; BISHARA, Nina. *Self-reference in the media*. Berlim: Mouton de Gruyter, 2007. p. 253-268.

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

SANTAELLA, Lucia. Computer games: the epitome of self-reference. In: NÖTH, Winfried; BISHARA, Nina. *Self-reference in the media*. Berlim: Mouton de Gruyter, 2007. p. 207-218.

STAM, Robert. **O Espetáculo Interrompido**: literatura e cinema de desmistificação. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1981.

_____. Do texto ao intertexto. In STAM, Robert. **Introdução à teoria do cinema**. Campinas: Papyrus, 2003.

TAUCHMANN, Michael. **Cows, unicorns, and bulletproof glass**: metareference in 3D video games with fictional worlds. 2012. 125 f. Dissertação (Mestrado) - Universität Wien, Viena, 2012.

Referências ludográficas

ATARI, INC. **Adventure**. ATARI 2600. Atari, Inc, 1979.

BLIZZARD ENTERTAINMENT. **World of Warcraft**. PC. Blizzard Entertainment, 2004.

BLIZZARD NORTH. **Diablo II**. PC. Blizzard Entertainment, 2000.

CLOVER STUDIO. **Ōkami**. Playstation 2. Capcom, 2006.

DMA DESIGN. **Grand Theft Auto**. PC. BMG Interactive, 1997.

INTELLIGENT SYSTEMS. **Paper Mario**. Nintendo 64. Nintendo, 2000.

_____. **Super Mario Maker**. Nintendo Wii U. Nintendo, 2015.

KAIROSOFT. **Game Dev Story**. Android. Kairosoft, 2010.

LUCASARTS. **Day of the Tentacle**. PC. LucasArts, 1993.

_____. **Monkey Island 2: LeChuck's Revenge**. PC. LucasArts, 1991.

LUCASFILMS GAMES. **Maniac Mansion**. PC. LucasFilms Games, 1987.

_____. **The Secret of Monkey Island**. PC. LucasFilms Games, 1990.

MIKE BITHELL. **Thomas Was Alone**. PC. Mike Bithell, 2012.

NINTENDO EAD. **The Legend of Zelda: Ocarina of Time**. Nintendo 64. Nintendo, 1998.

SHIRO GAMES. **Evoland**. PC. Shiro Games, 2013.

SONIC TEAM. **Sonic the Hedgehog**. Sega Genesis. Sega, 1991.

VALVE CORPORATION. **Half-Life 2**. PC. Valve Corporation, 2004.

VBLANK ENTERTAINMENT. **Retro City Rampage**. PC. Vblank Entertainment, 2012.