



Dossiê “Um Joystick Revirado: Videogames e *game studies* sob perspectiva do Sul Global

Os estudos acadêmicos sobre videogames vêm se expandindo e se robustecendo cada vez mais no Brasil. Contribuíram fundamentalmente para esse impulso lançamentos como o da coleção *Metagame: Panoramas dos Game Studies no Brasil* (2017), feita pelo Grupo de Pesquisa de Estudos em Jogos da Intercom, a Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação (<https://portalintercom.org.br/>), e do dossiê *A Colonização do Jogo pelo Capitalismo Neoliberal* (2021), publicado pela *Revista Contracampo*. O presente dossiê *Um Joystick Revirado: Videogames e Game Studies sob a Perspectiva do Sul Global*, da *Revista Zanzalá*, surge como mais uma contribuição a esta área de pesquisa em ascensão: os game studies brasileiros.

Nesta edição de *Zanzalá* são publicados seis artigos originais, além da tradução inédita para o português de um capítulo de autor estrangeiro, também na área de game studies, e de um artigo de autor brasileiro sobre tema livre. Alinhados a uma perspectiva do Sul Global, o conjunto de trabalhos ora publicado faz emergir temas como os da pirataria, da gambiarra e da modificação de jogos como elementos culturais de países com um desenvolvimento tecnológico assombrado pelo mercado de ciência e tecnologia do hemisfério norte. A presença de discussões sobre diferentes formas de consumo de jogos digitais é especialmente percebida neste número de *Zanzalá*, consequência do crescimento de *livestreams* durante a pandemia e a solidificação da Twitch como uma plataforma que tem suas próprias formas de economia embutidas, além do surgimento de uma cultura específica no que se refere à relação entre *streamer* (usuário) e espectador. Tais relações também criam novas formas de jogar, além de novos jogos sociais,

emergidos em um meio extremamente marcado pelas relações mediadas por redes sociais. Este é um tema crucial em “#JogandoComEspectadores: experiências do jogar-assistir interativo na Twitch.tv, *platform capture* e a domesticação de potenciais do play”, artigo no qual os autores convidados Dara Coema e Emmanoel Ferreira investigam a interatividade e o recurso a plataformas como Twitch.tv.

Esta edição de *Zanzalá* também traz discussões sobre como a experiência estética de jogos antigos pode ser alterada por novas tecnologias, como no exemplo da inserção dos óculos de realidade virtual no jogo *Tetris Effect: Connected* (Enhance Games, 2020), artifício que cria novas narrativas e aspectos simbólicos a partir de novas interações resultantes desse intercâmbio de ferramentas. O referido artigo, de Camila Freitas, dedica-se a investigar esse fenômeno. Por sua vez, o melodrama em narrativas interativas e seriadas é o objeto de estudo do artigo de Allison Vicente Xavier Gonzalez e João Carlos Massarolo. Os autores tomam como estudo de caso o sucesso *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013), adaptado para o formato de série pela HBO. Indo ao encontro dos estudos de recepção e interação, o lugar do observador é o foco de interesse de Mariana Mauricio Polesi e Nilson Valdevino Soares em seu artigo “Assistir ao jogar: a observação online e presencial de jogos.” No trabalho de Polesi e Soares, sobrevém a pergunta: quais aspectos diferem tais experiências que dividem a observação remota da observação presencial? Ainda neste dossiê, Roberto Tietzmann, André Fagundes Pase e Giovanni Pasquali Piovesan tratarão do eloquente e necessário tema da “gambiarra” em seu artigo “Um meio moldado pela gambiarra”, cujo subtítulo é auto-explicativo: “(...)como trapanças e regulações econômicas nos videogames moldaram a cultura digital nacional.” O trabalho de Tietzmann et al. oferece um olhar histórico sobre como a indústria de jogos brasileira foi construída através de modificações de hardware e software. A gambiarra continua em demais discussões de autores convidados, como no trabalho de José Messias, Thays Pantuza, Lucas Alves, Gustavo Viana, Ana Luiza Barros e André Zimbawer: “Os Barões da Gambiarra: letramento digital e convergência em mods de *Guitar Hero*”. Aqui, o estudo de caso vai se debruçar sobre o mod de um sucesso dos games musicais. Finalmente, a sessão de autores convidados conta também com a tradução de Matheus Schlittler de um

importante ensaio publicado no exterior: "Valores eurocêntricos em jogo: modificando o colonial através de uma perspectiva indígena," por Rhett Loban e Thomas Apperley. O trabalho de Loban e Apperley foi originalmente lançado com o título *Eurocentric Values at Play: Modding the Colonial from the Indigenous Perspective*, e publicado como capítulo no livro *Video Games and the Global South*, coletânea de ensaios organizada por Phillip Penix-Tadsen (2019). Agradecemos especialmente à Penix-Tadsen, Loban e Apperley pela generosa permissão para que traduzíssemos e publicássemos a versão em português desse capítulo no presente dossiê de *Zanzalá*.

Last but not least, na seção de temática livre o professor, tradutor e escritor Fábio Fernandes brinda-nos com uma versão expandida de seu ensaio sobre o escritor Kim Stanley Robinson, autor da influente trilogia sobre terraformização de Marte (e desdobramentos) composta pelos volumes *Red Mars* (1992), *Green Mars* (1993), e *Blue Mars* (1996), inédita em português no Brasil. Uma versão reduzida e em inglês do ensaio de Fernandes foi publicada previamente no livro *Uneven Futures: Strategies for Community Survival from Speculative Fiction* (Cambridge: MIT Press, 2022), organizado por Ida Yoshinaga, Sean Guynes e Gerry Canavan. Agradecemos à Yoshinaga, Guynes e Canavan pela gentileza em permitir-nos publicar esta versão expandida do ensaio de Fábio Fernandes sobre a obra do escritor Kim Stanley Robinson.

Aproveitamos o ensejo para agradecer muitíssimo aos integrantes de nosso grupo de pesquisa Genecine (Grupo de Estudos sobre Gêneros Cinematográficos e Audiovisuais, <https://www.iar.unicamp.br/genecine/>; dgp.cnpq.br/dgp/espelhogrupo/3158313099433794), bem como nossa equipe técnica e editorial, nomeadamente Carolina Oliveira e Ana Catarine Mendes pelo devotado trabalho técnico e editorial que tornou possível a publicação deste número. Muito obrigado também ao nosso colega Genio Nascimento, membro de nosso grupo de pesquisa e equipe editorial, e artista responsável pela capa desta edição de *Zanzalá*. Obrigado também a vocês, leitores. Agora acomodem-se, tomem posse de seus joysticks, apertem reset e boa leitura!

Matheus Mendes Schlittler

Luiza Lusvarghi

Alfredo Suppia

Equipe Editorial Zanzalá