



DOSSIÊ

Um *joystick* revirado:
videogames e *game studies*
sob perspectiva do sul global



UNICAMP

ufjf



**Zanzalá – Revista Brasileira
de Estudos sobre Gêneros
Cinematográficos e**

Audiovisuais é a primeira revista acadêmica brasileira, peer-reviewed, dedicada aos estudos de gêneros em suas múltiplas plataformas ou manifestações: prosa, poesia, cinema, televisão, teatro, música, videogames. Trata-se de uma publicação vinculada ao grupo de pesquisa (CNPq) GENECINE (Grupo de Estudos sobre Gêneros Cinematográficos e Audiovisuais), sediado no Depto. de Multimeios, Mídia e Comunicação do Inst. de Artes da Universidade Estadual de Campinas (Unicamp). O título da revista homenageia um romance fundamental na história da literatura brasileira de ficção científica: Zanzalá e O Reino do Céu (1949), de Afonso Schmidt. Na obra de Schmidt, Zanzalá é o nome da cidade utópica erguida em um vale situado no sopé da Serra do Mar – onde o autor nasceu em 1890. O romance de Schmidt foi publicado pela primeira vez em capítulos no jornal O Estado de S. Paulo, em 27 de fevereiro de 1928. Em 1949, o romance completo foi lançado em volume único pela editora Clube do Livro. Zanzalá também significa “flor de Deus”, nome dado à flor “aleluia” que floresce no coração da Serra do Mar.

ISSN 2236-8191

Site

<https://periodicos.ufjf.br/index.php/zanzala>

E-mail

revistazanzala@gmail.com

Editores

Alfredo Suppia
Universidade Estadual de
Campinas, Brasil
asuppia@unicamp.br

Luiza Lusvarghi
Universidade Estadual de
Campinas, Brasil
luizacl@unicamp.br

Michelle Sales
Universidade Federal do Rio de
Janeiro/PPG Multimeios
Universidade Estadual de
Campinas, Brasil
sales.michelle@eba.ufrj.br

Pedro Maciel Guimarães
Universidade Estadual de
Campinas, Brasil
pedro75@unicamp.br

Theresa Medeiros
Universidade Federal de Juiz de
Fora, Brasil
theresa.medeiros@ufjf.br

Editores associados

Carolina de Oliveira Silva
Edson Pereira da Costa Júnior
Ester Marçal Fér
Isabella Ricchiero Stefanini
Luiz Felipe Baute
Lucas Procópio Caetano
Matheus Mendes Schlittler
Natasha Romanzoti

Revisão de textos

Ana Catarine Mendes
Carolina de Oliveira Silva
Luiza Lusvarghi
Matheus Mendes Schlittler

Capa

Genio Nascimento

Projeto Gráfico

Isabella Ricchiero Stefanini
Luiz Felipe Baute

Diagramação

Ana Catarine Mendes

Sumário

Apresentação

- 4 *Um Joystick Revirado: Videogames e game studies sob perspectiva do Sul Global*
Matheus Mendes Schlittler, Luiza Lusvarghi, Alfredo Suppia

Artigos dossiê: autores convidados

- 7 *#JogandoComEspectadores: experiências do jogar-assistir interativo na Twitch.tv, platform capture e a domesticação de potenciais do play*
Dara Coema, Emmanoel Ferreira
- 26 *Os Barões da Gambiarra: letramento digital e convergência em mods de Guitar Hero*
José Messias, Thays Pantuza, Lucas Alves, Gustavo Viana, Ana Luiza Barros, André Zimbawer

Artigos dossiê

- 45 *Aspectos melodramáticos em narrativas interativas e seriadas no caso da adaptação de The Last of Us: implicações sobre a análise de jogos eletrônicos*
Allison Vicente Xavier Gonzalez, João Carlos Massarolo
- 65 *Aspectos simbólicos e formais de um jogo: analisando Tetris Effect: Connected*
Camila Freitas
- 94 *Assistir ao jogar: a observação online e presencial de jogos*
Mariana Mauricio Polesi, Nilson Valdevino Soares
- 124 *Um meio moldado pela gambiarra: como trapças e regulações econômicas nos videogames moldaram a cultura digital nacional*
Roberto Tietzmann, André Fagundes Pase, Giovanni Pasquali Piovesan

Artigos tema livre

- 147 *Nova York 2410: Notas para uma utopia logística*
Fabio Fernandes

Artigo traduzido

- 157 *Valores eurocêntricos em jogo: modificando o colonial através de uma perspectiva indígena*
Rhett Loban, Thomas Apperley



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 trapaceiras 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



#JogandoComEspectadores: experiências do jogar-assistir interativo na Twitch.tv, *platform capture* e a domesticação de potenciais do *play*

#PlayingWithSpectators: Interactive Play-Watch Experiences on Twitch.tv, *platform capture*, and the domestication of potentials of play

Dara Coema¹

Emmanoel Ferreira²

Resumo

Analizando a coexperiência na espetatorialidade de jogos na Twitch.tv, assim como as potências do jogar-assistir interativo na plataforma, é possível reconhecer modos de produção e consumo que inserem o espectador no jogar e subvertem noções do assistir e do *play* clássico. Enquanto o assistir interativo permeado por hacks, *mods* e *bots* de usuários e coletivos autônomos e pequenas empresas caracteriza um desafio a grandes nomes do mercado dos jogos, o fenômeno de *platform capture*, onde a indústria reconhece, sequestra e monopoliza tais potenciais do *play*, se mostra como mais uma instância da colonização deste pelo capitalismo neoliberal. O artigo busca lançar luz sobre o cenário, refletindo sobre como práticas do jogar-assistir interativo surgem, e como têm sido experienciadas, apropriadas e moldadas por diversos atores e as instituições que abrigam suas atividades.

Palavras-chave: Twitch.tv. Videogames. Interatividade. Platform Capture. Neoliberalismo.

Abstract

Analyzing the co-experience in the spectatorship of games in Twitch.tv, as well as the powers of interactive play-watching on the platform, it is possible to recognize modes of production and consumption that insert the spectator in the game and subvert notions of watching and classic play. While the interactive watch permeated by

¹ Mestre em Comunicação e Bacharel em Estudos de Mídia pela Universidade Federal Fluminense. Coordenadora técnica do projeto social Gaming Parque, integrante do mediaLudens: grupo de pesquisa em mídias digitais, experiência e ludicidade e membro do projeto de extensão Game Clube UFF.

² Professor do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense. Coordenador do mediaLudens: grupo de pesquisa em mídias digitais, experiência e ludicidade e do projeto de extensão Game Clube UFF. Vice-presidente da DiGRA Brasil.

hacks, mods, and bots of users and autonomous collectives and small companies characterizes a challenge to big names in the game market, the phenomenon of platform capture, where the industry recognizes, hijacks, and monopolizes such potentials of play, shows itself as another instance of its colonization by neoliberal capitalism. The article sheds light on the scenario, reflecting on how interactive play-watching practices emerge and how they have been experienced, appropriated, and shaped by various actors and the institutions that house their activities.

Keywords: Twitch.tv. Video Games. Interactivity. Platform Capture. Neoliberalism.

INTRODUÇÃO

No campo dos game studies, especificamente na área da espetatorialidade de jogos, a plataforma de streaming americana Twitch.tv tem sido abordada não só como um meio de entretenimento audiovisual, mas como um potencial espaço para experiências participativas/interativas e modos de jogar coletivos, jogabilidades estas que vêm modificando e subvertendo perspectivas hegemônicas do *jogar*. O jogo do assistir (COEMA, 2021a) em websites de streaming de jogos se revela como uma atividade que envolve o meio (a plataforma) e seus recursos, os jogos transmitidos, os streamers/produtores, e seus espectadores (individualmente e como grupo), que frequentemente atuam para além do papel de observador ou mesmo do papel de membro de uma comunidade com alto nível de sociabilidade. Além da dimensão audiovisual do *gameplay* consumido, e das relações construídas com outros usuários e com a figura do streamer e sua performance – a qual o espectador consome, assimila, interpreta e de certa forma reflete durante a interação vicária³ – a esfera lúdica-interativa chama a atenção por incentivar e influenciar um tipo específico de consumo de jogos que ocorre em espaços como a Twitch.tv.

Antes mesmo do total reconhecimento e resposta da empresa, streamers vêm explorando a possibilidade de seus espectadores participarem de diversas formas do *gameplay* transmitido ao vivo: ao solicitarem e permitirem palpites e decisões no chat em questões apresentadas *in game*; convidando seus espectadores a entrarem nas salas ou servidores utilizados durante o jogar;

³ Kwastek (2013) utiliza o termo de interação vicária segundo Golan Levin (2000) para trazer à tona a posição do observador na arte interativa, que apesar de limitar sua participação ao assistir, desenvolve uma compreensão cognitiva e interpretação própria a partir da interação de outros.

utilizando *mods*⁴ e *bots*⁵ próprios ou de terceiros que integram mecânicas diferenciadas ao jogo e à interface da Twitch e incentivam que seguidores influenciem ao vivo no decorrer da partida; entre outras. Confirmando alguns destes usos, em 2013, Smith, Obrist e Wright já indicavam como os chats de canais de jogos na plataforma poderiam ter diversos focos, incluindo temáticas “sobre táticas e estratégias”, chegando a especificar como o canal “cyanideepic”, à época a mais popular game stream de *Minecraft* (Mojang Studios, 2011), interagia com seus espectadores ao pedir que estes o dissessem o que fazer ou criar no jogo (SMITH; OBRIST; WRIGHT, 2013, p. 131). Através destas práticas são criadas coexperiências que configuram um jogar coletivo e à distância, mediado por diversos atores humanos e não humanos.

O fenômeno da Twitch Plays se inicia em 2014 com o canal Twitch Plays Pokémon, exemplo de jogar à distância extensamente abordado no meio da espetatorialidade de jogos que utiliza *bots* integrados à plataforma da Twitch.tv e ao jogo transmitido ao vivo, de modo a promover uma jogabilidade remota que permite que os espectadores controlem o *gameplay* através de comandos inseridos no chat. Iniciativas interativas desenvolvidas através da comunicação síncrona, o modo de jogar-assistir de canais de Twitch Plays e outras formas de jogabilidade adaptadas para o streaming por usuários e desenvolvedores autônomos – como *mods* não oficiais que permitem a interferência de espectadores no jogar do streamer através de plataformas secundárias, ou *bots* que permitem a inclusão de mini-games jogados através do chat – influenciaram iniciativas da própria Twitch.tv, que expressa o desejo de incentivar ainda mais os modos de interatividade entre espectador, jogo e streamer.

Casos iniciais da interatividade do espectador e do *crossplay*⁶ entre audiência e streamer

⁴ *Mods*, vindo do inglês *modification*, são customizações, ou modificações, realizadas por fãs ou muitas vezes pelas próprias empresas, em cima da programação original de um jogo, por exemplo. Mods podem alterar desde a estética de um jogo, até a jogabilidade.

⁵ *Bots*, do inglês *robots*, são programas de *software* desenvolvidos e programados para realizarem tarefas automatizadas e pré-definidas. No ambiente de streaming, *bots* podem engajar com novos membros, reconhecer contribuições, filtrar certos tipos de conteúdo do chat, compartilhar informações ou acionar recursos por meio de comandos, e ainda auxiliar em jogabilidades coletivas e outros tipos de interatividade.

⁶ Coema (2021a) desenvolve o conceito de *crossplay* ou cross-platform play a partir de duas perspectivas: o significado comumente encontrado no universo dos games, onde jogos online que possuem função *crossplay* permitem que usuários joguem um título coletivamente a partir de diferentes plataformas; e a utilização encontrada em Goffman (1961; 1981), que cita o termo ao desenvolver instâncias de interações e encontros sociais, onde o *crossplay* se refere

servem não só para nos apresentar para apropriações de usuários e possibilidades lúdicas que incluem o espectador, mas também para escancarar o efeito de empreitadas que mais tarde são tomadas pela própria empresa – muitas vezes corrompendo formas de jogar antes subversivas e autogeridas – ou que suscitam respostas e desenvolvimentos novos por parte da indústria como forma de substituir ou dominar as práticas existentes. O lançamento em 2016 da categoria oficial “Twitch Plays”, sessão que abriga todas as transmissões do gênero, e o surgimento de projetos como Developer Success, uma “iniciativa dedicada a ajudar os desenvolvedores a utilizarem a Twitch dentro e junto de seus aplicativos” (GLEASON, 2016 apud COEMA, 2021a, p. 3), e Stream First, “uma tecnologia que permite aos estúdios incorporar a Twitch em seus jogos” (PLUNKETT, 2016 apud COEMA, 2021a, p. 3) demonstram o claro interesse da plataforma.

Um ano depois, em 2017, surge também as Extensões da Twitch, recurso da empresa lançado com o intuito de expandir o jogar-assistir. Oficializando o que já ocorria com customizações e modificações feitas por usuários, diversas extensões foram disponibilizadas, como *overlays*⁷ adicionadas à interface da *stream* (rankings de doadores, estatísticas in game, pets virtuais, etc.), e recursos de jogabilidade e sociabilidade. Ainda que baseado em movimentos anteriores, Ryan Lubinski, gerente de produto das Extensões da Twitch, afirmou que o recurso estaria levando a interatividade a um próximo nível e “abrindo um mundo totalmente novo de interação entre criadores e espectadores” (LUBINSKI apud MOON, 2017, n.p.). No entanto, enquanto ainda seria possível (e inclusive incentivado) que um usuário desenvolvesse extensões próprias, disponibilizando-as online para streamers interessados através do programa oficial da Twitch, diversos recursos de parceiros oficiais e da própria Twitch foram adicionados e destacados pela empresa com o passar dos anos.

à comunicação/interação entre participantes formalmente reconhecidos e indivíduos que observam, os espectadores. A autora associa ambos significados para fazer uso do conceito de *crossplay* no contexto das plataformas de streaming de jogos, onde *streamers* e espectadores “mesmo em espaços e consumindo uma mídia através de interfaces e hardwares diferentes, desenvolvem um jogar em conjunto quando o observador transcende o papel do espectador e escolhe participar do jogo.” (COEMA, 2021a, p. 5).

⁷ No ambiente da Twitch *overlays*, ou sobreposições, se referem aos elementos que podem ser acrescentos à tela durante uma transmissão de forma a customizar o aspecto visual e informativo da *stream*. Este design visual pode ser composto por elementos gráficos, como quadros, texto, imagens, ícones, transições animadas etc., sendo sobrepostos à interface base (a tela de jogo e o vídeo da câmera do *streamer*, por exemplo) da transmissão.

O que fica claro é que enquanto muitos destes modos de jogar se iniciam de forma autônoma e independente quando streamers e espectadores se apropriam de recursos já disponíveis para criar novas formas de jogar e se relacionar, há um movimento por parte da indústria, que reconhece tais usos e desenvolvimentos “externos” (ainda que aconteçam dentro da plataforma), e utiliza destas práticas em atualizações que geram e garantem prazeres e demandas manifestadas por seus usuários – levando assim à permanência destes na plataforma – mas que também requerem determinados comportamentos que seguem a agenda e os interesses econômicos da empresa, configurando um movimento que vai ao encontro e se assemelha ao que Partin (2020) desenvolve como “platform capture”. Neste fenômeno, recursos já existentes e introduzidos por terceiros que utilizam o espaço e as ferramentas de uma plataforma são gradualmente apropriados e reapresentados (com uma nova roupagem oficial) pelas empresas proprietárias como forma de incentivar e até mesmo monopolizar o envolvimento dos usuários com tais modos de consumo. Este artigo busca reconhecer esse gradual movimento que “sequestra” e molda formas do jogar-assistir interativo para o mercado, explorando potenciais socioculturais do *play*⁸ de forma a se adequarem a uma mentalidade que vai ao encontro do fenômeno que vem sendo referido no meio dos game studies como a “colonização do jogo pelo capitalismo neoliberal” (vide dossiê da revista Contracampo, que leva o mesmo nome)⁹.

COEXPERÊNCIA E RELAÇÕES SOCIO-LÚDICAS NO JOGAR-ASSISTIR

Referido pela Twitch.tv como “Multiplayer Entertainment”, ou entretenimento multijogador, o tipo de consumo que ocorre em plataformas de streaming de jogos se estabelece como uma atividade coletiva quando oferece ao espectador a oportunidade de “influenciar o que acontece na stream” e no jogo, e “co-criar a experiência” (SHEAR, 2019) junto ao streamer e à

⁸ Em *Homo Ludens: o jogo como elemento de cultura* (2000), trabalho mais reconhecido de Johan Huizinga no meio dos Game Studies, o autor amplia noções do *play* de forma a incluir diversas instâncias do lúdico e muitas traduções e compreensões possíveis do termo, como o brincar, o ato de tocar um instrumento, jogar um jogo, interpretar um papel etc. Aqui nos utilizamos especificamente do conceito de *play* de forma a abranger mais formatos deste universo, referindo-nos não só ao jogar no sentido mais clássico, mas às muitas possibilidades e práticas lúdicas que se abrem durante a espetatorialidade de jogos na Twitch.tv.

⁹ FALCÃO, T. GRAY, K. (ed). *A Colonização do Jogo pelo Capitalismo Neoliberal*. Contracampo, v. 40 n. 2. 2021. Disponível em: <https://periodicos.uff.br/contracampo/issue/view/2544>

comunidade, um conceito apresentado por Emmet Shear, co-fundador e CEO da plataforma, durante uma palestra do TEDTalk. O aspecto eminentemente social do jogo, como sugerido por Caillois em *Os Jogos e os Homens* (2017), e afirmado por tantos outros estudiosos, se encontra também no consumo através das transmissões ao vivo. Quando aborda a vocação social dos jogos, Roger Caillois chega a reforçar como o mesmo *play* instiga também a espetatorialidade, a presença de uma audiência que compartilha dos estímulos que os jogadores principais experienciam, e tem o papel de influenciadora e incentivadora na performance do *player*. Esta característica pública do jogar se realiza e se desenvolve em plataformas de streaming quando estas abrigam não só a dimensão audiovisual da mídia jogo, mas as relações e interações sociais e lúdicas que ocorrem em uma experiência compartilhada do jogar-assistir.

Ainda que vividas de diferentes formas, em contextos individuais e resultando em efeitos únicos, a coletividade e o “contrato” acordado entre partes que compartilham de um espaço agindo, interagindo e se relacionando ao redor de uma atividade e muitas vezes de uma figura central (o *streamer*), caracterizam uma coexperiência. O conceito pode ser compreendido através de autores como Vallius, Manninen e Kujanpää (2006) e Isbister (2016), e levado além, para o cenário de *live streaming* de jogos. Ambos os estudos mencionados destacam nesta coexperiência o contexto social em jogos multiplayer colaborativos online. Vallius, Manninen e Kujanpää, por exemplo, afirmam que apesar de uma experiência configurar uma reação, um efeito, e uma compreensão individual, esta pode ser construída e enriquecida através da interação social, afirmando que “a coexperiência se forma ao trazer as partes da experiência para a atenção compartilhada de todos os participantes”, onde a experiência individual é “influenciada pela presença de outros e a coexperiência é a interpretação compartilhada das experiências individuais.” (VALLIUS; MANNINEN; KUJANPÄÄ, 2006, p. 3) Da mesma forma, Isbister (2016) desenvolve como a adição do acesso à rede em jogos digitais pode fornecer a oportunidade de trocas sociais como parte da experiência do *play*, que deve ser avançado, e superado em conjunto, e em paralelo à sociabilidade.

Apesar de um fator hoje dado como garantido em diversos títulos *multiplayer*, a

coexperiência gerada pela interatividade e sociabilidade presentes em transmissões de jogos se configura como uma partilha do *play* que difere dos formatos mencionados, visto que parte inicialmente do assistir e transcende em um jogar que modifica perspectivas, mecânicas e sensibilidades hegemônicas relacionadas aos jogos. A oportunidade de sociabilidade, interatividade, agência e interferência do espectador em um jogar que se desenvolve ao vivo, como observamos em diversas instâncias da Twitch.tv, confere a este modo de consumo um potencial ainda maior na coexperiência, transformando o observador em um possível companheiro de jogo, um *player* dois.

A presença de parceiros e/ou oponentes dentre a audiência durante a transmissão de jogos significa não só que o streamer deve considerar adições à sua jogabilidade e na forma que irá performar e se relacionar com seu público, mas também que cada experiência é única, onde o resultado irá depender, ainda que em níveis diferentes, da mídia, do meio, do jogador “principal”, o streamer (a menos que sejam transmissões do tipo Twitch Plays), e de outros participantes do *play*, seus espectadores. O nível de influência/interferência difere, evidentemente, pelo fato de que é o streamer quem costuma atuar como a principal ponte entre audiência e jogo através da adição e acionamento de diversos recursos previamente oferecidos ou criados pela comunidade com o intuito de acrescentar ainda mais à experiência. Como desenvolvido em estudos passados (MONTARDO ET AL, 2016; COEMA, 2021b) sobre a espetatorialidade de jogos em espaços de *streaming*, há uma grande relevância na figura do criador: como este performa, se apresenta, se manifesta socio, política e culturalmente, e como se relaciona com seguidores. Assim, o jogar coletivo na Twitch é afetado e impulsionado pela sociabilidade e pelas interações e relações aí possibilitadas.

Auxiliado por *affordances* e recursos já existentes – como o chat que abriga tanto o aspecto comunicacional, como práticas do jogar – exacerbado por iniciativas de uma cultura participativa onde usuários e fãs se apropriam, modificam e inserem novas formas de jogar através e além do assistir, a coexperiência e as interações socio-lúdicas desenvolvidas na Twitch.tv possuem o poder de incluir indivíduos antes apartados da cultura e de atividades do *play*. Indivíduos que buscam a espetatorialidade interativa na Twitch.tv como alternativa ao jogar

clássico por obstáculos financeiros, emocionais ou cognitivos que impedem o jogar, por exemplo, ou que sofrem com instâncias de exclusão e desigualdades estruturais e sociais naturalizadas e impostas àqueles “percebidos como estranhos à cultura central do jogo” (ORME, 2021, p. 6), podem encontrar no espaço do jogar-assistir na plataforma outras opções de consumo ao clássico *play*.

PLATFORM CAPTURE E A COLONIZAÇÃO DO JOGO PELO CAPITALISMO NEOLIBERAL

Em 2018, T.L. Taylor estabelece uma base para os futuros estudos de game streaming, introduzindo seus leitores a visões sobre um campo rico para discussões sociais, culturais e econômicas, apresentando como tais espaços de lazer seriam também meios onde navegaríamos regularmente “em sistemas sociotécnicos profundamente políticos e culturalmente produtivos.” (p. 11). Para nós, de forma ainda mais relevante, em sua obra “Watch Me Play: Twitch and the Rise of Game Live Streaming” (2018) a autora nos introduz à análise do pesquisador do campo das mídias Jonathan Sterne, que já em 2012 advertia como a interatividade e a participação do usuário, conceitos extremamente estimados em meios/mídias online, podem se tornar um negócio para grandes instituições, adquirindo valor de mercado e tendo também seus benefícios sociais/lúdicos comprometidos.

As hashtags da Twitch #Jogandocomespectadores e #Palpitespermitidos abrigam diversos streamers e comunidades que incluem espectadores em seu processo interativo do *play*, sendo utilizadas como filtro por usuários que buscam esse tipo de experiência. Neste espaço, é comum encontrarmos produtores que utilizam modificadores e recursos adicionais ao formato de stream mais padrão, *bots* e *mods* que são frequentemente desenvolvidos e empregados de forma a dar mais espaço e poder ao jogador, e aos espectadores em caso de transmissões ao vivo de jogos. Desde modificadores que permitem o controle dos espectadores sobre eventos e escolhas em um jogo, até recursos que interferem e inserem novas funcionalidades e objetivos no jogar, as modificações dentro da Twitch.tv envolvem a audiência e incentivam um *crossplay* diferenciado,

incluindo atores sociais como *modders*, produtores de streams e seus fãs. O streamer Nathan “DinnerBone” Adams, por exemplo, desenvolveu e publicou em 2021 um mod do jogo *Raft* (Redbeet Interactive, 2018) que permite que um criador renomeie os tubarões (uma ameaça que ataca o jogador e destrói sua jangada) que surgem durante a jogabilidade, e menciona que utiliza o *mod* para dar aos inimigos o nome de seus seguidores durante as transmissões. DinnerBone comenta em uma publicação no Twitter¹⁰ que é “um grande fã de streams interativas” e que pretende criar mais mods para tornar suas streams regulares de *Raft* ainda mais divertidas.

Raft, que na Twitch.tv possui 1,3 milhão de seguidores (dados segundo o website oficial da Twitch.tv, acesso em 16 de outubro de 2023) e no mês de setembro de 2023 atingiu um pico de 3,3 mil espectadores simultâneos (dados segundo o website Twitch Tracker, acesso em 16 de outubro de 2023), começou como um protótipo na plataforma para jogos indies Itch.io, e se desenvolveu com o auxílio e apoio da comunidade, tendo seu lançamento oficial em 2018. A premissa básica do jogo de mundo aberto segue um sobrevivente em alto-mar a bordo de uma jangada enquanto este administra, desenvolve e otimiza sua “embarcação”, e segue em busca de sua mulher e filha. Coletando barris, madeira, folhas de palmeira, plástico e outros objetos da água, o jogador deve sobreviver a tubarões, mudanças no clima, e ao próprio oceano, enquanto utiliza um sistema de criação para montar e buscar novos itens, expandindo sua jangada. O jogo, que também possui um modo multiplayer, conta com uma alta participação de fãs que buscam modificar e otimizar suas experiências, principalmente usuários que transmitem em plataformas como a Twitch.tv. A atividade de *modders* no jogo é alta, e por isso o website oficial de *Raft* possui uma sessão apenas sobre “modding”, onde a desenvolvedora apresenta diretrizes para, segundo a própria, “ajudar os membros da nossa comunidade de modding a entender como usar nossas ferramentas e compartilhar mods com responsabilidade, respeitando uns aos outros, assim como a nós.” (RAFT, 2023).

O fenômeno de *modding* nos videogames figura um exemplo claro da cultura participativa na internet e da apropriação e ressignificação de mídias online. Este apresenta ainda formas de

¹⁰ Disponível em: <https://twitter.com/dinnerbone/status/1371448089886793728>. Acesso em: 15 de julho de 2022.

desobediência epistêmica, como Messias, Amaral e Oliveira (2019) desenvolvem a partir de Walter Mignolo, uma prática subversiva no meio de um mercado de grandes indústrias e de uma economia liberal capitalista. Destacando e contextualizando a prática de modificação de jogos em comunidades brasileiras, e considerando aspectos e realidades socioculturais, econômicas e políticas onde estas estão inseridas, os autores revelam como grupos de *mod* brasileiros utilizam ferramentas de design e tecnologias “de classe mundial” para garantir os interesses de comunidades subalternas. Através da análise dos autores sobre a série Bomba Patch, modificação do jogo *Pro Evolution Soccer* (Konami, 1995), e comunidades brasileiras de hacking, é possível traçar um paralelo com relações de poder-saber e os desafios impostos às grandes empresas em práticas de modding e apropriações de recursos em plataformas de streaming como a Twitch.

O jogar-assistir proposto na Twitch.tv, que figura principalmente iniciativas de modificação dos próprios usuários, atesta explorações possíveis não só dos jogos, mas dos recursos de plataformas de *streaming* como forma de desafiar relações de poder-saber estabelecidas no mercado. Da apropriação lúdica (FERREIRA, 2020) realizada por jogadores e fãs que atualizam e modificam jogos e formas de jogar e transmitir, emergem novos sentidos, neste caso a coexperiência coletiva, o *crossplay* entre streamer e audiência, e a agência dos espectadores sobre o jogo, iniciativas que frequentemente consideram os interesses da comunidade, os quais nem sempre são garantidos pela plataforma. No entanto, como sugerido anteriormente, esses novos sentidos e práticas foram reconhecidos e considerados por empresas como a Twitch.tv, que tem observado como seus usuários interagem entre si e criam novas formas de experimentar jogos online. Enquanto instâncias de apropriação lúdica e *mods* gratuitos popularam o início do jogar participativo na Twitch, com o “sequestro” por parte de grandes empresas sobre iniciativas menores, ocorre a oficialização de atividades e recursos por parte de grandes empresas que dominam e monetizam práticas já existentes, estabelecendo-se um certo padrão no cenário, e também um evidente monopólio, em um movimento que se aproxima bastante à chamada *platform capture* (PARTIN, 2020).

Segundo William Partin, o fenômeno de “captura da plataforma” possui três passos:

primeiramente, “complementadores” dentro da plataforma criam valor para este ecossistema, estendendo suas capacidades ao desenvolverem recursos a partir de APIs¹¹, por exemplo, - como *bots*, *mods* e extensões criados a partir da API da Twitch.tv - que modificam e enriquecem as atividades aí praticadas. Logo, reconhecendo tais esforços, os proprietários da plataforma criam versões próprias desses recursos que direcionam este novo valor para eles mesmos. Por último, as ferramentas de terceiros são então forçadas a competir com ofertas da própria empresa em um *marketplace* de plataforma que é tendencioso para com seus proprietários. O fato de as técnicas aplicadas por streamers na Twitch como forma de engajar o público e até mesmo lucrar com seu trabalho nem sempre estarem alinhadas com o modo com que a empresa monetiza seu conteúdo, motiva, portanto, o movimento de *platform capture* dentro do website. E embora Partin limite o conceito de captura de plataforma a processos entre empresas proprietárias e complementadores que se configuram de maneira mais estruturada, como desenvolvedores ou *startups*, por exemplo, excluindo a prática de usuários, que credita como apenas uma forma de apropriação e não uma dinâmica técnico-econômica na qual “complementadores podem ser interpelados como concorrentes pelos proprietários de plataforma, caso as inovações dos complementadores se tornem valiosas para os proprietários de plataforma e não simplesmente para eles mesmos.” (p. 10), acreditamos que o tipo de práticas aqui esboçadas ocorram de forma a se encaixarem como apropriações valiosas para os usuários envolvidos, mas também como práticas que se tornam populares e organizadas, derivando da e modificando a plataforma de forma a trazer um valor que tem sido reconhecido e capturado pela empresa proprietária que busca lucrar com tais atividades, consequentemente instalando uma competição.

Os casos dos Pontos do Canal e das Twitch Polls, ferramentas lançadas em 2019, e o mais recente exemplo das Twitch Predictions, recurso lançado em 2020, são relevantes à nossa discussão e claras respostas à interatividade e à modificação de *affordances* da plataforma que já

¹¹ API (*Application Programming Interface*) ou Interface de programação de aplicações é um conjunto de funções, normas e padrões implementados em um programa de computador, sistema ou plataforma que são disponibilizados pelas próprias empresas para que outros programas/aplicativos possam utilizá-los diretamente de forma simplificada. As APIs permitem que desenvolvedores possam criar novos recursos, softwares e aplicativos externos capazes de se comunicar com a plataforma original.

ocorriam antes mesmo de a empresa reconhecer seus potenciais. O anúncio oficial das Predictions (Palpites) no blog da Twitch.tv, por exemplo, apresenta sua nova ferramenta como uma forma mais fácil de envolver a comunidade, incentivar a participação e o uso de seu outro recurso, os Pontos do Canal, sendo uma resposta à “demanda popular para este tipo de ferramenta” (PALPITES, 2020, n.p). Curiosamente, esta e outras práticas apresentadas pela Twitch já eram de comum conhecimento de diversos usuários, visto que ferramentas de terceiros com recursos similares já populavam a plataforma. O “Ankh Bot”, uma aplicação gratuita desenvolvida em 2013 por Marcin “Ankh Heart” Swierzowski, permitia que streamers configurassem seus próprios *bots* de moderação de bate-papo, adicionando diversas funcionalidades, incluindo um sistema de pontos próprio (Currency System). Em 2015, com a atualização do “Ankh Bot R2”, foram adicionados ainda sistemas de votação (*Poll System*), apostas (*Betting System*), e a possibilidade de configurar mini-games de grupo, como o jogo “Bank Heist”, onde espectadores poderiam se juntar para tentar “roubar” pontos do sistema, com a probabilidades de ganhar ou não.

Assim como as Polls do Ankh Bot, o sistema de Twitch Polls, que se tornou uma das duas mais populares ferramentas de engajamento entre streamers afiliados, oferece a oportunidade de votar em eventos do jogo (o que jogar a seguir, que opção escolher em uma narrativa, ou que arma equipar, por exemplo) ou outras questões externas através de um recurso prático de ser acionado e totalmente integrado à interface da plataforma. No entanto, além do fato de a ferramenta só poder ser utilizada por streamers parceiros e afiliados (*Twitch Partners e Affiliates*), ou seja, aqueles que já alcançaram um certo grau de evidência e, portanto, puderam se inscrever para o benefício/status junto à empresa, esta também oferece vantagens a usuários que contribuem de forma monetária ou similar, mostrando que o recurso oficial não é tão democrático quanto outras opções oferecidas anteriormente pela própria comunidade. Usuários podem votar mais vezes mediante a contribuição em Bits (comprados através da plataforma, onde 30% do valor da compra vai para a própria Twitch); com a utilização de Pontos do Canal (que podem ser acumulados através de diversas atividades dentro do canal e da plataforma); e ter seus votos

contados em dobro no caso de inscritos pagos (*subscribers*)¹². Percebe-se que neste caso microtransações como a compra de Bits e inscrições em um canal, ou o trabalho material e imaterial da acumulação de Pontos do Canal através de ações que garantem a permanência e a interação de usuários na plataforma (passar uma quantia de tempo assistindo a uma live, seguir, se inscrever, contribuir financeiramente, etc.), são recompensadas com o privilégio de poder participar mais vezes da coexperiência do jogar ou ter maior influência durante uma transmissão.

Enquanto outros serviços externos disponibilizam suas funcionalidades a qualquer streamer interessado, o sistema de Predictions (Palpites) é reservado apenas a streamers parceiros ou afiliados, assim como as Twitch Polls e os Pontos do Canal. A participação no sistema de Predictions, que oferece a oportunidade de espectadores apostarem uma quantia de Pontos do Canal no resultado de uma partida, por exemplo, e ganharem uma parte do valor somado entre as apostas da comunidade, figura a utilização de mecânicas de jogos de azar como forma de engajamento, prática abordada na discussão sobre o fenômeno da gamblificação nos jogos (ZANESCU, *et al.*, 2020). O recurso – à primeira vista mais uma forma de interatividade e participação na stream, e uma sem nenhuma expectativa de lucro aparente, já que utiliza os Pontos do Canal como moeda e não os próprios Twitch Bits – ainda é permeado por microtransações econômicas, visto que, como mencionado anteriormente, estes pontos podem ser acumulados através de gastos na plataforma, e usuários inscritos (*subscribers*) possuem inclusive um multiplicador em seus ganhos.

Apesar de característico de recursos oficiais da plataforma, este *marketplace* interno também pode ser encontrado em *mods* e extensões oferecidas por outros desenvolvedores que não a Twitch, seus parceiros oficiais ou outros grandes nomes. Evidentemente, há uma gradual propensão à aparição de micronegócios dentro de cenários e comunidades de *hack* e *mod*. No entanto, a influência e a competição com empresas de grande porte têm levado mais usuários e comunidades a se adequarem às movimentações observadas no mercado, “oficializando”, por assim dizer, um trabalho que antes era majoritariamente considerado informal, ou mesmo um

¹² De acordo com a Twitch, o valor das inscrições costuma ser dividido igualmente entre *streamer* e a empresa.

hobby. Dentro da Twitch.tv, por exemplo, na sessão Twitch Developers (<https://dev.twitch.tv/>) *modders* podem oferecer suas ferramentas através da plataforma de extensões oficial, onde têm a opção de acrescentar microtransações utilizando Twitch Bits (diferenciando-se de *mods* e *bots* gratuitos, ou geridos e monetizados de forma autônoma) e receber assim 20% dos valores arrecadados durante a utilização dos streamers, que neste caso recebem o restante.

Uma popular extensão/*mod* de interatividade habilitada por Twitch Bits (segundo seus criadores, a número um na plataforma) se chama Crowd Control e foi desenvolvida pela americana WarpWorld, que se orgulha de ser uma empresa criada “por streamers, para streamers”. Na extensão é possível comprar as chamadas “coins” para interagir com uma série de jogos transmitidos ao vivo, onde 11 unidades de coins equivalem a 10 Twitch Bits. Crowd Control é a principal escolha do streamer canadense AllFunNGamez em suas lives interativas do jogo *Raft*, nas quais o criador costuma utilizar as tags #JogandoComEspectadores, #PalpitesPermitidos, e o título “Chat Controls Raft” para atrair espectadores interessados em um jogar coletivo. Durante suas lives, o criador e seus moderadores mantêm comunicação constante com espectadores, socializando, lendo mensagens ao vivo e convidando-os a participarem do jogar. O público, através do Crowd Control, pode então pagar para ajudar (fornecer itens importantes no jogo, como suprimentos ou materiais para construção da jangada) ou sabotar o criador durante o jogo (mudar a direção do vento, a velocidade da embarcação, o tempo, ou solicitar a aparição de um inimigo), possuindo assim uma influência direta sobre a stream, esta condicionada pela contribuição financeira.

AllFunNGamez também utiliza outros recursos de interatividade e formas de monetização de seu canal, como o *bot* do software gratuito Streamlabs (que em 2017 adquiriu e fundiu a aplicação Ankh Bot a seu serviço). O *bot* é configurado pelo streamer para realizar convites constantes para jogabilidades paralelas – como a chamada para participar de Stream Raiders, um jogo de batalha que se desenrola externa e paralelamente à transmissão principal, e populado por diversas microtransações e *calls to action* para apoiar seu streamer favorito –, ou para chamadas de auxílio financeiro direto, como convidar usuários a comprarem na Amazon através de um link

de afiliado. O criador recebe ainda doações de *Bits* e *Cheers*, inscrições pagas de seguidores, e outras formas de doação externas pelo Streamlabs, por exemplo. Sendo um streamer parceiro (*Twitch Partner*), este também costuma fazer uso de recursos oficiais da plataforma como os Pontos do Canal, Polls e Predictions.

A influência do fenômeno de *platform capture* na Twitch é clara durante análises sobre o trabalho do streamer e o contrato (ou falta deste) com a Twitch.tv. As muito discutidas e relativamente recentes carreiras de jogadores e streamers profissionais no universo dos games envolvem uma série de esforços que vão ao encontro e aquiescem ao cenário construído pelas grandes empresas e plataformas que abrigam os canais de transmissão de jogos, meios estes que se tornam a principal fonte de renda de alguns usuários. Este é um trabalho baseado na economia da atenção, em táticas de *self branding*, de envolvimento do espectador, e na produção de uma familiaridade entre estes atores, criando-se uma “ilusão de amizade e proximidade” a partir de uma intimidade performatizada (MARWICK; BOYD, 2011) que se reflete na formação de relações parassociais, relacionamentos com figuras da mídia que se desenvolvem durante um consumo contínuo, e que frequentemente são percebidos pelos usuários como algo mais íntimo do que realmente são.

Estes relacionamentos, reais ou não, auxiliam na permanência dos seguidores e fãs, seu apoio essencial também para a manutenção do status de micro/web-celebridade. A mercantilização dessas relações no ambiente de *streaming* de jogos (GUARRIELLO, 2019), altamente incentivada pela Twitch.tv, faz do streamer um trabalhador sem vínculos empregatícios, que monetiza sua comunicação, atenção, personalidade e poder de engajamento influenciado pela estrutura criada por corporações que promovem estas “novas formas de trabalho autodisciplinado e sempre ativo” (p. 5). Nesse contexto, é exigido do produtor diversos esforços criativos para aumentar sua visibilidade e alcance, e assim lucrar com seu trabalho, em uma relação em que são reproduzidos ideais contemporâneos de uma economia neoliberal – flexibilidade no horário de trabalho, expectativa de atividade em múltiplas plataformas e redes sociais, capacidade de envolver o público e suportar críticas e ataques de cyberbullying, etc.

CONCLUSÃO

As experiências do consumidor e da comunidade de jogos em um contexto onde o *play* se tornou um instrumento do capitalismo neoliberal são altamente influenciadas, moldadas e de certa forma domesticadas por grandes corporações que abrigam diversas atividades do jogar, incluindo a coexperiência do jogar-assistir interativo que tem se desenvolvido na plataforma americana Twitch.tv. Para analisar as disputas na relação poder-saber no cenário dos jogos, é necessário, portanto, reconhecer iniciativas subversivas de fãs e usuários e aquelas advindas de coletivos e pequenas empresas que desafiam uma hegemonia na indústria no que tange às práticas de *hacking*, *modding*, e na produção de recursos que modificam e enriquecem o consumo de jogos através e além da espetatorialidade na plataforma.

Apesar do destaque e relevância das coexperiências coletivas, que são as organizadas e permeadas por recursos que figuram uma apropriação lúdica (FERREIRA, 2020), a modificação de estruturas materiais de grandes plataformas, o sequestro e dominação de tais potenciais do *play* por parte de empresas comprovam a corrupção do jogo também no cenário da Twitch. Este fenômeno de dominação afeta os diversos atores envolvidos neste espaço: desenvolvedores e *modders*, que competem com recursos oficiais, se adequando ou não ao padrão econômico estabelecido pelas plataformas, muitas vezes sendo compelidos a disponibilizar suas produções através da Twitch; *streamers*, que são influenciados e incentivados a não só utilizarem os recursos capturados e reapresentados pela plataforma, como também passam a se adequar a um modo de trabalho moldado pela economia neoliberal estabelecida pela indústria; e espectadores, que ao buscarem a espetatorialidade interativa e a sociabilidade proporcionada por transmissões ao vivo de jogos, se tornam envolvidos e investidos em práticas diversas, incluindo os formatos gamificados e permeados por microtransações financeiras que vão ao encontro da agenda econômica da plataforma.

É importante notar que seria necessário aprofundar o efeito destes movimentos na percepção dos atores envolvidos, compreendendo, para além do levantamento preliminar que

realizamos, as experiências específicas das perspectivas do programador/*modder*, do *streamer* (assim como realizado por Guarriello (2019), e acima de tudo do espectador, visto que este se encontra no meio de uma negociação de poderes e sujeito às experiências que são disponibilizadas através da relação plataforma-produtor-espectador. Mais relevante ainda seria a produção de um estudo de caso localizado, como análise da produção e do consumo de *game streams* interativas por brasileiros.

Em um contexto marcado por realidades socioculturais, econômicas e políticas que levam a um cenário de precariedade, muitos dos recursos que vem dominando e estabelecendo um padrão nas plataformas cerceiam o consumo. Apesar de considerarmos a iniciativa global da Twitch ao reajustar e reduzir os valores de inscrições pagas em determinadas regiões do mundo em 2021, inclusive o Brasil, onde a inscrição regular passa de R\$ 22,99 a R\$ 7,90, valor 65% mais baixo que o original, os gastos com a compra de Bits, que seria a moeda oficial a ser utilizada em contribuições financeiras e recursos de interatividade pagos, nem sempre cabem na realidade de espectadores de jogos no Brasil.

Bibliografia

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Trad. Maria Ferreira Petrópolis: Editora Vozes, 2017.

COEMA, Dara. O que es(x)pecta o gamer no jogo do assistir: Twitch.tv, materialidades e o consumo de jogos através e além da espetatorialidade. In: 44º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação (Intercom 2021). **Anais [...]**. 2021.

COEMA, Dara. Twitch Tags: performances do eu e identidades marginalizadas em espaços de streaming de games. In: DiGRA Brasil 2021. **Anais [...]**. [s.l.], DIGRA Brasil - Divisão Brasileira da Digital Games Research Association. 2021.

FERREIRA, Emmanoel. O jogo não acabou: relações entre apropriação lúdica e produção de sentido nos videogames. **Revista FAMECOS**, 27, 2020.

GUARRIELLO, Nicholas-Brie. Never Give up, Never Surrender: Game Live Streaming, Neoliberal Work, and Personalized Media Economies.” **New Media & Society** 21 (8): 1750–69. 2019.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. Tradução João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2000.

ISBISTER, Katherine. **How Games Moves Us: Emotion by Design**. Cambridge/MA: The MIT Press, 2016.

KWASTEK, Katja. The Aesthetics of Interaction in Digital Art. In: KWASTEK, Katja. **Aesthetics of Interaction in Digital Art**. Cambridge: The MIT Press, 2013.

MARWICK, Alice; BOYD, Danah. To See and Be Seen: Celebrity Practice on Twitter. Convergence. **International Journal of Research into New Media Technologies**, v. 17, n. 2, 2011, p. 139–58.

MESSIAS, José, AMARAL, Diego, OLIVEIRA, Thaiane. Playing beyond precariousness: The political dimension of Brazilian modding in Pro Evolution Soccer. In: P. Penix-Tadsen (Ed.). **Video Games and the Global South**, p. 75–86. Pittsburgh, PA: ETC Press. 2019.

MOON, Mariella. **Twitch extensions are live and ready to customize your page**. Engadget.com. Disponível em: <https://www.engadget.com/2017-09-06-twitchextensions-live.html>. Acesso em: 05 de janeiro de 2022.

PALPITES com Pontos do Canal. **Blog.Twitch.tv..** Disponível em: <https://blog.twitch.tv/pt-br/2020/12/12/channel-points-predictions-let-your-viewers-guess-your destiny/>. Acesso em: 11 de janeiro de 2024.

PARTIN, William Clyde. Bit by (Twitch) Bit: “Platform Capture” and the Evolution of Digital Platforms. **Social Media + Society, July-September 2020**: 1–12. 2020.

RAFT. Disponível em: <https://raft-game.com>. Acesso em: 15 de agosto de 2023.

SEERING, Joseph. et al. **Audience Participation Games: Blurring the Line Between Player and Spectator**. In: DIS 2017 - Conference on Designing Interactive Systems. Proceedings [...]. New York: Association for Computing Machinery, p. 429-440, 2017.

SHEAR, Emmett. **What Streaming Means for the Future of Entertainment**. Palestra proferida na Conferência TED 2019, online, abr. 2019. Disponível em: https://www.ted.com/talks/emmett_shear_what_streaming_means_for_the_future_of_entertainment. Acesso em: 05 de mai. de 2021

LEITH, Alex. Parasocial cues: The ubiquity of parasocial relationships on Twitch. **Communication monographs**, v. 88, n. 1, p. 111-129, 2021.

SMITH, Thomas; OBRIST, Marianna; WRIGHT, Peter. Live-streaming changes the (video) game. In: **Proceedings of the 11th european conference on Interactive TV and video**, p. 131-138. 2013.

TAYLOR, T.L. **Watch Me Play**: Twitch and the Rise of Game Live Streaming. Princeton: Princeton University Press. 2018.

VALLIUS, Laura; MANNINEN, Tony; KUJANPÄÄ, Tomi. Sharing Experiences: Co-Experiencing Three Experimental Collaborative Computer Games. In: **FuturePlay 2006**: The International Academic Conference on the Future of Game Design and Technology. Ontario: University of Western Ontario, 2006.

Referências Audiovisuais

MINECRAFT. Estocolmo: Mojang Studios, 2011, jogo eletrônico.

PRO Evolution Soccer. Tóquio: Konami, 1995, jogo eletrônico.

RAFT. Skövde: Redbeet Interactive, 2018, jogo eletrônico.



Os Barões da Gambiarra: letramento digital e convergência em mods de *Guitar Hero*¹³

The Barons of Gambiarra: digital literacy and convergence in *Guitar Hero* mods

José Messias¹⁴
Thays Pantuza¹⁵
Lucas Alves¹⁶
Gustavo Viana¹⁷
Ana Luiza Barros¹⁸
André Zimbawer¹⁹

Resumo

A franquia *Guitar Hero* (Harmonix/Activision, 2005-2015) gerou uma série de produções derivadas como paródias, remixes e modificações (mods) que utilizam sua mecânica de jogo e interface relativamente simples. Com o passar do tempo, surgiram até outras versões inspiradas no game original visando tornar mais acessíveis os modos de inserção de novas músicas, como *Clone Hero* e *Guitar Flash*. As gambiarras produzidas por esses jogadores exploram os

¹³ O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001. Além disso, gostaríamos de agradecer também ao financiamento FAPEMA UNIVERSAL-06870/22 e ao edital universal CNPq 422555/2021-5.

¹⁴ Professor do curso de jornalismo e do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal do Maranhão. Coordenador do Laboratório de pesquisa em Games, Gambiarras e Mediações em Rede (GAMERLAB/UFMA)

¹⁵ Mestre em Comunicação pelo PPGCOM/UERJ, bacharel em Cinema & Audiovisual pela UFF.

¹⁶ Mestre em Comunicação pelo PPGCOM/UFMA (in memoriam).

¹⁷ Graduado em Jornalismo pela UFMA, Centro de Ciências de Imperatriz (CCIM). Foi bolsista PIBIC-CNPq

¹⁸ Graduanda em Jornalismo pela UFMA, Centro de Ciências de Imperatriz (CCIM). Foi bolsista de Iniciação Científica PIBIC-FAPEMA.

¹⁹ Graduando em Jornalismo pela UFMA, Centro de Ciências de Imperatriz (CCIM). Foi bolsista de Iniciação Científica PIBIC-FAPEMA.

limites da convergência midiática, mobilizando um repertório técnico com mídias digitais e habilidades cognitivas ligadas à sonoridade e a coordenação motora para projetar e executar os movimentos no jogo. A partir das adaptações do sucesso “Tá Rocheda”, do Barões da Pisadinha, este artigo apresenta uma discussão sobre os letramentos requeridos e as relações entre periferia e regionalidade presentes na transposição de ritmos outros que não o rock.

Palavras-chave: Gambiarra; regionalidade; letramento digital; *Guitar Hero*

Abstract

The *Guitar Hero* franchise (Harmonix/Activision, 2005-2015) has spawned a series of derivative productions such as parodies, remixes and modifications (mods) that use its game mechanics and relatively simple interface. With the time, other versions inspired by the original game have even appeared with the aim of making it more accessible to insert new songs, such as *Clone Hero* and *Guitar Flash*. The workarounds produced by these players explore the limits of media convergence, mobilizing a technical repertoire with digital media and cognitive with digital media and cognitive skills linked to sound and motor coordination to design and coordination to design and execute the movements in the game. Based on adaptations of the hit “Tá Rocheda”, by Barões da Pisadinha, this article presents a discussion on the literacy required and the relationship between and regionality present in the transposition of rhythms other than rock.

Keywords: Gambiarra; digital literacy; *Guitar Hero*

Música e regionalidade como expressão política

Em seus estudos sobre a música e seus fãs, o sociólogo francês Antoine Hennion (2001, 2010) faz um uso do conceito de mediação que complementa a discussão que se segue sobre a dimensão política da regionalidade. Mediação não como filtro, algo que impede o acesso a “verdadeira realidade”, mas, numa perspectiva similar a utilizada nesta pesquisa, como constituinte dessa “realidade” (GRUSIN, 2010, 2015b), parte do processo de construção de um ponto de vista. Segundo ele:

[...] é a capacidade geral da música de produzir estados coletivos e individuais – ou, em outras palavras, a hipótese da performatividade condicionada da música – que nos permite formular as implicações de uma pesquisa sobre gosto musical, entendido de maneiras variadas, por um grupo diverso de amantes de música, como uma prática rica e inventiva que simultaneamente recompõe a música e seus praticantes *in situ*, de acordo com as demandas e vários meios, recursos, dispositivos e cerimoniais disponíveis²⁰ (HENNION, 2001, p. 3).

À primeira vista, a Sociologia, por ser o campo do social como fruto da ação humana, não parece aberta a pensar mediação sob um viés material e corporificado. No entanto, o trabalho de Hennion de fato levanta essas questões, e de certa maneira nos remete aos expoentes da

²⁰ Do original: *Under conditions that need to be established (the idea is not to transfer to music 'itself' what exogenous social interpretation no longer supplies), it is the more general capacities of music to produce individual and collective states—or, in other words, the hypothesis of conditioned performativity of music which can allows us to formulate the implications of research on musical taste, as understood in a variety of ways, by widely diverse music lovers, as a rich and inventive practice that simultaneously recomposes music and its practitioners in situ, according to the needs and with the various mediums, resources, devices and ceremonials available.*

chamada cultura da participação como Henry Jenkins (2009), com a diferença que o recorte histórico traçado pelo francês nos parece menos propenso ao tecnocentrismo, mostrando como essas práticas não são exclusivas da tecnologia digital.

Sua ideia de performance engloba as ações ou micro ações dos fãs ou amantes de música (que ele chama de amadores, aproveitando a raiz da palavra) como integrantes de processos ativos (e que em nossa visão são essencialmente cognitivos). O amante (ou amador), para Hennion, é produzido pelas circunstâncias materiais da presença da música ou da constituição de um ambiente musical que favoreceu a disponibilidade de música e alterou padrões de escuta.

Por isso, Hennion ressalta o papel dos “vínculos ou vinculações” (*attachments*²¹) em detrimento até da própria noção de gosto. Isso demonstra como o fã ou amador está envolvido num arranjo sociotécnico, e as mediações que ocorrem em seu interior muitas vezes independem da vontade desses amadores. O vínculo mostra como eles determinam e são determinados pelos objetos de suas afecções, e ainda como os comportamentos que surgem e os aparatos mobilizados são todos frutos desse contato. Segundo ele:

Essa bela palavra [vinculação] destrói a oposição que acentua o dualismo da palavra "gosto", entre uma série que vem de fora e o "*hic et nunc*" [aqui e agora] da situação e da interação. No que se refere aos fãs de música, há menos uma ênfase em rótulos e mais em estados, menos em autodeclaração e mais nas atividades das pessoas; a respeito dos objetos que motivam esse gosto, seu direito de resposta e sua habilidade de coproduzir o que está acontecendo, o que surge do contato permanece aberto²² (HENNION, 2010, p. 26).

Este tipo de performance situada, material e temporalmente construída dentro da chamada cultura participativa, é o que visamos investigar com as gambiarras digitais do jogo *Guitar Hero*. É neste sentido que falar sobre a regionalidade na música não é apenas recortar o

²¹ Mesmo quando escreve em sua língua materna, Hennion mantém o termo em inglês. Na edição de 2015 do Simpósio Vida Secreta dos Objetos, no qual esteve presente, ele afirma que a tradução do termo para o francês não faz jus ao significado do mesmo em inglês. Disponível em: <https://vidadosobjetos.wordpress.com/demanding-objects-caring-for-things-in-process-of-making/>. Acesso em 31/10/2023.

²² Do original: *This beautiful word [attachment] destroys the opposition that accentuates the dualism of the word «taste», between a series of causes that come from outside and the «hic et nunc» of the situation and the interaction. In terms of music fans, there is less emphasis on labels and more on states, less on self-proclamations and more on people's activity; regarding the objects that motivate taste, their right to reply and their ability to coproduce what is happening, what arises from the contact, remains open.*

espaço geográfico de um determinado lugar, mas levar em consideração os aspectos econômicos, sociais, históricos e políticos. Durval Muniz de Albuquerque Júnior., autor de *A Invenção do Nordeste e outras artes* (2011), fala sobre a espacialidade como sujeita "ao movimento pendular de destruição/construção" (p. 35), e isso é importante para entendermos como o espaço regional constrói os significados das expressões na área musical.

Sobre esse espaço ainda ligado ao regional, Albuquerque Júnior afirma que "o espaço regional é produto de uma rede de relações entre agentes que se reproduzem e agem com dimensões espaciais diferentes" (2011, p. 35). Além de levar em conta essas relações, o autor toma como exemplo essas relações espaciais como relações políticas, pois dentro do espaço se faz um resgate tanto da parte política quanto da histórica.

A música, em certa medida, funciona como uma linguagem universal, tendo um potencial de comunicação poderoso que conecta indivíduos e expõe essas características identitárias. Por isso, segundo Albuquerque Júnior, o regionalismo "(...) se apoia em práticas regionalistas, na produção de uma sensibilidade regionalista, numa cultura, que são levadas a efeito e incorporadas por várias camadas da população e surge como elemento dos discursos de vários segmentos" (2011, pp. 38-39). Escutamos e compartilhamos nossos gostos musicais para mostrar parte de quem somos. Como produto cultural, a música também reflete a realidade do indivíduo, onde e como vive, sua bagagem cultural e afinidades.

Este artigo aborda a forma como os diferentes ritmos musicais tradicionalmente ligados aos estados do Nordeste (TROTТА; MONTEIRO, 2008) foram adaptados para jogos digitais voltados para um público global majoritariamente euro-americano, como a franquia *Guitar Hero* e seus derivados, tradicionalmente associada ao rock'n'roll. Desde seu lançamento, o game foi alvo de modificações (em inglês, *mods*) e customizações variadas, sobretudo pelo público brasileiro que incluiu hits como "Ana Júlia", da banda de rock carioca Los Hermanos, mas também sucessos de outros gêneros musicais.

Deste modo, aciona-se essa perspectiva cultural sem deixar de lado os aspectos materiais da transposição de ritmos diferentes para um jogo "de rock", que simula instrumentos de corda (guitarra e baixo) em termos de jogabilidade, e também as gambiarras presentes na criação dos

mods. Na busca pelo aspecto político do regionalismo, seja ele na relação Brasil-Mundo ou na relação Nordeste-Brasil, a dimensão material desses vínculos não pode ser ignorada.

Trotta (2013), por exemplo, afirma que o barateamento ocasionado pela convergência digital e o avanço progressivo dos dispositivos eletrônicos têm ajudado no acesso da população aos bens e serviços mediados pelas Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC). Aliando contextos socioeconômicos e multimidiáticos, o autor utiliza a ideia de periferia para demarcar uma nova etapa da circulação musical em massa frente aos estilos tradicionalmente ligados ao *mainstream* do mercado fonográfico.

De forma variada, sendo pela música, vídeos na Internet, novelas ou até nos jogos, como será visto, é a partir deste acesso que ritmos como swingueira, forró e funk se fazem presentes no cotidiano das cidades e mobilizam afetos regionais que posteriormente “vazam” para o chamado grande público. Para Trotta (2013), essa reconfiguração do que seria considerado o *mainstream* tanto no mercado interno brasileiro quanto a indústria fonográfica global está diretamente ligada a essa emergência da periferia como categoria estética no que refere a música e seus entrelaçamentos com outros produtos midiáticos.

Segundo Trotta e Monteiro (2008), as regiões Norte e Nordeste consomem e dão uma interpretação singular a uma variada lista de ritmos presentes na cultura brasileira, sendo eles originários ou não dessas localidades. Axé, forró, pagode, reggae, swingueira, tecnobrega, dentre outros, não fazem parte do que se entendia por *mainstream*, mas para os autores passaram a ocupar espaços hegemônicos no mercado nacional. A partir deste texto e de Trotta (2013), pode-se identificar um vazamento ou entrelaçamento entre o regional/periférico e o *mainstream* que pode ser investigado a partir da inclusão socioeconômica e tecnológica de parte da população que passou a ser considerada como público consumidor.

Esses ritmos não circularam da mesma maneira que outros sucessos de abrangência nacional e acabam formando uma bolha própria por causa de todo um sistema muitas vezes informal de compartilhamento e compra. Contudo, esse padrão também é quebrado quando o alcance desses artistas sai do âmbito regional e de uma tecnocultura sustentada pela divulgação alternativa ou pirata do material. Em casos recentes, alguns artistas chegaram aos serviços de

streaming de música e subiram nas paradas de sucesso (rankings ou charts). Há um caráter identitário presente no regionalismo que pode não explicar o sucesso dessas canções e seus intérpretes, mas é importante para registrar/documentar o processo pelo qual eles passaram a figurar em um jogo como *Guitar Hero*.

“Tá Rocheda”, dos Barões da Pisadinha, grupo da cidade de Heliópolis, a mais de 300 km de distância de Salvador e praticamente já na divisa com Sergipe, ilustra essa tendência que não é nenhuma novidade em termos de mods de *Guitar Hero*. Mesmo que seu alcance nacional e divulgação os tenha colocado no topo das paradas de sucesso desde 2019²³, a adaptação da música para o jogo demanda uma série de ações que requerem certo letramento digital e capacitação cognitiva em termos musicais/auditivos. Esse vínculo (*attachment*) como descrito por Hennion (2010) está presente nas gambiarras e na jogabilidade improvisada.

Gambiarra como modo de letramento ciborgue

Ao reconhecer o caráter transformativo que as artes e tecnologias de comunicação possibilitam, compreende-se como o indivíduo contemporâneo vivencia uma experiência participativa em relação às mídias. A interação com as tecnologias se configura como um lugar de agência e criação/ressignificação não só do conteúdo, mas também das plataformas.

Segundo Henry Jenkins, pesquisador e ensaísta dedicado aos estudos das mídias, “a convergência refere-se a um processo, não a um ponto final.” (JENKINS, 2009, p.43). É interessante notar como o autor situa a convergência dos meios de comunicação, a cultura participativa e inteligência coletiva, identificando-os “por meio do fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de mídias, pela cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e por meio do comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação” (JENKINS, 2009, p. 29).

Na visão do autor, o espectador vem ganhando maiores habilidades para participar dessa cultura emergente, quebrando o paradigma de “poder” relacionado ao polo do emissor nos

²³ O grupo chegou a aparecer no programa Encontro com Fátima Bernardes, da TV Globo. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ihLJA38PcVc>. Acesso em: 31/10/2023

meios de comunicação. Ou seja, a cultura popular se torna cada vez mais expressiva, participativa, exigente e consciente. Ao defender essa ideia, o autor diz que:

(...) o público está cada vez mais esclarecido sobre o valor criado por meio de sua atenção e engajamento: alguns usuários estão procurando formas de extrair, em troca de sua participação, alguma coisa de produtores e distribuidores de mídia comercial. (JENKINS; GREEN; FORD. 2014. n.p).

Deste modo, percebemos como o público consumidor é também produtor, o que significa que a informação não é só absorvida, mas também transformada, difundida de maneiras diversas e contribui para potencializar a experiência com as mídias. Nos games, a participação é parte integrante de sua experiência midiática, a ideia de configuração ou de uma lógica configurativa sintetiza algumas noções que tratam do esforço não trivial que envolve jogar. Segundo Aarseth (1997), não apenas uma atividade interpretativa e/ou racional, como acompanhar uma história, mas uma interação ergódica que demanda uma atuação corporificada.

Pensando numa possibilidade de letramento midiático que contemple a ideia de configuração como sua principal característica, os videogames parecem o modelo ideal para uma proposta que expanda essa lógica para abarcar as práticas de customização e personalização para além do jogo. Não se trata de inventar uma nova mídia, linguagem ou de estabelecer uma ordem de importância de uma sobre outra (da “nova” sobre a “velha”), mas apenas apresentar uma perspectiva que trate da forma como os videogames estariam não só remediando outras mídias, como também nossa relação com elas (BOLTER, GRUSIN, 2000). Retomando Gee e Haynes:

Jogadores usam os jogos como um centro de atividades que vão além de apenas jogar. Eles fazem mods; leem e escrevem sobre os jogos e sobre os temas envolvidos neles; e colaboram, geralmente pela Internet, não apenas para jogar juntos, mas pra criar mods, discutir o jogo e organizar todo o tipo de interação e aprendizado ao redor dos jogos e do jogar²⁴ (GEE, HAYNES, 2010, p. 38).

A presença massiva dos games indicaria um paradigma tecnológico (material), que evocaria um letramento não necessariamente imersivo ou interpretativo, defendido por Moulthrop (2004), Malaby (2007), Consalvo (2009), dentre outros, que é, ao mesmo tempo, afetivo e social

²⁴ Do original: *Gamers use games as a center for activities that go beyond just playing the game. They mod the games they play; they read and write about the games they play and about the themes these game involve; and they collaborate, often through the Internet, not just to play together, but to mod, to discuss the game, and to organize all sorts of interaction and learning around the game and gaming more generally.*

(intangível). Esse paradigma representado pela ideia de configuração consiste tanto em ações piratas como formas menos “subversivas” (e até hegemônicas) de convergência midiática: a introdução de jogos eletrônicos em sala de aula como complemento ao ensino; o treinamento de médicos em *games* e/ou simuladores; os *games* que dependem de conexão com redes sociais, extração de metadados e outros tipos de identificação, seja para conteúdos extras ou embutidos na mecânica do jogo.

Jenkins lembra que por muito tempo a indústria cultural não precisou se preocupar com a indústria alternativa, porque esta tinha baixa capacidade de circulação. Os amadores começaram a incomodar quando seus feitos, inspirados nos grandes produtos comerciais, passaram a envolver o mesmo tipo de apego, afeto ou vínculo (HENNION, 2010), ainda que sem interesses econômicos.

Assim, a convergência vem alterando a lógica operacional da indústria midiática. Ela faz com que mercado, gênero e público alterem suas relações, de forma que os consumidores processam a notícia, o entretenimento e geram também um conteúdo transmidiático autoral.

O fã é convidado a conhecer um universo fantástico e quer continuar a participar, quer recriar. Esta é a lógica cultural da convergência dos meios de comunicação: a indústria precisa do envolvimento/engajamento, mas com isso pode perder o controle sobre sua produção. (JENKINS, 2009, p.143)

Essa postura complementa a visão de Steven Johnson (2012).. Em *Tudo que é ruim é bom pra você*, o autor comenta que a cultura popular se tornou mais complexa, exigente, e por isso, mais instigante e provocadora. O autor diz:

Durante décadas acreditamos que a cultura de massa segue uma tendência constante de declínio rumo a um mínimo denominador comum, supostamente porque as “massas” desejam prazeres simples e burros e as grandes empresas de comunicação querem dar às massas aquilo que elas desejam. Mas, na verdade, está acontecendo exatamente o contrário: intelectualmente, a cultura está ficando cada vez mais exigente, não menos. (JOHNSON, 2012, p. 17)

No caso dos videogames, a experiência do jogo proporciona uma interação direta com o produto. Entretanto, por ser uma mídia mais recente, os videogames enfrentaram críticas quanto a uma suposta infantilização e escapismo.

A partir dessa reflexão compreendemos que os games podem ser diversão,

entretenimento, narrativa, mas também aprendizagem, letramento e produção de conhecimento. Para ilustrar, Steven Johnson usa o exemplo do seu sobrinho de sete anos que, ao explorar o mundo aberto do jogo *SimCity*, desenvolveu conhecimentos sobre urbanismo e desenvolvimento de cidades.

Johnson segue sua argumentação fazendo um comparativo entre uma missão de *Legend of Zelda* em contraposição a um enunciado de problemas matemáticos, em que alguém precisa realizar uma experiência sobre probabilidade. O autor transforma a missão de *Legend of Zelda* em um enunciado semelhante ao desafio de probabilidade matemática e percebe que a forma como o desafio foi descrito é de menor relevância, já que o mais importante, não seria exatamente o que o personagem faria, mas como faria e quais os conhecimentos necessários para finalizar a missão.

Além dos estímulos cognitivos, coordenação, comunicação entre visão, audição e tato, os games também intensificam a capacidade de assimilar informações e tomar rápidas decisões durante a jogabilidade. Para além desses aspectos, existe ainda outro fenômeno que atrai parte dos consumidores de games, proporcionando uma usabilidade ainda mais participativa: são os chamados *mods*.

Os *mods* (abreviação de *modifications* em inglês) consistem em alterações feitas no jogo a partir do uso dos jogadores. No intuito de tornar o jogo mais acessível, personalizado e adaptado de acordo com os desejos e pulsões dos próprios usuários, são feitas alterações em relação a aparência e desempenho do jogo. Desse modo, torna-se possível inserir novos personagens, músicas, acessórios e ferramentas para o jogo, entre outros elementos - tanto narrativos quanto operacionais, que modificam a experiência.

Espen Aarseth aponta para uma visão de letramento (*literacy*) que articula o ciborgue de Donna Haraway (1991) em busca de seu potencial expressivo que expõe a relação entre os videogames, com sua inventividade e desafio já presentes nas formas de jogabilidade, e os mods. Um outro tipo de experiência participativa, mas derivada da mesma lógica configurativa. Interessa ao pesquisador norueguês se apropriar do hibridismo inerente a essa figura para operacionalizar os elementos, ou atores (signo, operador e meio), presentes no texto em uma tomada da textualidade como maquinismo. Ele segue essa noção de letramento ciborgue a fim de examinar

“se a perspectiva de Haraway pode nos ajudar a explorar a estética da comunicação ergódica” (AARSETH, 1997, p. 54).

Há um viés estético do ciborgue, e também da antropofagia, que requer e promove o híbrido/hibridismo e alianças simbióticas profanas. Ele está diretamente ligado a seu caráter político, sua acepção como empoderamento, em que reside a potência do pensamento de Haraway. Em sua proposta, “um mundo ciborgue pode ser sobre realidades sociais e corporais vividas nos quais as pessoas não estão com medo de sua filiação conjunta com animais e máquinas, não estão com medo de identidades permanentemente parciais e pontos de vista contraditórios²⁵” (HARAWAY, 1991, p. 151). Por isso, esta pesquisa se concentra em demonstrar que não há uma separação entre o político e o letramento material que esses objetos suscitem.

Por isso, o entretenimento poderia surgir como produtor desse engajamento, por meio justamente da formação dos vínculos (*attachments*) teorizados por Hennion e dos elementos lúdicos que agem na atenção e no desafio cognitivo. Por isso, os *games* seriam exemplos para essa construção de um letramento politicamente engajado, ativo e cognitivamente estimulante. Gee conta que neles:

[...] jogadores precisam saber como “decodificar” imagens e ações (e frequentemente palavras também) numa tela em significados (que levam a decisões e ações). Essa é uma nova forma de leitura. E alguns jogares aprendem a usar software (que agora geralmente vem com o jogo) para modificar (“mod”) e desenvolver jogos. Essa é uma nova forma de escrita²⁶ (GEE, 2015, p. 108).

As gambiarras digitais tratadas aqui são dessa ordem, pois suas propriedades suscitam arranjos que vão permitir falar de um letramento diferencial que reconhece essas regras, mas não as respeita, e as reorganiza para criar outros elementos, ou ainda como diria Zimmerman (2009), “joga” com elas. O conceito de gambiarra reside justamente nesse espaço limítrofe entre a sobrevivência, a criação do novo e a reinstauração do comum. Enquanto projeto de uma cosmologia do Sul Global (e não apenas brasileira), a gambiarra reúne precariedade e alteridade sendo responsável por um *ethos* particular que expande e ao mesmo tempo localiza/regionaliza a

²⁵ Do original: [...] a cyborg world might be about lived social and bodily realities in which people are not afraid of their joint kinship with animals and machines, not afraid of permanently partial identities and contradictory standpoints.

²⁶ Do original: [...] a gamer needs to know how to “decode” images and actions (and often, too, words) on a screen into meanings (that lead to decisions and actions). This is a new form of reading. And some gamers learn how to use software (which often now comes with the game) to modify (“mod”) and design games. This is a new form of writing.

dimensão técnica, sendo então um vetor de complexidade no qual o político, o técnico e, acreditamos, o cognitivo se entrecruzam.

Neste sentido, a proposta decolonial seria justamente revisitar algumas dessas associações sociotécnicas e apontar a agência da precariedade. Primeiro, como subproduto do sistema Mundo Moderno/Colonial (Mignolo, 2011) numa perspectiva histórica e geopolítica, mas também entendida de maneira mais geral como diferentes formas de restrição, contingência e improviso. Essa visão complementa o que foi exposto acima, sobre regionalidade, periferia e vínculo ao propor não só um grupo de fenômenos ou objetos tidos como gambiarras, mas a gambiarra como um olhar próprio sobre a técnica a partir do chamado Sul Global.

Os modos de letramento suscitados por essa rede conectam a afetividade dos vínculos e do gosto musical, a política do contexto socioeconômico e de infraestrutura e a educação no sentido de capacitação técnica e cognitiva. É necessário certo letramento midiático e digital para descobrir, construir, operar e compartilhar gambiarras que no caso dos videogames se utiliza da convergência e da dimensão da complexidade e do desafio apresentado pelos sistemas de mídia atuais.

E o Piseiro tomou conta do Brasil: as versões de “Tá Rocheda”

- *Guitar Flash*

Guitar Flash (GAMES X INFORMÁTICA, 2007) é um simulador de guitarra disponível on-line, podendo ser *singleplayer*²⁷ ou *multiplayer*²⁸. O objetivo do jogo é usar o teclado do computador para acertar os botões mostrados na tela – que representam as notas e acordes da composição – a fim de que o jogador possa efetivamente tocar a música que está sendo reproduzida pelo software. Esse sistema proporciona uma experiência lúdica que estimula e desenvolve um movimento corporal adaptado ao ritmo da música.

O jogo teve outras três versões lançadas desde a primeira edição: *Guitar Flash 2* em

²⁷ Apenas um jogador na partida.

²⁸ Dois ou mais jogadores jogando simultaneamente na mesma partida.

2007, *Guitar Flash Mobile*, em 2015, e *Guitar Flash 3*, em 2017. Ele foi inspirado no *Guitar Hero* (HARMONIX MUSIC SYSTEMS, 2005), lançado originalmente para o *PlayStation 2* (SONY), e no *Rock Band* (HARMONY MUSIC SYSTEMS; MTV GAMES, 2007), para *PlayStation 2* e *PlayStation 3* (SONY), *Wii* (NINTENDO), *X360* (MICROSOFT), *PlayStation Portable - PSP* (SONY) e *Nintendo DS* (NINTENDO).

Ao abrir o site oficial²⁹, aparecem banners com imagens de algumas bandas como sugestão, majoritariamente do gênero rock estilo metal. No menu, há opção de ver a *setlist*³⁰, o *ranking*³¹, além de uma aba *multiplayer*³² e uma outra de *custom*³³. Vale mencionar que a página permite e incentiva que os usuários façam *lives*, ou seja, que disponibilizem suas experiências no jogo ao vivo e on-line.

Dentro do site, o jogador tem a possibilidade de escolher entre os modos de jogo: “Apenas Tocar” (modo iniciante) e “Tocar e Palhetar” (estilo avançado de jogo). Existem quatro tipos de dificuldade dentro do jogo: fácil, médio, difícil e expert. Todos podem ser jogados, inclusive, com a guitarra original do *Guitar Hero*. No site oficial existe ainda um guia para ajudar³⁴ o usuário a entender a dinâmica do jogo e como obter estratégias para um bom desempenho durante a experiência.

É possível perceber, por exemplo, a quantidade de informações que são expostas em uma mesma tela durante o jogo (ver figura 1). Notamos, então, a importância de um código comum, ou melhor, um letramento específico proporcionado a partir do gameplay de versões anteriores.

²⁹ Site Oficial *Guitar Flash*: <https://www.guitarflash3.com>. Acesso em: 31/10/2023.

³⁰ *Setlist*: lista com todas as músicas disponíveis no site na condição de *custom* – totalizando 8407 músicas cadastradas. Também disponível em: <http://guitarflash.com/custom/lista.asp> | Acesso em: 31/10/2023.

³¹ *Ranking*: Espaço de contagem e ranqueamento da jogabilidade e nota dos jogadores, tanto pela categoria de dificuldade quanto pela categoria geral de música, ou ainda pela data.

³² Para jogar a versão *multiplayer* do *Guitar Flash* é necessário estar logado/cadastrado no site.

³³ Músicas que os próprios usuários desenvolveram e disponibilizaram no site para que outros jogadores possam experimentar.

³⁴ Página de Informações Oficiais: <https://guitarflash.com/?lg=pt>. Acesso em: 31/10/2023



1 - Nome da Música e Banda jogada no momento.

2 - Quantas vezes a música foi jogada por todos

3 - Barra de Energia

4 - Contador de combo

5 - Pontuação

6 - Multiplicador de pontos

7 - Barra de Especial

8 - Bandeira com seu Nome

9 - Recorde atual da música

10 - Links da banda

11 - Acessar Menu de Músicas

12 - Configurar teclas usadas no jogo

13 - Configurar Modo de Jogo

14 - Configurar dificuldade

A página oficial do jogo *Guitar Flash* no *Facebook* possui mais de dois milhões de seguidores³⁵, não obstante vemos como essa comunidade do jogo é amplamente participativa: as músicas inseridas pelos próprios usuários estão sempre atualizadas – não só pelo gosto pessoal geral, mas também de acordo com o som que está fazendo sucesso nas rádios, as músicas populares e até mesmo memes.

No game *Guitar Flash* temos a possibilidade de jogar/tocar músicas como “Me Libera”³⁶ (BANDA DJAVU, 2009), “O Grave Bater”³⁷ (MC KEVINHO, 2017), “Balada do Irineu”³⁸ (IRINEU,

³⁵ Disponível em: <https://www.facebook.com/guitarflashx/>. Acesso em: 31/10/2023.

³⁶ Guitar Flash – Me Libera, Banda Djavú: <https://guitarflash3.com/custom/UQPAV64EYX5J/>. Acesso em: 31/10/2023.

³⁷ Guitar Flash – O Grave Bater, Mc Kevinho <https://guitarflash3.com/custom/36YYLOLS0YKO/>. Acesso em: 31/10/2023.

³⁸ Guitar Flash – Balada do Irineu, Irineu <https://guitarflash.com.br/custom/7S531UNU6EC2/>. Acesso em: 31/10/2023.

2017) e ainda “Tá Rocheda”³⁹ (2020), do grupo Barões da Pisadinha, que contabiliza quase três mil jogadas no site.

“Tá Rocheda é uma música composta por Felipe Amorim, Caio César, João Vitor e Taciane Gomes, artistas cearenses que cederam os direitos para a banda A Loba, também do Ceará, que lançou o hit em 2017. A versão original é um forró mais tradicional, mais romântico e ficou famosa principalmente no Nordeste. Em 2020, a música foi relançada pelo grupo Barões da Pisadinha, que ajudou a fazer com que a música seguisse carreira nas plataformas. “Tá Rocheda” é uma gíria do vocabulário “piranguero” do Ceará e de Pernambuco – mas presente em outras partes do Nordeste⁴⁰ - que representa um elogio como “bom demais”, “firmeza”, “tá beleza”, e na música a expressão está empregada de forma irônica, trazendo ainda mais comicidade.

Embora tenha sido gravada anteriormente, a versão de Os Barões da Pisadinha se destacou devido ao sucesso do ritmo Piseiro como expressão musical inicialmente fora do mainstream. Alçado ao cenário pop brasileiro nos últimos anos (Oliveira Junior, Araujo, 2020; De Souza, 2023), é possível remontar esse sucesso ao lançamento de músicas como “Tá Rocheda” que estouraram no Sudeste e em outras regiões do país a partir de 2019. Esse derivado do forró mobilizou diversos ouvintes de maneiras cada vez mais interativas e participativas, tanto pelo interesse pelo ritmo mais “raiz” que dialoga com identidades sertanejas quanto por evocar um estilo de dança individual, algo pouco usual para a modalidade⁴¹, saindo assim de cenas locais do interior até chegar aos videogames e ser disponibilizado globalmente. Para ilustrar e reiterar a potência musical do segmento, Trotta e Monteiro (2008) explicam como ele reconfigura alguns dos ditames da indústria fonográfica tradicional. De acordo com eles:

Alijadas de uma legitimidade estética avalizada pela crítica musical, essas músicas agregam dezenas de milhares de pessoas semanalmente, utilizando uma estrutura empresarial que dialoga com as esferas consagradas de difusão musical, como o rádio, mas que têm seu alcance amplificado através de um inusitado conjunto de dispositivos comerciais,

³⁹ Guitar Flash – Tá Rocheda, Barões da Pisadinha: <https://guitarflash.com/?gfcMus=RKLOBHGFMHUH>. Acesso em: 31/10/2023.

⁴⁰ Gíria nordestina “Rocheda”: alguns dizem que tem origem no grupo dos jovens “pirangueros”. Disponível em: https://youtu.be/5m_bmGaKk_o. Acesso em: 31/10/2023.

⁴¹ Disponível em: <https://g1.globo.com/pe/pernambuco/ne1/video/ritmo-que-surgiu-no-sertao-piseiro-faz-sucesso-neste-sao-joao-11727554.ghtml>. Acesso em 31/10/2023

substancialmente diferentes dos empregados pelos chamados independentes (TROTТА; MONTEIRO, 2008, p.2).

Podemos, então, perceber como a música nordestina tem trazido, cada vez mais, práticas inovadoras em relação a musicalidade, produção de sentido e distribuição de conteúdo. Notamos ainda como as mídias digitais têm sido também um suporte para essa circulação, não só a partir de um modelo padrão de difusão através das plataformas de streaming, mas também em uma configuração transmidiática em que os consumidores ressignificam e constroem coletivamente novas maneiras de ampli(fic)ar a comunicação entre artistas e fãs.

- *Clone Hero*

O *Clone Hero* ([CH Team](#), 2017) está disponível no site oficial do jogo⁴², e não possui uma recomendação específica de quais seriam as configurações mínimas para que o jogo possa “rodar” sem travamentos ou algum tipo de bug. Ele possui versões para os sistemas operacionais Windows, macOS, Linux e Android (smartphone). A página contém as atualizações e tutoriais de instalação e resolução dos principais problemas.

Como boa parte das iniciativas *gamers* recente, há também um link que direciona para o grupo dos colaboradores do jogo na plataforma Discord. Através desse canal, os criadores do jogo ensinam os usuários como criar as notas (notações musicais para o *gameplay* do jogo) para suas próprias músicas, e como instalá-las no game. Ao todo, o jogo ocupa aproximadamente 300 MB de espaço, e instala automaticamente após o download. Ao entrar no game, é necessário configurar as teclas de modo que o jogador se sinta mais confortável, podendo variar entre os botões do teclado do computador ou uso de algum controle (*joystick*) de console.

Podendo ser configurado em 20 idiomas diferentes, o jogo também possui arranjos específicos para *streamers*. Em termos de customização, também existe a possibilidade de inserção de imagens e vídeos a serem exibidas durante o jogo, modificação da cor e velocidade das notas

⁴² Disponível em: <https://clonehero.net/>. Acesso em 31/10/2023.

musicais, entre outras alterações.

Existem vários canais no YouTube que fazem tutorias de como inserir músicas no *Clone Hero*, alguns deles possuem vídeos com mais de 90 mil visualizações. O vídeo do canal SUIJIN⁴³ explica passo a passo como instalar o *Clone Hero*, e inserir músicas no jogo. Elas estão disponíveis em sites de downloads como o *Chorus*⁴⁴ que contém mais de 67 mil músicas disponíveis para serem baixadas e inseridas no *Clone Hero*. Há ainda links das ferramentas do Google que são disponibilizados pelos jogadores através de vídeos no YouTube. Eles divulgam suas criações e as disponibilizam para outros interessados. A produção desses mods é um trabalho artesanal e a comparação entre as versões em termos de sincronia-jogabilidade e customização-estética motiva uma espécie de competição/desafio entre esses jogadores-hackers.

A inserção de músicas no game é feita de maneira rápida, entretanto é obrigatório que o computador possua o programa de descompressão WinRAR que não faz parte do pacote básico do Windows. Após a descompactação, os arquivos devem ser inseridos na pasta: *clonehero-win > Clone Hero_Data > StreamingAssets > songs*. Após o processo de inserção da música ser finalizado, é necessário que o usuário abra o jogo, entre nas configurações do jogo e selecione a opção Escanear Músicas, depois de escaneadas, as músicas estarão disponíveis nos modos: Jogo Rápido, Online e Prática. A jogabilidade é simples e adaptável, visto que o jogador pode alterar a velocidade das notas, as cores, a dificuldade do jogo (Fácil, Médio, Difícil e Expert). A escolha da dificuldade altera o número de teclas que será necessário apertar para concluir a música. O *Clone Hero* marca a pontuação do jogador baseado no número de notas acertadas.

Ao transpor os Barões da Pisadinha para o jogo, na maioria dos exemplos encontrados, não há uma preocupação com os instrumentos a serem simulados. Embora haja um baixo acompanhando os integrantes na gravação original, no *Clone Hero* a jogabilidade está centrada no teclado, responsável pelas principais sonoridades que estão sincronizadas com os botões, os acordes centrais da música e a base de percussão (também executada pelo teclado eletrônico). Nesse sentido que a adaptação do forró se torna uma gambiarra, pois mesmo com condições

⁴³ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ZT8ExvpOIKc>. Acesso em: 31/10/2023.

⁴⁴ Disponível em: <https://chorus.fightthe.pw/>. Acesso em: 31/10/2023.

técnicas favoráveis do ponto de vista gráfico e da sincronia entre jogabilidade e sonoridade, musicalmente o jogo foge do padrão. Isso, no entanto, não é um demérito, mas a exploração/abertura do jogo para uma nova forma de experimentação. Esses indivíduos subvertem a lógica da franquia – que já havia expandido para voz e bateria, mas sempre com atribuições corretamente divididas entre os jogadores – não se importando em alternar as sonoridades entre instrumentos musicais, mas criando uma experiência em geral de trazer um som periférico ou regional para um cenário global/hegemônico.

Bibliografia

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

ALBUQUERQUE JUNIOR, Durval Muniz de. **A invenção do nordeste e outras artes**. Prefácio de Margareth Rago. 5ª edição. São Paulo: Cortez, 2011.

CONSALVO, Mia. **Cheating: Gaining Advantage in Videogames**. Cambridge: The MIT Press, 2007. DE SOUZA, F. A. F. **Damned good piseiro!**. Seven Editora, [S. l.], 2023. Disponível em: <http://sevenpublicacoes.com.br/index.php/editora/article/view/1388>. Acesso em: 13 nov. 2023.

GEE, James Paul. **Literacy And Education**. New York: Routledge, 2015.

GEE, James Paul; HAYES, Elisabeth R. **Women and Gaming: The Sims and 21st Century Learning**. New York: Palgrave Macmillan, 2010.

GRUSIN, Richard. “Radical Mediation”. In: **Critical Inquiry**. Chicago: University of Chicago Press, 2015b. Vol. 42, No. 1

GRUSIN, Richard. **Premediation: affect and mediality after 9/11**. New York: Palgrave Macmillan, 2010.

HARAWAY, Donna. **Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature**. New York: Routledge, 1991

HENNION, Antoine. “Music Lovers: Taste as Performance”. In: **Theory, Culture, Society** 18, 5 (2001) 1-22

HENNION, Antoine. Loving Music: from a Sociology of Mediation to a Pragmatics of Taste. In: **Comunicar**, n. 34, v. XVII, 2010, Scientif Journal of Media Education; ISSN: 1134-3478; pages 25-33

JENKINS, Henry; FORD, Sam; GREEN, Joshua. Cultura da Conexão. Editora Aleph. São Paulo, 2014. JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. Editora Aleph. São Paulo, 2009.

JOHNSON, Steven. **Tudo que é ruim é bom pra você**: como os games e a TV nos tornam mais inteligentes. Editora: Jorge Zahar Editor Ltda, 2012.

MALABY, Thomas M. Beyond Play: A New Approach to Games. In: **Games and Culture**, Volume 2, Number 2, April 2007 95-113.

MOULTHROP, Stuart. From work to play: molecular culture in the time of deadly games. In: Wardrip-Fruin, N. & Harrigan, P. (Org.). **First Person**: new media as story, performance and game. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2004.

OLIVEIRA JUNIOR, R. J. de; ARAÚJO, W. A. de. Masculinidades De Plástico, Próteses De Aparelhagem: O Nordeste Do Piseiro Na Performance Pop Do Forró Eletrônico No Nordeste Contemporâneo.

TROPOS: COMUNICAÇÃO, SOCIEDADE E CULTURA (ISSN: 2358-212X), [S. l.], v. 9, n. 2, 2020. Disponível em: <https://periodicos.ufac.br/index.php/tropos/article/view/3898>. Acesso em: 12 nov. 2023.

TROTTA, Felipe da Costa. Entre o Borralho e o Divino: a emergência musical da "periferia". **Galáxia (São Paulo)**, v. 13, p. 161-173, 2013.

_____. O forró eletrônico do Nordeste: um estudo de caso. Intexto, Porto Alegre: UFRGS, v. 1, n. 20, p. 102-116, janeiro/junho 2009.

_____. O novo mainstream da música regional: axé, brega, reggae e forró eletrônico no Nordeste. Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação. E-compós, Brasília, v. 11, n.2, maio/ago. 2008.

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.

Referências audiovisuais

CLONE Hero. CH Team, 2017 – jogo eletrônico

GUITAR Flash. Games X Informática, 2007 – jogo eletrônico

GUITAR Hero. Santa Mônica: Harmonix/Activision, 2005-2015 – jogo eletrônico



Aspectos melodramáticos em narrativas interativas e seriadas no caso da adaptação de *The Last of Us*: implicações sobre a análise de jogos eletrônicos

Melodramatic aspects in interactive and serial narratives: the case of the adaptation of *The Last of Us* and implications for the analysis of videogames

Allison Vicente Xavier González⁴⁵

João Carlos Massarolo⁴⁶

Resumo

Este artigo tem como objetivo analisar se, e como elementos melodramáticos são transpostos na adaptação da franquia transmídia *The Last of Us*, com especial foco no arco das personagens Bill e Frank. Primeiro: analisa-se a narrativa canônica com apoio em teóricos que discutem o melodrama propriamente (BROOKS, 1995; ELSAESSER, 1987). Em segundo, analisa-se a obra seriada com o mesmo apoio teórico, mas destacando rupturas e continuidades narrativas no recorte. A análise permite apontar por um lado como, mesmo nas especificidades do que é e como é feito um jogo eletrônico, é possível destacar aspectos melodramáticos no que diz respeito a sua narrativa e como ainda existem mecânicas de interação com esses mesmos aspectos que estendem a experiência narrativa. Por outro, como o próprio melodrama tem diferentes horizontes a partir da interação com a narrativa possibilitada pelos jogos eletrônicos.

Palavras-chave: Franquia. Transmídia. *The Last of Us*. Melodrama. Jogos eletrônicos.

⁴⁵ Mestrando pelo Programa de Imagem e Som (PPGis) pela Universidade Federal de São Carlos (UFScar). Graduado em Filosofia pela Universidade Federal de Mato Grosso. Pesquisador na área de Epistemologia das Ciências Humanas e narrativas audiovisuais: adaptações de jogos eletrônicos no Cinema.

⁴⁶ Cineasta, professor universitário, Doutor em Cinema pela USP, é diretor e roteirista de vários filmes, entre os quais, São Carlos / 68 e O Quintal dos Guerrilheiros. Autor de O Potencial narrativo dos videogames e Povo no Cinema: Um estudo sobre Abril Despedaçado, entre outros artigos. É professor associado da Universidade Federal de São Carlos e, atualmente, pesquisa a narrativa transmídia.

Abstract

This article aims to analyze if and how melodramatic elements are transposed in the adaptation of the transmedia franchise *The Last of Us*, with a special focus on the arc of the characters Bill and Frank. First: the canonical narrative is analyzed with support from theorists who discuss melodrama itself (BROOKS, 1995; ELSAESSER, 1987). Secondly, the serial work is analyzed with the same theoretical support, but in contrasting the narrative ruptures and continuities. The analysis allows us to analyze on the one hand how, even in the specifics of what an electronic game is and how it is made it is possible to highlight melodramatic aspects of the narrative and how there are still mechanics of interaction with these same aspects that extend the experience narrative. On the other hand, as melodrama itself has different horizons based on the interaction with the narrative made possible by videogames.

Keywords: Franchise. Transmedia. *The Last of Us*. Melodrama. Videogames.

Introdução

Há melodrama em narrativas de jogos eletrônicos? Melodramas cinematográficos foram comumente pensados, realizados e entendidos a partir de narrativas literárias (Cf. ELSAESSER, 1987; BROOKS, 1995), e em obras seriadas (Cf. BALTAR e AMARAL, 2021; ANG, 2010). Em vista disso, sim: os jogos eletrônicos encontraram certa dificuldade de se assentar enquanto narrativas na primeira década deste século e a discussão recebeu alguma atenção, mas, em geral e mais contemporaneamente, jogos eletrônicos permitem narrativas e algumas bastante complexas (Cf. *First Person*, 2004), ainda que as então narrativas interativas detenham certos aspectos e características peculiares se e quando comparadas às narrativas cinematográficas, literárias e/ou outras.

São mídias muito diferentes, de fato (Cf. HUTCHEON, 2013). O cinema e a literatura, no entanto, também são bastante distintos e isso não impediu qualquer esforço de analisar essas diferenças e suas implicações – ao contrário: diferenças entre mídias apontam uma necessidade de atualizar formas e conteúdos, e parece ser esse o caso do melodrama. A questão então se modifica um pouco. Se houver aspectos ou modos melodramáticos em narrativas interativas, como são montados? Onde e como aparecem?

Para responder a essas perguntas, o presente artigo cumprirá alguns requisitos. Após uma breve introdução, será preciso, em segundo: entender o que é um jogo eletrônico e como ele propõe narrativas. Em terceiro: a argumentação precisará um comentário sobre o modo melodramático ao apresentar o caso de pesquisa, *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013) e, feliz ou infelizmente, o jogo em questão possui uma adaptação em obra seriada de mesmo título (Tlou,

HBO, 2023). Isso permitirá expandir um pouco a discussão e por isso uma quarta tarefa: analisar se, e como são transpostos os aspectos melodramáticos do jogo eletrônico para sua adaptação em diferentes mídias. Vejamos o que acontece.

Sobre o que caracteriza um jogo eletrônico e como são as suas narrativas: o caso de *The Last of Us* em questão

Galloway (2006, p. 1) define o que é um jogo na primeira frase do primeiro capítulo de seu livro: uma atividade definida por regras em que cada jogador ou jogadora tenta alcançar algum objetivo. Mas essa é uma definição geral de jogos, seja o xadrez, os jogos de baralho ou um jogo de futebol. Galloway desse modo, recorta um pouco mais sua atenção: jogos eletrônicos são um objeto cultural e histórico materializado em um dispositivo eletrônico que pode ser um computador, um celular, um console, uma máquina de fliperama e outros – aqui os diferentes aparelhos que portam os jogos eletrônicos serão referenciados como consoles. Um console é controlado por um controle remoto, um teclado, um mouse ou ainda pode ser controlado com a movimentação dos olhos e do corpo de uma pessoa que joga; transmitido ou não em um aparelho televisivo, assim como pode também ter uma tela própria e integrada ao console, como são os casos dos videogames portáteis.⁴⁷

Quem joga se define como quem ou o que comanda e se comunica com as regras programadas e estacionadas no console, este configurado por certo sistema de dados, um software, comportado por suas peças tecnológicas, um hardware (Id., p. 2). Desse modo, as regras de um jogo eletrônico são pré-definidas pela programação e essa programação precisa ser feita e realizada por um sistema e um conjunto tecnológico em um aparelho computacional, isto é, um console.

Essa definição parece ter assentado certa discussão inicial sobre as narrativas interativas. Porque apesar dos jogos eletrônicos se definirem por um conjunto de regras programadas estimuladas por um aparelho eletrônico computacional, eles não parecem se resumir a isso. Pois,

⁴⁷ Como foi aqui o caso, algumas definições de Galloway foram atualizadas no presente texto com as novas gerações de jogos eletrônicos, não existentes na época em que o autor escreveu seu livro.

ao explorar conceitos e estruturas narrativas, os jogos eletrônicos provocaram o desenvolvimento de narrativas mais complexas e de tecnologias suficientes para as comportar. Mas explorar conceitos narrativos não necessariamente faz com que todos os jogos apresentem estruturas narrativas. Isso significa que, por um lado, um jogo de *videogame* é apenas um conjunto organizado de regras em função de um objetivo a ser alcançado por alguém; por outro, jogos também participam e apresentam o que se configura como narrativas.

Esse problema é condensado no livro, *First person: New Media as Story, Performance and Game* (2004). O livro reúne uma série de artigos e ensaios de diversos autores e diversas autoras que tentam responder a uma única questão: jogos eletrônicos podem contar histórias? A discussão parece ter culminado em dois posicionamentos em como analisar, pesquisar e estudar os jogos eletrônicos. De um lado as pessoas que se concentram nas estruturas narrativas das mídias interativas, o que se pode chamar de narratologia. De outro, as pessoas que preferem focar no conjunto das regras de jogos e o que suas mecânicas permitem, a ludologia.⁴⁸

O problema dessa distinção de foco é que parece ser inevitável que certos aspectos de um jogo eletrônico sejam deixados de lado em sua análise. Se um jogo eletrônico possibilita e comporta narrativas ao configurar um mundo com suas próprias regras de desenvolvimento, uma análise do mesmo precisa compreender o todo dele. Assim é que a discussão parece recair sobre o *game design*, isto é, sobre como o *design* de um jogo é pensado para compreender sua(s) história(s) e suas mecânicas programadas como um conjunto de regras com fim em objetivos comuns.

Jenkins (2004) argumenta que antes de analisar qualquer estrutura narrativa de um jogo eletrônico é preciso entender como a mídia interativa organiza seus espaços. Para o autor, um jogo eletrônico não necessariamente conta uma história: a mídia interativa é uma arquitetura narrativa. Isso significa que um jogo sobretudo constitui espaços que possibilitam narrativas, mesmo nos casos em que exista uma narrativa fundamental nele, por mais linear e sequencial que

⁴⁸ A ludologia preza pelo estudo dos *videogames* em sua autonomia, isto é, sem as intenções e formas de análise de outras áreas como o cinema e a literatura. Isto pode aparecer em autores como Jesper Juul e Espen Aarseth, por exemplo.

sejam. Jenkins distingue tipos de narrativas em jogos eletrônicos com base nas formas de organização espacial, mas aqui, a fim de entender e analisar o caso de *The Last of Us* (Tlou), o foco da exposição será no que Jenkins chama de *Embedded Narratives*.

Embedded Narratives estão nos jogos que têm sua narrativa distribuída em seus espaços, lugares e objetos virtuais passíveis de interação e exploração. Isso significa que esse tipo em especial é incorporado em jogos que possuem uma narrativa fundamental. Essa narrativa fundamental é distribuída não em momentos ou instâncias, mas em locais e espaços específicos, o que pode instigar exploração: seguir cada pista dos segredos daquele mundo. Isso significa, em outras palavras, que o desenvolvimento da narrativa de um jogo eletrônico só acontece através da ação de quem joga (MURRAY, 2003).

É exatamente esse o caso de Tlou.⁴⁹ No jogo, um fungo se desenvolveu exponencialmente: o suficiente para controlar e evitar o apodrecimento de corpos humanos. As pessoas infectadas tornaram-se extremamente violentas, o fungo é altamente contagioso e com isso os Estados Unidos ruiu. É nesse contexto que se conhece Joel (Troy Baker) a quem é incumbida a missão de viajar com Ellie (Hana Hayes) por todo o devastado país a fim de a entregar aos vagalumes⁵⁰ sob o pressuposto dela ser a primeira humana imune ao fungo e, por isso, possibilitar esperançosamente uma vacina após décadas de uma pandemia.

É essa a narrativa fundamental que precisa ser desenvolvida por quem joga o jogo. Existe um objetivo claro: levar Ellie até os vagalumes, e o *design* do jogo é feito para conduzir quem joga apenas nesse sentido. Não é possível explorar ou acessar todo e qualquer lugar; não é possível interagir com qualquer pessoa ou objeto. Joel e Ellie apenas seguem o caminho a eles designado, uma jornada que não é nova ou incomum. Gonçalves argumenta que essa é a estrutura de uma narrativa de viagem de um estilo bem conhecido, os *road movies*.

⁴⁹ A fim de possibilitar a acessibilidade ao jogo sendo jogado, pode-se acessar a série de *gameplay* comentada através do canal BRKsEDU. Disponível em: https://www.youtube.com/playlist?list=PLH9fqBYeMD3MNKJDVKYa_rw-r2dnOYFxx e acessada em: 05/08/2023. Os primeiros 9 episódios serão aqui comentados amplamente, com atenção mais detalhada ao último destes.

⁵⁰ Após o fungo se disseminar por todo o país foi declarada lei marcial. Os militares comandam absolutamente as poucas áreas de quarentena distribuídas pelo território estadunidense. Os vagalumes são o grupo de resistência aos militares, e buscam encontrar alguma solução, uma cura, um futuro, uma esperança.

Em *The Last of Us* (2013), Joel atravessa os Estados Unidos para levar Ellie até um grupo de sobreviventes de uma espécie de epidemia zumbi, pois, a jovem pode ser a chave para a cura do vírus. Durante a jornada, ambas as personagens possuem sua própria jornada de descoberta com Joel vendo em Ellie sua falecida filha e Ellie se transformando em uma sobrevivente desse novo mundo. (GONÇALVES, 2021, p. 67)

Após acontecerem algumas coisas, Joel acha que um carro será necessário para atravessar o país com Ellie. Um veículo que funcione é algo bastante raro e escasso, visto que os militares não permitem qualquer movimentação descontrolada pelo país. Mas Joel tem um amigo que lhe deve um favor em uma cidade próxima e decide ir ao seu encontro. Assim é que o jogo incita o avanço: existe uma missão ampla que é levar Ellie aos vagalumes, mas surgem dificuldades e problemas ao longo do caminho e, desse modo, objetivos menores são estabelecidos. Novamente: o jogo não dá algumas opções de destino, nem mesmo de caminhos possíveis. O personagem jogável é Joel e a passagem de tempo é irrelevante durante os momentos jogáveis: não há qualquer sinal de tempo, não parece que segundos, minutos, horas ou períodos inteiros passem. Enquanto quem joga não avança e supera os desafios do jogo, a história também não avança.

Não que o tempo no jogo seja absolutamente estacionado. As fases ou etapas são recortadas através das *cutscenes*: em geral, cenas episódicas e cinematográficas em que a jogabilidade é completa ou parcialmente limitada. Em *Tlou*, as *cutscenes* parecem ter a especial função de: “conter um sistema de progressão com objetivos claros, estruturas de recompensa e introduções regulares de novos elementos como os níveis, inimigos, armas e habilidades” (VIEIRA, 2018, p. 232). Assim, conforme se avança nos espaços do jogo, *cutscenes* aparecem como formas de concluir um arco episódico e introduzir o próximo. Nos percursos entre as cidades de Joel e Ellie, por exemplo, não é possível jogar por todo o trajeto. O jogo conclui uma etapa e introduz outra com novos desafios ao chegar em um novo local e, isto através de *cutscenes*, em que o tempo passa. Sejam horas, dias, meses ou anos, as passagens de tempo em *Tlou* só acontecem como introdução e conclusão das etapas do jogo. Isso significa, portanto, que, enquanto é possível jogar, o tempo em *Tlou* é estacionado e só se movimenta com a passagem pelos desafios em cada etapa do jogo.

Ao entrar na cidade onde o amigo de Joel, Bill (William Earl Brown) mora, o avanço precisa ser feito com cuidado, pois existem armadilhas e infectados por todo lugar. Após passar por alguns desafios, Bill aparece salvando Joel em uma cena. Eles fogem e Joel cobra o favor. Quase tudo acontece enquanto se joga: é preciso ter certo domínio dos recursos, além de habilidade com as mecânicas do jogo para andar pelos locais, matar ou evitar os infectados e com isso desenvolver a narrativa. Mas o que aqui mais se destaca não são essas mecânicas.

Ao procurar por recursos, exploram-se casas e locais completamente abandonados. Os habitantes daquela cidade ou morreram ou estão nas áreas de quarentena, mas alguns bilhetes foram deixados. Ao encontrar esses bilhetes são apresentadas micro histórias, *micronarratives* (JENKINS, 2004), isto é, histórias ou fragmentos de histórias que aconteceram no passado de outras pessoas e relativo ao presente de Joel.⁵¹ Essa mecânica é algo comum ao jogo inteiro. São diversos bilhetes espalhados que complementam em diferentes níveis a narrativa fundamental do jogo. É claro, isso não significa que há desenvolvimento do tempo no jogo: ainda que haja uma referência ao passado, esses bilhetes estão distribuídos pelos espaços e não é possível explorar mais que os relatos escritos.

Além dessa mecânica, a narrativa fundamental de Tlou é também complementada pelos diálogos entre as personagens que acontecem enquanto se joga e, alguns são desbloqueados ou descobertos apenas em certos locais com certa interação. No caso de Bill, a personagem é apresentada apenas através dessas mecânicas de jogabilidade: diálogos e o bilhete de Frank, que ele diz ser seu antigo parceiro (Cf. nota de rodapé 4, ep. 9, min. 14:18). O *design* da personagem de Bill é, portanto, somente apresentado aos jogadores mais atentos a estes detalhes, diálogos e interação com objetos do jogo.

Assim, ao que Jenkins chama de arquitetura narrativa (2004), e Gonçalves denomina de *Level Design* sequencial (2021, p. 140) corresponde o *design* desenvolvido para Tlou: uma narrativa fundamental linear desdobrada apenas ao explorar os espaços e interagir com objetos do jogo. O caso de Tlou apresenta, enfim, duas características que se destacam: algumas interações

⁵¹ Um exemplo disso pode ser conferido em: cf. nota de rodapé 4 deste artigo, ep. 8, min. 18:20.

com objetos, certos locais e diálogos durante o jogo permitem complementar a narrativa fundamental com micro histórias do que aconteceu com outras personagens e, a passagem do tempo no jogo acontece através das *cutscenes*. Vejamos agora quais e como aspectos melodramáticos podem ser destacados no jogo e, se existe alguma mecânica de jogabilidade que corrobora com o modo melodramático.

Modo melodramático em jogos eletrônicos: o caso de *The Last of Us*

Pouco antes de distinguir tipos de narrativas interativas com base na maneira como os jogos eletrônicos podem organizar seus espaços, Jenkins aponta que designers de jogos eletrônicos podem entender melhor como objetos e espaços são organizados no melodrama, pois o são de maneira a conter afeições ou comunicar narrativas significantes: porque os estados e as emoções internas das personagens precisam transparecer em projeções externas no melodrama (JENKINS, 2004).

Para o autor, as *embedded narratives* no *design* de jogos eletrônicos costumam organizar suas informações no espaço: através de documentos, notas e outros objetos que possam transmitir estados e sentimentos que informem a quem joga sobre o que aconteceu ou está acontecendo no mundo. Em outras palavras, as *embedded narratives* contam quais as regras comuns de um certo mundo por meio desses artifícios. Em Tlou, o comum se resume a sobrevivência frente aos perigos dos infectados que dominam quase todo o território estadunidense: não se pode confiar em qualquer pessoa e os locais de convivência controlados pelos militares são falsas seguranças, visto que o objetivo deles é apenas evitar e manter distantes os perigos internos e externos, sejam humanos ou infectados.

Ainda que Jenkins tenha deixado essa aproximação entre as narrativas espaciais presentes nos jogos eletrônicos e o melodrama cinematográfico, ele próprio pouco explora a relação. Além disso, o melodrama parece demasiado complexo e problemático. Por isso, a ampla discussão sobre

o que caracteriza o melodrama não será merecidamente desenvolvida. Mas, o presente texto apoia-se nas leituras de Brooks, Elsaesser e Baltar, e se considera melodrama como: um modo ou uma forma de fazer muito próprio ao teatro e também presente na literatura e no cinema, em que há um conjunto e disposição de objetos, vestimentas, música, cenários e outros em situações sociais com fim na função de uma dicotomia dramática. Isto é feito majoritariamente através da polarização de valores sociais em excesso e materializados em personagens e ações destes, como por exemplo, o bem e o mal no caso do herói e do vilão. O excesso é importante: seja no conjunto de uma cena ou em performances, é o que torna possível a clareza e distinção das personagens em seus devidos papéis ao mesmo tempo em que permite a leitura e interpretação. Uma situação moral simples, como um drama no relacionamento entre dois homens, mas que, inundado pelo excesso escancara outros dramas morais pertinentes, como poderia ser a valorização máxima da sobrevivência.

Conseguir transpor estados ou emoções internas em projeções externas é uma característica fundamental do melodrama e o uso do espaço para tanto é bastante importante, mas há mais que isso. Seja em Brooks (1995) ou Elsaesser (1987) o melodrama parece ser muito mais um modo ou um tipo de consciência moderna que apenas um gênero narrativo (BALTAR, 2019). Daí a ideia de pensar o melodrama como imaginação melodramática, que consiste na polarização de forças excessivamente dramatizadas que são traduzidas por gestos que configurem ou representem, de alguma maneira, modos de ser sociais com crenças de uma ética que transcende a narrativa (BROOKS, 1995). É essa ampliação da noção de melodrama que permite compreender ao seu modo, mesmo as narrativas que escapam a forma ou ao gênero melodramático: porque os elementos e aspectos melodramáticos são fundamentalmente constituintes da moral e da consciência moderna – para Brooks, da era pós-Sagrada.

Em Tlou (Cf. nota de rodapé 4, ep. 8), após se encontrar com Bill, Joel cobra o favor e pede por um carro. Bill diz que consegue consertar um se conseguirem pegar uma bateria em um lado da cidade muito perigoso para ele se aventurar sozinho. Partem então, Joel, Ellie e Bill nessa busca, mas após jogar por algum tempo, passar por dezenas de infectados em vários locais até

chegar ao veículo onde a bateria deveria estar, se descobre que alguém já a pegou. Joel, Bill e Ellie ficam encurralados: são muitos infectados atrás deles. Em uma cena, eles e ela entram em uma casa, fugindo. É quase noite, o interior da casa onde se abrigam é escuro. Ellie percebe Joel exaltado e deixa os dois sozinhos. Joel e Bill começam a discutir sobre a bateria, mas a discussão se encerra subitamente quando Bill percebe algo atrás de Joel: o corpo de Frank ainda pendurado pelo pescoço. Bill comenta que aquele era seu antigo parceiro, o único idiota que usaria aquela camisa; uma música instrumental começa a tocar de fundo. Bill corta a corda que segurava Frank. “Ele tem mordidas”, comenta Bill enquanto aponta as partes do corpo de seu antigo parceiro. “Acho que ele não queria se transformar, então...”, comenta Joel. O foco da perspectiva é o rosto de Bill parcial com Joel ao fundo e à esquerda. Ele sente a perda, mas suas emoções são comedidas. O som de alguém tentando ligar um carro acontece no fundo e faz os dois se movimentarem em direção ao barulho.

O conjunto e o ritmo da cena escancaram precisamente o temperamento dos dois: por um instante Joel e Bill começam a discutir sem motivo algum, estressados pela complicada situação. Eles gritam um com o outro, seus gestos são fortes e rápidos, mas, na medida em que Bill vê o corpo de Frank e o identifica, uma suave música começa a tocar de fundo, o ritmo e o volume das falas de ambos diminuem até que sobra apenas o silêncio na conversa: a sensação de perda de alguém querido inunda a cena. Aqui há exatamente o excesso que Baltar comenta (2019, p. 100), algo no aspecto melodramático que: “[...] deve ser pensado como se cada elemento da encenação – desde a música, a atuação, os textos, a visualidade, as performances – estivesse direcionado para uma mesma função [...] como se todas as instâncias narrativas dissessem, expressassem o mesmo.”

Durante os momentos jogáveis, Bill se apresenta como uma personagem muito fechada, que não confia em ninguém, que não permite a aproximação de outras pessoas em sua vida, pouco ou nada preza por relacionamentos. Em um certo momento, Bill comenta sobre como se arrepende de ter permitido que alguém se aproximasse dele, alguém que o deixou sozinho e fugiu. São soltas as informações sobre Bill e Frank, mas tudo no jogo leva a acreditar em um relacionamento entre os dois. E mesmo ali frente a verdade escancarada de que seu antigo

companheiro morreu, Bill mantém suas emoções contidas, algo perfeitamente coerente com a personagem e com a maneira como o mundo comum de Tlou funciona.

Se a *cutscene* se encerrasse com a sensação de perda predominante na sala onde Joel e Bill encontram o corpo de Frank, seria muito seguro apenas afirmar – a estrutura da narrativa fundamental de Tlou é melodramática e isso pode ser visualizado em certos momentos de absoluta coerência na montagem das cenas somada às informações em notas espalhadas nos espaços do jogo. Porém, na mesma cena, alguém tenta ligar um carro. Quando Joel e Bill escutam o som de um motor falhando em funcionar, eles correm para a garagem da casa onde estão, de onde ecoa o barulho. É Ellie. Ao olhar as peças do carro, Bill logo entende que foi Frank quem pegou sua bateria e tentou consertar aquele veículo, que funciona, mas precisa de um incentivo, eles precisam empurrar o carro enquanto alguém tenta ligá-lo. Uma vez que funcione há alguma esperança de Joel, Bill e Ellie saírem dali vivos. A preocupação é outra: Frank está morto, mas eles não, e precisam então pensar e se preocupar em como continuar. A surpresa em encontrar um veículo que funcione naquela situação simboliza, na cena, uma fatalidade no mundo comum de Tlou. As ações das personagens, as ferramentas, as mecânicas de jogabilidade e a maior parte dos relacionamentos no jogo existem em função apenas da sobrevivência.

Há uma cena mostrada e através dela uma perspectiva que se monta por uma moral transcendental que se mostra simultaneamente encenada e representativa do mundo, dicotomia moral que é fundamental ao melodrama. Mas no caso de Tlou, ainda que haja uma primeira moral encenada cujo excesso se dá através de uma coerência dos elementos constituintes da cena, esta é barrada por uma fatalidade do mundo em que vivem. É precisamente essa fatalidade que é representada ao Ellie tentar ligar o carro, quebrando completamente o momento de perda que Bill sentia. Como se a narrativa gritasse: “sim, é realmente triste o que aconteceu com Frank, mas precisamos continuar vivos”.

Assim que decidem tentar ligar o carro, se torna possível explorar a casa onde entraram. Há um bilhete de Frank onde ele aparenta querer o ódio de Bill por ele e confessa o roubo da bateria. Um bilhete que menciona Frank também pode ser encontrado em outro lugar do jogo,

pouco depois da morte de Tess, em que se consegue a informação de que Frank estava tramando com um contrabandista para entrar na área de quarentena com documentos falsos. Não é com Frank que se encontram esses bilhetes, mas com Joel. Isso significa que não há um momento na história em que Bill sabe dos motivos de Frank. Há um complemento da narrativa fundamental, mas de maneira não dramática: são apenas informações que apresentam e fazem parte do *design* das personagens Bill e Frank.

A narrativa fundamental de Tlou contém alguns dos aspectos melodramáticos fundamentais, mas quando a revelação da moral transcendental pode se assentar, o melodrama escapa e se esvai por um fatalismo inerente ao mundo desenvolvido no jogo. O caso é diferente na adaptação dessa mesma narrativa, onde os aspectos de jogabilidade e a fatalidade inerente ao mundo do jogo perdem importância e dão espaço para os aspectos dramáticos.

Tlou e as transposições melodramáticas no processo de adaptação em série

A questão que incita esse momento do texto é apenas uma: o recorte referente a história das personagens Bill e Frank (HBO, 2023, ep. 3), como a adaptação do jogo eletrônico *The Last of Us* transpõe seus aspectos melodramáticos? Para responder, as etapas e a forma da análise serão feitas as tarefas: primeira, uma descrição do episódio analisado que destaque os pontos importantes da narrativa. Depois, dentre os pontos destacados, um central será definido e justificado como representativo da identidade e ruptura da narrativa. Em terceiro, o conjunto da narrativa com um ponto basilar de análise faz apresentar-se quem narra a história: questiona-se o porquê das escolhas na narrativa. Por fim, como que para bem compreender o melodrama transposto na narrativa seriada, o contraponto será a narrativa fundamental do jogo, servindo ao mesmo tempo como contraste e base.⁵²

O primeiro momento do episódio mostra Joel (Pedro Pascal) sozinho. Ele amontoa algumas

⁵² O passo a passo da análise aqui presente deve muito a maneira como Ismail Xavier analisou os filmes de Glauber Rocha. Em especial, no livro *Sertão Mar: Glauber Rocha e a estética da fome* (2007), onde Ismail apresenta sua análise mais pedagogicamente. Para os objetos da presente pesquisa foram feitos, no entanto, alguns ajustes como é o caso de encaixar a obra seriada como contraponto da narrativa do jogo e outros, mudanças metodológicas feitas para compreender a adaptação da franquia *The Last of Us*.

pedras à beira de um rio ainda na penumbra da manhã. Tess (Annie Wersching) acaba de morrer, uma companheira de longa data de Joel. Ele sente ainda sua morte e culpa Ellie (Bella Ramsay) pelo ocorrido. Quando retorna ao encontro de Ellie, no entanto, ela se impõe a Joel: foi ele e Tess quem decidiram aceitar a missão de levar ela até os vagalumes, isto por interesses próprios. A morte de Tess não foi culpa dela. Ele entende o lado de Ellie, entende sua missão, entende a promessa que fez a Tess de cuidar da garota, mas ainda hesita. Justamente nessa hesitação se tem o primeiro ponto de destaque na narrativa seriada: porque esse Joel precisa de algo a mais que mais motivações para a realização de sua tarefa.

O segundo ponto aparece um pouco mais adiante, como que em um prelúdio ao início da história de Bill (Nick Offerman) e Frank (Murray Bartlett). Joel e Ellie caminham em uma estrada rodeada por grandes árvores. Ambos entram em uma casa onde Joel comenta querer pegar alguns suprimentos. A narrativa faz uso desses momentos para contar informações sobre o mundo – como o fungo se espalhou tão rapidamente no começo da pandemia, por exemplo. Joel guarda uma arma em seu esconderijo com a justificativa de que é difícil achar balas dela e, com isso em mente, ela seria inútil. Uma ação que indica menor importância e presença dos conflitos armados da história.

Ao saírem da velha construção, Joel tenta convencer Ellie a sair da estrada e pegar outro caminho, por não querer que ela veja algo logo à frente. Ela se recusa e logo encontra um amontoado de ossos e pedaços de pano na terra ao ar livre. Joel conta o que aconteceu: logo após a explosão caótica de 2003, os militares evacuaram as cidades do interior para levar as áreas de quarentena, mas apenas se houvesse vagas. Os excedentes foram mortos, infectados ou não. Um corte na cena retoma o acontecido. Bill morava em uma dessas cidades, próxima a Boston. Um *survivalist* que montou, já esperando por um colapso estatal de qualquer tipo, um depósito com armas e suprimentos. Ele esperou os militares saírem com todos e todas da cidade e nela ficou sozinho: montou armadilhas, câmeras de segurança e gradeou um perímetro para ali viver em segurança com os recursos da cidade.

Em um mundo onde a sobrevivência se sobressai a qualquer outro valor social, Frank

aparece nos portões da tranquila cidade de Bill. Um homem desarmado, sujo e cansado, um completo estranho. Bill o acolhe e o alimenta sem perguntar muito. Frank agradece e diz que irá seguir seu caminho, mas antes se levanta e vai em direção a um piano antigo no cômodo ao lado da sala de jantar. Ele encontra um livro de partituras de Linda Ronstadt e começa a tocar e cantar *Long long time* com certa dificuldade. Bill se incomoda e o interrompe, mas é provocado por Frank a tocar e cantar ele mesmo a música. Ao terminar, Frank pergunta sobre que mulher ele pensava enquanto cantava. Bill responde que não há uma mulher. Frank diz que sabe e o beija em seguida. A perspectiva foca em seus rostos. Com uma lágrima em seu rosto, Frank é quem dita cada ação, como ordenar a Bill que vá tomar um banho. Em seguida, Bill e Frank transam, a primeira vez de Bill com um homem. Aqui o terceiro ponto em destaque.

Os dois ali vivem e começam um relacionamento, isolados de tudo e todas as pessoas. Três anos depois, Frank insiste em arrumar um pouco mais as coisas à sua volta. Ele quer fazer amigos, havia conseguido se comunicar com uma mulher via rádio, e assim é que Bill e Frank conhecem Joel e Tess. A partir desse momento, Joel e Tess começam a trabalhar junto a Bill e Frank, por insistência de Frank, trocando informações por suprimentos da área de quarentena onde vivem (Boston); quarto ponto em destaque.

Bill e Frank vivem até seus cabelos ficarem brancos. Após vinte anos juntos, Frank adoece de algo que já era incurável antes da pandemia. Ele decide ter um último dia com Bill, quando se casariam, teriam um bom jantar e em uma última taça de vinho seria despejada uma droga para o matar durante seu sono. Bill realiza todos os desejos de Frank e decide morrer junto: ele está também velho, satisfeito. O relacionamento perfeito se encerra: Bill e Frank morrem dormindo em um quarto da casa. Algum tempo mais tarde, Joel e Ellie chegam à casa de Bill e Frank, onde encontram apenas uma carta de Bill para, provavelmente, Joel. É esta carta que marca o quinto e último ponto de destaque.

É outra a proposta da narrativa seriada. Na medida em que o drama é preferido ao *survivor horror*,⁵³ a narrativa ganha espaço para explorar as histórias que pouco foram contadas

⁵³ O *survivor horror* é o gênero próprio aos *videogames* que envolve a sobrevivência (gerenciamento de recursos, vida, energia, armas e munições) e algum tipo de horror/ terror. Essa preferência ao drama acontece também em

no jogo, e, por consequência, os aspectos melodramáticos presentes na narrativa interativa se apresentam como uma ferramenta fundamental para a realização da adaptação. A história de Bill e Frank acontece, todavia, na série, enquanto no jogo ela tem apenas indícios e informações soltas. Alguém com pressa ou mais distraído poderia facilmente deixar de perceber o relacionamento dos dois no jogo. A narrativa seriada parece ter sido montada de maneira a recuperar as informações soltas no jogo e apresentá-las.

Dos cinco é o segundo ponto o que melhor representa e justifica as mudanças da narrativa no processo de sua adaptação, baliza e medida para análise da transposição melodramática realizada. Joel guardar uma arma de maior porte deixa clara uma escolha de não desenvolver os conflitos armados contra infectados ou outros humanos na história. É quase como se uma mensagem aparecesse na tela assim que Joel esconde a arma grande: “vamos explorar outros aspectos dessa narrativa”.

Assim acontece: como no jogo, uma carta aparece para Joel e o torna ciente do que aconteceu. Mas é outra a história dos dois: Bill e Frank desfrutaram de suas vidas juntos, aproveitaram até a velhice. Ainda que desencadeado pela doença de Frank, ambos decidem morrer em tranquilidade, satisfeitos com suas experiências, salvos um pelo outro. O último jantar é a cena que representa essa satisfação: quando seus desejos são realizados e ali se envenenam, sob uma iluminação de velas, bem arrumados, casados e confortáveis com suas decisões. A morte de um casal por opção que pode ser símbolo do relacionamento amoroso perfeito, algo próximo ao apontamento de Ismail Xavier sobre o cinema de Nelson Rodrigues: a conjunção amor-morte como desejo expresso que tem a feição melodramática das juras adolescentes da paixão (XAVIER, 2003, p. 25). O conjunto é completamente melodramático: todos os elementos da cena estão ali apenas em uma única função. As vestimentas, a iluminação, a música de fundo, o jantar e o vinho servidos por Bill – os mesmos do dia em que conheceu Frank, tudo enseja uma pureza e autenticidade da decisão de ambos. Um drama que em seu desfecho revela outro: o valor do amor enquanto salvação de um mundo tomado por uma luta pela sobrevivência, uma moral que

transcende a narrativa.

A narratividade na série se apresenta no entrelace dos cinco pontos destacados sob a perspectiva orientadora do segundo. A carta de Bill deixada para Joel, o motiva a continuar protegendo alguém que vale a pena ser salvo – enfatiza o valor de Ellie como esperança;⁵⁴ ao deixar a arma de maior porte para trás, a narrativa indica a maior importância da trama e com isso consegue explorar as histórias da narrativa fundamental sem a urgência da fatalidade; a história de Bill e Frank é contada: Frank parece suspeito no começo, mas o relacionamento continua e tem um desfecho satisfatório para os dois; o momento em que Joel e Tess conhecem Bill e Frank reforça uma proximidade de Bill e Joel, que se reconhecem como amigos. Os acontecimentos e as relações entre as personagens sofrem um ajuste dramático: porque existem no jogo, mas são estendidas em sua adaptação.

Traçados dessa maneira e no que diz respeito às narrativas, todos os pontos destacados aqui o foram por marcarem uma diferença relevante se comparada a série ao jogo. Todas essas diferenças podem ser explicadas pela exploração e intensificação dos aspectos dramáticos do jogo na série, motivo pelo qual o ponto dois se faz central: porque escancara uma mudança mais relevante; apresenta e possibilita o processo completo do modo melodramático da narrativa.

Como contraponto: é completamente impensável deixar uma ferramenta de batalha para trás no jogo. O conflito é inevitável, diferentes formas de arma são exploradas: seja uma lâmina cega com um cabo enrolado em fita, um pedaço de madeira com um prego na ponta, um arco e flecha, uma bomba de pregos improvisada e tantas outras. Os recursos são escassos, o que implica um nível estratégico de utilização e coleta, algo que torna os conflitos mais dinâmicos e incita a exploração dos mapas. Em outros jogos existe a possibilidade de os conflitos aparecerem em menor quantidade e dificuldade a fim de melhorar a experiência narrativa do jogo, e isto aparece como uma opção de quem o joga. Mas não é esse o caso de Tlou: ainda que exista variação de dificuldade, o conflito permanece inevitável e a superação dos desafios continua necessária para o desenvolvimento da história.

⁵⁴ Mais tarde Joel irá sacrificar essa esperança por sua própria salvação, seu amor paternal por Ellie (Cf. nota 5, ep. 33).

Outras opções parecem ter sido feitas pela obra seriada que se distinguem da narrativa canônica. No jogo, Joel não precisa de qualquer reforço motivacional ou justificativa para realizar sua missão. Após prometer a Tess que levaria Ellie, ele se mostra decidido. A personagem de Bill tenta na verdade o desmotivar a continuar com sua tarefa. Na série, todavia, mesmo quando incumbido de levar Ellie ainda no primeiro episódio, Joel se apoiava em outro motivo para realizar o serviço; ele queria encontrar seu irmão que acreditava estar em perigo. Sua hesitação após a morte de Tess é resolvida apenas ao encontrar a carta de Bill e Frank, como que uma justificativa a mais para Joel realizar sua missão. Na série, Joel é uma personagem que desde o início tem diversas motivações para cumprir sua missão, enquanto no jogo, as motivações de Joel são menos importantes, menos exploradas e apresentadas.

Uma carta de Frank existe também no jogo (Cf. nota de rodapé 5, ep. 9, min. 14:20), mas propõe um desfecho diferente para Bill e Frank: o texto do bilhete implica uma briga entre os dois que fez Frank tentar fugir com a bateria de carro que Bill queria. Em um momento anterior, *cutscene*, Bill conta uma história a Joel: ele tinha alguém de quem gostava, um parceiro, alguém que ele achava dever proteger, mas percebeu que naquele mundo o apego a alguém incita a própria morte (*Idem*, ep. 7, min. 21:20). Mais um exemplo de um mundo frio, que não permite o apego cego a outras pessoas, em que a sobrevivência domina todo e qualquer outro valor social e, assim, o relacionamento entre Bill e Frank não é permitido na narrativa interativa.

Por fim, pode-se notar como as escolhas narrativas na série se apresentam no entrelace dos cinco pontos destacados sob a perspectiva apresentada pelo segundo – maior importância do drama na narrativa. A série explora as histórias da narrativa fundamental sem a urgência da fatalidade do mundo em Tlou. Em vista disso é que os aspectos dramáticos da narrativa fundamental são explorados sempre que possível: a contextualização das personagens, suas histórias, desejos e preocupações. O melodrama aparece, como assiste-se na história de Bill e Frank, como a máscara da fatalidade do mundo, revelada no momento de desfecho das personagens e de suas histórias com a coerência do conjunto de elementos do cenário.

Entre o possível e o impossível, a análise de narrativas interativas como experimentação: considerações finais

Foi possível apontar aqui como os elementos melodramáticos da narrativa interativa são travados por uma urgente fatalidade do mundo desenvolvido e programado do jogo, mas ganham espaço e atenção na adaptação de mesmo título ao conseguir desenvolver e contextualizar os dramas pouco explorados no jogo. Com isso em mente, a análise por ponto e contraponto apresenta duas narrativas, com diferentes focos e perspectivas, mas que se completam e se atualizam em uma mesma história.

O caráter de exploração se destaca mesmo com a mudança de mídia. Vimos que a exploração é um aspecto bastante importante no jogo *Tlou*, pois a narrativa é distribuída nos espaços e desenvolvida apenas quando e se o mundo apresentado é explorado. Ao apresentar a adaptação do jogo em obra seriada, esse caráter exploratório continua incitado, pois existem nuances, ajustes e diferenças entre as narrativas que, quando vislumbradas apontam uma outra, mais completa. Feliz ou infelizmente, essa leitura só é possível a partir do momento em que o jogo é jogado, explorado, posto em experimentação: é preciso testar seus limites, verificar suas possibilidades, questionar o porquê de suas impossibilidades. Por breve que tenha sido, a fim de completar a ideia de uma arquitetura espacial de Jenkins ou a importância do espaço nos jogos eletrônicos destacada por Murray, este foi o caso em que testamos algumas questões em busca de uma noção de tempo na narrativa interativa: o que acontece se a personagem jogável fica parada por algumas horas sem que qualquer pessoa jogue? Há passagem de tempo entre os períodos do dia enquanto se joga? Se não, quando há passagem de tempo? E com isso encontra a importância das *cutscenes*.

A escolha por analisar a possibilidade de existirem aspectos melodramáticos mesmo na narrativa interativa de *The Last of Us* foi proposital e com isso foi possível ver como aconteceu a transposição desses elementos no processo de adaptação da franquia. Mesmo na complexidade do que é um jogo e entre suas possibilidades narrativas foi possível destacar alguns elementos melodramáticos e a partir disso apontar como esses mesmos elementos foram transpostos em sua adaptação. Por um lado, os elementos melodramáticos na narrativa canônica são travados pela

fatalidade de sua jogabilidade e da imediatez do contexto do mundo de Tlou. Ainda assim, esses elementos são explorados através da interação com a narrativa do jogo, como é o caso dos bilhetes deixados por Frank e as conversas com Bill. Por outra via, o próprio melodrama encontra diferentes possibilidades de como pode ser explorado a partir dessa interação com a narrativa presente nos jogos eletrônicos.

Bibliografia

AMARAL, Owen. **Video Games to Movie Adaptations: the role of narratives**. University Honors Scholar. Disponível em: https://scholarsarchive.jwu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1054&context=student_scholarship. Acesso em 05/08/2023.

ANG, Ien. A ficção televisiva no mundo: melodrama e ironia em perspectiva global. **Matrizes**, vol. 4, núm. 1, julho-diciembre, 2010, pp. 83-99.

BALTAR, Mariana; AMARAL, Carolina. Antecipação, complexidade narrativa e o melodrama paternal em *This is Us*. Ilha do Desterro, Florianópolis, v. 74, n.1, pp. 639-658, 2021. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ides/a/C3yCMHfTNXPKckszHZDF89D/?format=pdf>. Acesso em 22/08/2023.

BALTAR, Mariana. Imaginação melodramática - instâncias do privado e a pedagogia das sensações. In: TORBEY, Ana Flávia Malheiros; CARDOSO, Claudete Aparecida Cardoso. **Realidade Lacrimosa: o melodramático no documentário brasileiro contemporâneo**. Niterói: Eduff, 2019.

BROOKS, Peter. **The Melodramatic Imagination: Balzac, Henry James, Melodrama, and the Mode of Excess**, New Haven/ London, Yale University Press, 1995.

ELSSAESSER, Thomas. Tales of Sound and Fury: Observations on the Family Melodrama. In: GLEDHILL, Christine (ed.). **Home is Where the Hearth is: Studies in Melodrama and the Woman's Film**, London, BFI, pp. 43-69, 1987.

GALLOWAY, Alexander R. **Essay on algorithmic culture**. London: Eletronic Mediations, 2006.

GONÇALVES, Diogo Augusto. **O Level Design nos videogames. A arquitetura como experiência**. 2021. 219 f. Tese (Doutorado em Design) - Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, 2021.

GOSCIOLA, Vicente. Entre game e cinema: um novo gênero? XXXIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Disponível em:

<https://www.portalintercom.org.br/anais/nacional2016/resumos/R11-3326-1.pdf>. Acesso em 27/07/2023.

HUTCHEON, Linda. **Uma teoria da adaptação**. Tradução de André Cechinel. 2ª ed. Florianópolis: Editora UFSC, 2013.

JENKINS, Henry. Game design as narrative architecture. In: WARDROP-FRUIIN, Noah; HARRIGAN, Pat. (Ed.) **First Person: New Media as Story, Performance, and Game**. Front Cover. MIT Press, 2004.

JOHNSON, Derek. **Franchising Media Worlds: Content Networks and the Collaborative Production of Culture**. University of Wisconsin-Madison, 2009.

LEITE, Leonardo C. **Jogos Eletrônicos Multi-Plataforma: compreendendo as plataformas de jogo e seus jogos através de uma análise em Design**. 2006. 271 p. Dissertação (Mestrado em Artes) - Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, 2006.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Itaú Cultural; Unesp, 2001.

NESTERIUK, Sérgio; MASSAROLO, João. Criação e desenvolvimento de personagem em multiplataformas. **Revista GEMInIS**, v. 11, n. 3, pp. 233-253, set./dez. 2020.

VIEIRA, Cíntia. M. A linguagem cinematográfica utilizada pelos videogames: o uso das *cutscenes* como experiência narrativa. **Temática**, v. 14, n. 10, pp. 219-234, 2018.

XAVIER, Ismail. **Sertão Mar: Glauber Rocha e a estética da fome**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

Referências Audiovisuais

THE Last of Us. Direção: Neil Druckmann e Craig Mazin. Estados Unidos: HBO, 2023, 9 episódios.



Aspectos simbólicos e formais de um jogo: analisando *Tetris Effect: Connected*

Symbolic and formal aspects of a game: analyzing *Tetris Effect Connected*

Camila Freitas⁵⁵

Resumo

Este artigo se interessa pela potencialidade simbólica, imagética e imaginária do *puzzle* eletrônico *Tetris Effect: Connected* (Enhance Games, 2020), versão japonesa do game soviético *Tetris* (Pajitnov, 1984), porém para dispositivos de realidade virtual. Diante disso, traremos de breves definições para símbolo, imagem e imaginação, em seguida, retomaremos alguns aspectos fundamentais da história do primeiro Tetris e, na sequência, daremos atenção ao título japonês. Levando em conta os aspectos formais, audiovisuais e simbólicos do jogo, realizaremos uma Análise Formal do *Gameplay*. Por fim, compreendemos que *Tetris Effect: Connected* nos proporciona uma experiência ludomusical sinestésica centrada não apenas na relação das mecânicas e componentes, mas na sua infraestrutura imagética e simbólica.

Palavras-chave: Jogo. Análise Formal do *Gameplay*. Tetris Effect Connected. Imaginário.

Abstract

This article delves into the symbolic, imagistic, and imaginative potential of the electronic puzzle game *Tetris Effect: Connected* (Enhance Games, 2020), the Japanese version of the Soviet *Tetris* designed for virtual reality devices. To establish a conceptual foundation, we will provide definitions of symbol, image, and imagination. Subsequently, we will revisit pivotal attributes in the historical development of the original *Tetris*, followed by a particular focus on its Japanese title. We will do a Formal Analysis of *Gameplay*, taking the formal, audiovisual, and symbolic game aspects. Finally, we understand that *Tetris Effect: Connected* offers us a synesthetic ludomusical experience centered not only on the relationship between mechanics and components but also on its imagistic and symbolic infrastructure.

Keywords: Game. Formal Analysis of *Gameplay*. Tetris Effect Connected. Imaginary.

⁵⁵ Doutora em Comunicação (PPGCOM/UFRGS). Mestra em Comunicação e Informação (PPGCOM/UFRGS). Bacharel em Comunicação Social, com habilitação em Jornalismo (PUCRS). Membro do Imaginalis - Grupo de Pesquisa sobre Comunicação e Imaginário (CNPq/UFRGS).

Apontamentos sobre imaginação, símbolo e imagem

Este trabalho parte do entendimento de que a atividade lúdica é um tipo de fenômeno formador da cultura e do imaginário (HUIZINGA; 2003) e, conseqüentemente, confere ao ato imaginativo⁵⁶ um lugar central na dinâmica do imaginário, a partir do qual criam-se universos possíveis, com atmosferas e realidades próprias, capazes de transformar as experiências sensíveis em experiências de sentido. Diante disso, consideramos que a ação de imaginar criativamente não deixa de ser uma maneira de agir a partir de imagens e símbolos, os quais vão dar acesso aos sonhos, fantasias, jogos e brincadeiras.

Sobre o conceito de símbolo, aqui levamos em conta os símbolos “motivados” (WUNENBURGER, 2013; DURAND, 2012), nos quais as significações dependem tanto de uma estrutura simbólica própria e contextual, quanto dos usos que deles são feitos. Assim, para identificar o valor simbólico de determinado símbolo, faz-se necessário encontrar a motivação oculta no signo que o representa. Essa motivação pode ser, por exemplo, histórica, mítica, estética, política, religiosa, cultural. Nessas condições, o elemento simbolizado ultrapassa o valor do signo arbitrário fazendo surgir, através do significante, qualidades até então inacessíveis ou incapazes de serem figuradas. Portanto, o termo significado dentro dessa dinâmica, que até então era inconcebível materialmente, se concretiza por meio das dimensões cósmica, onírica, poética ou fantástica (RICOEUR, 1967; CHEN, 2007). Dito de outra maneira, a mensagem do signo simbólico é imanente, mas comunica uma transcendência, tal como se o símbolo apresentasse concretamente o significado invisível daquilo a que se refere por meio de uma imagem.

A característica da imagem que nos interessa aqui é a simbólica, cuja força comunicativa extrapola a forma de expressão logicamente compreensível. Ou seja, é um tipo de imagem que confere aos fenômenos imagéticos uma nova existência enquanto símbolo figurado. Faz-se necessário ultrapassar o significado objetivo e aparente, porque esse tipo de imagem incorpora

⁵⁶ De acordo com os Estudos do Imaginário, o tipo de imaginação da qual estamos falando é: fenomenológica, criativa e esteticamente fantástica (TODOROV, 1970; PAVEL, 2017; BACHELARD, 2008; ARISTÓTELES, 2017; CHEN, 2007). Porque através do ato imaginativo não apenas encontramos maneiras de materializarmos o imaterial, como de estabelecer um elo imaginário entre os mundos ficcionais e a vida cotidiana.

significados excedentes à qualidade visual e concreta ao que está explícito, recriando uma série de experiências simbólicas para os fenômenos e mundos ficcionais (CHEN, 2007). Logo, esse processo considera o potencial poético, afetivo, semântico, estético, metafórico e criador da imagem, enquanto base para a compreensão da manifestação material e simbólica da imaginação do ser humano.

Três outros aspectos nos são relevantes: a) a qualidade fantástica da imaginação (CHEN, 2007) – uma maneira de transcender na imanência, b) a encenação da crença (FRAGOSO, 2014), a partir da qual faz-se de conta que se crê que a realidade de um universo ficcional é a realidade em si e c) o aspecto poético da imaginação (CHEN, 2007; ARISTÓTELES, 2017, BACHELARD, 1984), a partir do qual há a compreensão dos mundos ficcionais por três perspectivas: a imaginária, ou *mimese inventio*, relativa à qualidade criativa e expressiva; a retórica, ou *mimese dispositio*, relativa à qualidade discursiva e figurativa, e a estilística, ou *mimese elocutio*, da rítmica e do estilo. A esse contexto da poética – através da qual a qualidade fantástica da imaginação está diretamente relacionada ao imaginário dos mundos possíveis –, são caros, por exemplo, os símbolos, as imagens, as figuras e as metáforas. A partir disso, a imaginação criativa vai buscar pela beleza ou estranheza das expressões, das ações e de linguagens atreladas à retórica, visando cativar aqueles a quem ela se destina (BACHELARD, 1984; CHEN, 2007).

Ainda sobre tal característica, de acordo com Chen (2007), a retórica se apresentará por figuras capazes de conferir movimento, ritmo, amplitude, sincronicidade, contradições, repetições à estrutura do universo ficcional. A exemplo disso, podemos mencionar as figuras retóricas de: a) hipérbole (foco na amplitude, no exagero), b) de antítese (ênfata a contradição, a oposição), c) de hipotipose (centrada na vivacidade de algo ou de alguma situação, podendo trazer para dentro do universo imaginário aquele ao qual se destina, a ponto de que este sinta que está, de fato, presenciando o que ocorre em tal dimensão) ou d) de eufemismo (ao atenuar ou abrandar uma situação ou ação).

Trouxemos essas breves considerações sobre imagem, símbolo e imaginação a fim de direcioná-las à compreensão da vivacidade imagética, sinestésica e simbólica que conforma o

objeto de interesse deste artigo: o *puzzle* eletrônico *Tetris Effect: Connected*⁵⁷, idealizado pelo produtor e designer de jogos Tetsuya Mizuguchi, desenvolvido pelos estúdios Monstars Inc., Resonair e Stage Games, lançado pela Enhance Games, para tecnologia de realidade virtual do *Oculus Quest 1* (*Meta Quest*, Meta Platforms), em 2020.

No intuito de identificar as principais características formais e imagético-simbólicas do jogo, vamos operacionalizar nossa observação a partir da Análise Formal do *Gameplay* (LANKOSKI; BJÖRK, 2015; WILLUMSEN, 2018) e da infraestrutura simbólica da Teoria Geral do Imaginário⁵⁸ (DURAND, 2012), aplicadas ao primeiro estágio do *game*, *The Deep*. Optamos por esse procedimento descritivo e qualitativo, por auxiliar no exame do funcionamento da referida fase de *Tetris Effect* (Enhance, 2020).

Apesar de partir do mesmo princípio da versão original russa de *Tetris* – mover e girar peças cadentes, formando linhas horizontais no espaço de jogo, que vão desaparecendo ao se completarem –, a edição japonesa do *puzzle* para o *head-mounted-display*⁵⁹ de realidade virtual aprimora não só as mecânicas, mas a própria experiência de jogo, que engloba no *gameplay* efeitos visuais e sonoros, música e *feedback* háptico, com potencial sinestésico e narrativo. Já que

⁵⁷ Trailer do jogo. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=yDzPCTgOq84>. Acesso em: 25 set. 2023.

⁵⁸ Para Durand (2012), o imaginário, intimamente relacionado à trajetória simbólica, possui níveis por entre os quais as imagens se orientam: *schème*, arquétipo, símbolo e mito; além de estruturar-se em três universos míticos, os quais foram por ele denominados de heroico, dramático e místico. Há na composição desse Imaginário em relação à psicologia e à antropologia corporal: a) três reflexos dominantes: postural, digestivo e sexual, b) três lógicas: a da distinção, a da harmonização e a da fusão e c) dois regimes: o de polaridade diurna e o de polaridade noturna, sendo que o primeiro abarca as estruturas heroicas e o segundo, dividido em duas estruturas, compreende as dinâmicas sintéticas ou dramáticas e as místicas ou antifrásicas. Logo, tomamos a liberdade para uma breve e particular observação relativa aos regimes definidos por Durand (2012). Ao observar a divisão de suas estruturas e os exemplos presentes em sua obra canônica, percebemos que não há de fato uma justificativa relativa ao critério de seleção tanto dos exemplos usados quanto da própria sistematização estrutural. Contudo, acreditamos que ele tenha, de alguma maneira, se inspirado no famoso tratado sobre o *modus operandi* do poema mimético – a *Poética*, de Aristóteles (2017). Primeiro porque a disposição das estruturas – esquizomórfica, sintética e mística – se assemelha a das mimeses épica, trágica e cômica; segundo, porque há características acolhidas por Durand, em sua tentativa de elaborar uma fenomenologia do imaginário, que são basilares à *Poética* aristotélica (por exemplo: invenção criativa, elocução, ações, personagens, ritmo, tonalidade, emoções); terceiro, porque, no tocante de sua proposta para uma fantástica transcendental, estabelece um vínculo entre semântica e sintaxe ao recorrer às metáforas e às figuras de retórica. Se Durand “clama” por um despertar da imaginação, é porque, assim como Aristóteles, ele tende a crer nos efeitos da arte poética sobre as pessoas, mesmo que não deixe isso explícito em sua teoria.

⁵⁹ Head Mounted Display: “óculos construídos a partir de dois pequenos monitores de vídeos presos em uma espécie de capacete e posicionados em frente aos olhos do usuário. Estes equipamentos, por não ‘permitirem’ que o usuário visualize o mundo real, podem produzir uma alta sensação de imersão” (TORI; KIRNER; SISCOUTO, 2006, p. 402).

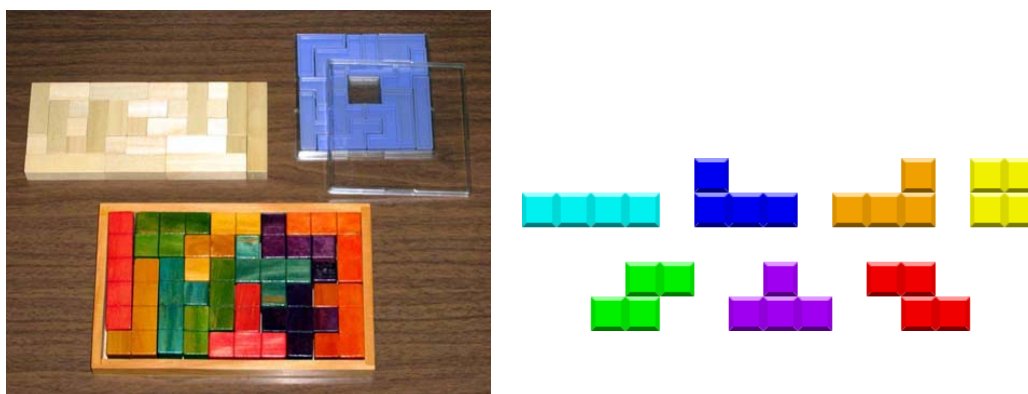
Tetris Effect: Connected é uma das versões oficiais mais recentes do game soviético, para melhor compreendê-lo, situaremos o seu contexto.

Da academia para o mundo

A história de *Tetris* se inicia em junho de 1984, em Moscou, no Centro de Computação da Academia de Ciências da União Soviética, onde o engenheiro de *software* Alexey Pajitnov recriou digitalmente a experiência de um jogo com o qual costumava brincar na infância: o quebra-cabeça matemático *Pentomino* – composto por doze blocos geométricos diferentes entre si, que se encaixam e completam a área do tabuleiro, cujas peças são formadas por cinco quadrados adjacentes.

Ao iniciar o projeto de adaptação digital do jogo, Pajitnov reduziu o número de blocos para sete tetraminós com formas distintas, sendo cada uma delas constituída por quatro quadrados dispostos lado a lado. A mecânica do protótipo era baseada em organizar as peças dentro do tabuleiro digital quadrado e, uma vez que fosse solucionado o encaixe exato dos blocos, o *puzzle* estava concluído. Em relação à jogabilidade, o resultado foi um pouco frustrante (ACKERMAN, 2016; BROWN, 2016).

Figura 1 - Tabuleiros de *Pentomino* e modelo final dos tetraminós de Pajitnov



Fonte: Wikimedia⁶⁰

Entendendo que o jogo precisava ser atraente e desafiador para quem o jogasse, Pajitnov

⁶⁰Respectivamente, disponível em: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Pentominoes.JPG> e em: <https://tetris.fandom.com/wiki/Tetromino>. Acessos em: 25 set. 2023.

reestruturou o projeto modificando a área quadrada para um retângulo vertical, assim como o modo como as peças apareciam e a forma como as linhas eram eliminadas horizontalmente. Ele encontrou limitações gráficas dadas pelo computador com o qual trabalhava no laboratório, o Electronika-60. Esse modelo, lembra Ackerman (2016), não dispunha de todos os recursos necessários para programar adequadamente o jogo, o que levou Pajitnov a criar os tetraminós a partir do sistema alfanumérico do teclado do computador, alinhado à linguagem de programação Pascal. Nessa fase, com gráficos precários, peças desenhadas a partir de espaços e colchetes na interface monocromática do Electronika-60, sem sons ou trilha sonora (ACKERMAN, 2016; DYSON; SAUCIER, 2018), surge a primeira versão oficial jogável de Tetris. Apesar da falta de sofisticação e do estilo geometricamente abstrato, o *puzzle* se tornou uma febre entre os pesquisadores do Centro de Computação da Academia de Ciências da URSS, que o divulgaram a partir de cópias gravadas e compartilhadas dentro do laboratório (ACKERMAN, 2016; BROWN, 2016).

Parte do potencial atrativo do jogo derivava de sua mecânica central – mantida até hoje na franquia –, que era bastante simples e consistia nas ações de mover e girar tetraminós⁶¹ caindo, individual e aleatoriamente, do limite superior da área de jogo para baixo, com o objetivo de encaixá-los em fileiras horizontais, que ao serem completadas, desapareciam, atribuindo pontos ao jogador, assim como liberando o espaço para que novas linhas pudessem ser formadas, com uma sucessão de peças cadentes, durante o tempo específico e o fluxo de jogo. Conforme a pontuação aumentava, mais rápido os blocos caíam. A dificuldade, porém, era imposta ao jogador quando ele não mais conseguisse reorganizar linearmente as peças para eliminá-las, ocasionando uma crescente sobreposição de blocos, em direção ao topo do espaço de jogo, que não só atrapalhava a tomada de decisão do jogador, ao limitar a mobilidade das peças, mas o impedia de pontuar. No *game*, a partida se encerra quando, pelo menos, uma peça de tetraminó ultrapassa o limite superior do espaço jogável, distribuído entre 10 blocos de largura por 20 de altura.

Versões e expansão internacional

⁶¹ Os tetraminós do jogo são denominados *square/O*, *dash/I*, *leftgun/J*, *rightgun/L*, *tee/T*, *leftsnake/Z* e *rightsnake/S*.

Ainda na década de 1980, o *puzzle* estava restrito ao Electronika-60 e para ampliá-lo aos computadores pessoais era preciso portá-lo para outras linguagens de programação. Então, em 1986, com o auxílio de colegas do Centro de Computação – Dmitry Pavlovsky e Vadim Gerasimov –, Pajitnov adaptou *Tetris* para o Microsoft Disk Operating System (MS-DOS), usado em computadores IBM PC. Essa versão foi aprimorada por Gerasimov, sendo a primeira com gráficos coloridos, tetraminós definidos e melhor jogabilidade, resultando em uma nova onda de popularização em centros de pesquisas e universidades do território soviético, onde foi distribuída informal e gratuitamente (WOLF, 2012, ACKERMAN, 2016).

Figura 2 – Versões de 1984 e de 1986



Fonte: Tetris.Wiki e reprodução de YouTube⁶²

Vale lembrar que nesse período era o Estado quem detinha a propriedade e os direitos do que havia sido produzido na União das Repúblicas Socialistas Soviéticas. Como o jogo foi desenvolvido enquanto Pajitnov trabalhava na academia de computação da URSS, o direito de propriedade intelectual privada não lhe foi concedido.

Tetris também teve seu alcance ampliado em 1986, quando pesquisadores do Instituto de Ciências da Computação de Budapeste, na Hungria, portaram-no para computadores Commodore 64 e Apple II, chamando a atenção do desenvolvedor e importador Robert Stein (ACKERMAN, 2016). Stein notou o potencial cativante do game e não hesitou em tentar adquirir os direitos do jogo e portá-lo para diferentes tipos de computadores e comercializá-lo no

⁶² Respectivamente, disponível em: https://tetris.wiki/File:Original_Tetris.png e em: https://www.youtube.com/watch?v=-YdT_sP7CwA. Acessos em: 25 set. 2023.

Ocidente. Para isso, era preciso negociar as licenças do puzzle com a URSS (SHEFF, 1994; ACKERMAN, 2016; BROWN, 2016). Nesse mesmo período, outros investidores e empresas identificaram o *game* como um entretenimento rentável e, assim, uma disputa pelo licenciamento de *Tetris* começou. De acordo com Suzuki (2018), inicialmente, disputavam a licença do jogo de Pajitnov: a empresa Andromeda Software (Reino Unido), de Robert Stein; as produtoras Mirrorsoft (Inglaterra) e Spectrum HoloByte (Estados Unidos), ambas controladas por Robert Maxwell e Kevin Maxwell; a Atari Games para Arcade (Estados Unidos); a publisher Tengen Inc. (Estados Unidos – divisão da Atari exclusiva para publicação de games para PC e consoles); a produtora de games Bullet-Proof Software (Japão), de Henk Rogers; a SEGA Corporation (Japão) e a organização estatal soviética de tecnologia Elektronorgtechnica: ELORG, conduzida pelo Ministério do Comércio Exterior da URSS. O impasse entre concorrentes foi marcado por negociações apressadas, falhas de comunicação, versões “piratas”, sublicenciamentos e coerções.

Simultaneamente ao desdobramento do conflito comercial, o jogo chegou em território estadunidense em 1986, publicado pela Spectrum HoloByte, para o IBM PC (SHEFF, 1994; WOLF, 2012; ACKERMAN, 2016). Em seguida, ainda sem formalizar acordo com a URSS, foram portadas versões para IBM PC XT, computadores Apple II e Apple IIGS, lançadas entre os anos 1987 e 1988 pela Spectrum HoloByte e Mirrorsoft, respectivamente, nos Estados Unidos e no Reino Unido. Uma característica interessante tanto na versão para o IBM PC, quanto na do computador Apple é que à medida que o jogador passava de nível, os elementos no entorno do espaço de jogo mudavam, configurando um percurso ilustrativo e narrativo com referência à Rússia. Por outro lado, na versão do C64 – negociada pela Andromeda Software e publicada pela britânica Mirrorsoft – a ilustração monocromática, com temática de ficção científica, não apresentava variações em torno da área de jogo, mas se destacava pela trilha sonora de 25 minutos, considerada uma das mais longas já produzidas para o *game*.

Enquanto *Tetris* conquistava a Europa e a América do Norte, o empresário Henk Rogers negociava com ELORG e Pajitnov a licença do jogo para distribuição no Japão, através de parceria com a desenvolvedora Nintendo. Os trâmites resultaram na aquisição de licenças apenas para o console Family Computer Disk System (Nintendo Famicom) e futuros portáteis da marca. Em

1988, Bullet-Proof Software e Nintendo lançam Tetris para o Famicom, vendendo 2 milhões de cópias no Japão (ACKERMAN, 2016).

Entre os anos 1988 e 1989 a SEGA e a Atari Games fazem suas versões do *puzzle*, disputando o mercado de jogos arcade no Japão, já a Tengen sublicencia *Tetris* para o console Nintendo Entertainment System (NES), nos Estados Unidos. Diante do complexo contexto de expansão do *game*, a inglesa Mirrorsoft sai da disputa comercial, que segue acirrada entre a Atari Games e a Nintendo – a última adquire formalmente, com a URSS, os direitos de fabricar e comercializar o jogo para consoles e portáteis (SHEFF, 1994; DONOVAN, 2010, ACKERMAN, 2016). A partir desse acordo o jogo foi, de fato, impulsionado no cenário mundial, através do lançamento da edição do cartucho de *Tetris* vendido em conjunto com Game Boy (1989). Segundo Dyson e Saucier (2018), essa versão teve papel fundamental na criação do mercado de jogos casuais e *puzzles*.

Em 1990 – um ano antes da dissolução da União Soviética e da privatização da ELORG –, a estadunidense Microsoft iniciou a comercialização do jogo para o Microsoft Windows. Nesse mesmo período também surgiu um dos mais conhecidos clones de *Tetris*, acoplado no console portátil chinês Brick Game, cuja disseminação, por exemplo, no Brasil ocorreu através de comércios informais, devido ao baixo custo do dispositivo. No final de 1995, a posse de dez anos sobre os direitos de *Tetris* expira e é reivindicada por Pajitnov, que nesse período morava nos Estados Unidos, onde fundou, em 1996, com Henk Rogers, The Tetris Company, Inc. – atualmente, a licenciada oficial da Tetris Holding, que detém a totalidade dos direitos do *puzzle* e dos produtos *Tetris* no mercado (ACKERMAN, 2016, BROWN, 2016). Devido à disseminação global, o jogo já foi traduzido para mais de 50 idiomas, jogado em aproximadamente duzentos países e segue figurando em posições elevadas de listas de jogos mais vendidos, conforme dados divulgados pela companhia⁶³. De um simples *game* desenvolvido em um centro acadêmico russo, *Tetris* passou a ser considerado um entretenimento rentável, assim como um *life style*.

O projeto *Tetris Effect*

⁶³ Disponível em: <https://tetris.com/by-the-numbers>. Acesso em: 25 set. 2023.

Foi aproximadamente há dez anos, no Havaí, durante uma conversa entre Tetsuya Mizuguchi (fundador da Enhance) e Henk Rogers (presidente da The Tetris Company), que a ideia do que seria *Tetris Effect* (Enhance, 2018) teve origem. Na época, Mizuguchi estava envolvido com trabalhos ludomusicais e já havia produzido *Rez* (SEGA, 2001) e *Lumines: Puzzle Fusion* (Enhance, 2004). A par desses projetos, Rogers sugeriu ao designer a criação de uma versão de *Tetris* que unificasse jogabilidade e música. A princípio, o *game* levaria o nome de *Zen Tetris*, pois, além da qualidade musical, deveria estimular no jogador a capacidade de se sentir bem, *zen* e em fluxo.

Retornando ao Japão com um acordo de licenciamento firmado com The Tetris Company, Mizuguchi pôde reimaginar o conceito do clássico *puzzle* de Pajitnov, investindo em uma experiência de jogo esteticamente inusitada e amparada em diferentes formas de expressão sensorial. Mais do que criativo, o *game* precisava ser divertido, emocionalmente agradável e interessante ao tentar materializar o intangível (MIZUGUCHI, 2019b). Esse contexto pré-produtivo não apenas impulsionou a busca de diversas referências musicais como reforçou a possibilidade de aprimorar elementos sensoriais, imagéticos, afetivos e narrativos, a partir da criação de uma experiência sinestésica envolvendo os tetraminós (MIZUGUCHI, 2019a; 2020).

Pensando na dinâmica do novo *puzzle*, o nome *Zen Tetris* não remetia à atmosfera do jogo que estavam desenvolvendo, em que há explosões de partículas ritmadas, profusão de cores e elementos. A solução para o título veio, então, em uma reunião de marketing (MACDONALD, 2019⁶⁴), através da qual ficou evidente que, assim que o jogo chegasse ao mercado, seria associado ao fenômeno cognitivo alucinação hipnagógica “Efeito Tetris”, devido à própria estética *nonsense* e à qualidade imaginativa sensorial. Aproveitando a popularidade do termo, a empresa denominou o *puzzle* de *Tetris Effect*.

Uma vez que o *game* estava em desenvolvimento, principalmente para tecnologia de realidade virtual, o diretor de arte Takashi Ishihara desenhou tanto os tetraminós quanto o espaço de jogo com computação gráfica tridimensional. Além disso, para tornar a experiência

⁶⁴ Explicação proferida por Mark MacDonald, um dos produtores do jogo, durante a Game Developers Conference, nos Estados Unidos, em 2019. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=2BjgXfGjIA>>. Acesso em: 12 jan. 2024.

sonora realista e cobrir 360 graus do campo de audição do jogador – a partir do uso de fones de ouvido durante o *gameplay* no VR –, ele optou por trabalhar com captação e processamento sonoro binaural, com áudio formado por três dimensões (altura, distância e profundidade do som), conferindo sensação de presença a partir de ilusão acústica.

Figura 3 - Esboço do jogo para VR



Fonte: Enhance Games⁶⁵

No jogo para dispositivo de realidade virtual, o espaço onde os tetraminós vão caindo está centralizado na altura dos olhos do jogador e no entorno, dependendo da temática de cada um dos 27 estágios do *game*, aparecem diferentes componentes – tais como arraias, tribos, prédios, luzes, mandalas, palavras, galáxias, chuva, flores, balões e formas geométricas. Para cada estágio também há efeitos sonoros e trilhas personalizadas, que variam, por exemplo, de música pop, rap, ambiental, jazz, orquestra à tribal e articulam sons diegéticos e exegéticos. Assim, o *game design* condensa uma série de momentos através do equilíbrio de movimentos, sons, luzes, cores, vibrações e músicas, estimulando os sentidos dos jogadores a incorporar a experiência sinestésica e ludomusical ao longo do *gameplay*. De acordo com o diretor de arte Ishihara (2019, n.p.⁶⁶):

⁶⁵ Disponível em: <https://youtu.be/2BjgXfGjIA>. Acesso em: 25 set. 2023.

⁶⁶ No original: “[...] in doing so we were able to create a sensation that allowed players to both engage with the gameplay of tetris while still unconsciously internalizing the surrounding objects and effects. I think it's safe to say that this was made possible by grasping the exact point where the player's emotions are in a kind of a state of ‘flux’”. Disponível em: <https://youtu.be/2BjgXfGjIA>. Acesso em 25 set. 2023.

ao fazer isso, fomos capazes de criar uma sensação que permitia aos jogadores se envolverem com a jogabilidade de Tetris enquanto ainda internalizavam inconscientemente os objetos e efeitos ao redor. Eu acho que é seguro dizer que isso foi possível ao entender o ponto exato em que as emoções do jogador estão em um estado de ‘fluxo’.

Portanto, a própria concepção do mecanismo de estímulo sinestésico é um fator central no design de *Tetris Effect*. Para proporcionar uma experiência sensorial aos jogadores, foram aprimoradas a física do jogo (atmosfera, temperatura das cores, como o som se expande e como pode ser percebido) e a mecânica de metamorfose (sucessão de transformações dos componentes do game, configurando uma sequência de episódios e narrativas).

Primeiro, ao expandir nossa funcionalidade de física, conseguimos dar ao movimento das partículas e objetos um ritmo que atribuía uma sensação de força e adicionava o elemento de realidade à nossa caixa de ferramentas de expressões. [...] expandindo a funcionalidade de metamorfosear, fomos capazes de criar uma sensação de progressão que surge quando uma partícula se transforma em um peixe e depois se transforma em uma arraia ou uma baleia. Isso permitiu que as emoções se transformassem em histórias e quando essas emoções agradáveis começam a se acumular e a se agrupar, elas se transformam no que esperamos que seja uma experiência bastante comovente (ISHIHARA, 2019, n.p.⁶⁷).

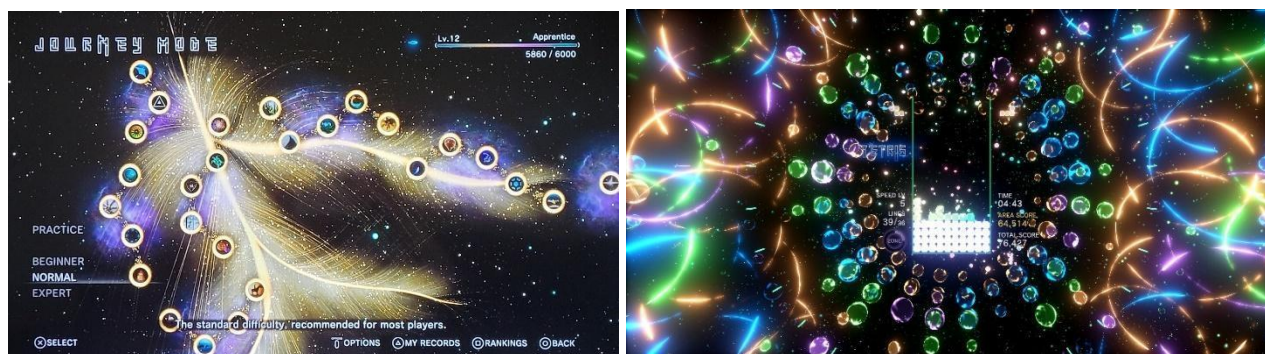
Outros elementos relevantes à progressão do jogo correspondem ao design de níveis e de velocidades. Diferente do original, em que a velocidade das peças cadentes aumenta ao passo que o jogador avança nos níveis do jogo, em *Tetris Effect: Connected* a evolução da velocidade da queda dos blocos não é diretamente proporcional à progressão dos níveis. O *level design* foi planejado para ter um equilíbrio entre a jogabilidade e os componentes visuais, visando sequências de acelerações e desacelerações dentro de uma mesma fase. Segundo Ishihara (2019), quando há uma desaceleração a ideia é fazer com que o jogador esteja atento aos elementos

⁶⁷ No original: “First, by expanding our physics functionality we were able to give both particle and object movement a tempo that attributed a sense of strength and that added the element of reality to our toolbox of expressions. [...] by expanding morphing functionality we were then able to create a sense of progression that emerges when a particle turns into a fish and then transforms into a manta ray or a whale. This allowed for emotions to be turned into stories and when these pleasant emotions start to pile up and bundle together it transforms into what we hope is a very moving experience”. Disponível em: <https://youtu.be/2BjgXfGijIA>. Acesso em: 25 set. 2023.

presentes no entorno do espaço de jogo e, conseqüentemente, quando há uma aceleração na queda dos tetraminós, a intenção é a de que se concentre no jogo em si. Independentemente da versão de *Tetris Effect*, todas apresentam como modo principal o *Journey Mode*, no qual os estágios do *puzzle* estão segmentados em sete áreas, com gradações de velocidade e nível. O percurso composto por 27 estágios, que devem ser desbloqueados um a um, permite que o jogador faça pausas e descansos entre uma área e outra, além de avançar ou retroceder pelos estágios liberados. Existem também os *Effect Modes*, compostos por treze modos de jogo, categorizados em quatro grupos: clássico, foco, relaxar e aventureiro.

Apesar de a Enhance ter reimaginado o *puzzle* russo, a mecânica central de *Tetris Effect: Connected* ainda é bastante semelhante à original, conservando ações básicas como mover, girar, manter e trocar tetraminós. Porém, a mecânica de movimento relativa ao desaparecer dos blocos a cada linha completa foi alterada. Dessa maneira, as linhas completas em vez de sumirem vão se acumulando na parte inferior do espaço de jogo, a ponto de os jogadores conseguirem eliminar – para além de quatro linhas seguidas (jogada chamada *Tetris*) – entre oito e dezesseis fileiras ao mesmo tempo.

Figura 4 – *Journey Mode* e acumulação de linhas



Fonte: *Press Kit* (Enhance Games)

Esse mecanismo ativado pelo jogador durante a partida é denominado *zone* e está relacionado ao estado de fluidez da experiência do jogador com o *game*. Partindo de uma abordagem particular sobre os modelos de zona e fluxo, Mizuguchi e Ishihara conceberam a zona como uma mecânica que atua no desempenho e na concentração do jogador, alinhado ao estado

de fluxo (atenção plena) – ou seja, um “estado emocional de engajamento resultante de um conjunto de relações entre habilidade e desafio” (LARSEN, WALTHER, 2019, p. 3, tradução nossa⁶⁸), que tem a potencialidade de levar o jogador a sentir o jogo. Essa condição vai depender de uma série de estímulos, mas concentra-se enfaticamente na ação e na imaginação do jogador, que ao assimilar os conteúdos háptico-audiovisuais do *game*, passa a incorporá-los. Também podemos afirmar que esse modo de sentir remete a uma forma de transcendência no e com o jogo.

[o mecanismo *zone*] transporta você para um mundo diferente, por assim dizer. Agora o ritmo diminui. As regras também mudam. Você pode empilhar blocos da altura que quiser. E uma vez que termina, todos os blocos desaparecem. A utilização deste sistema de zonas nos permitiu tornar o ritmo mais dinâmico. A reação em cadeia do jogo se torna dinâmica e divertida. Agora, com a zona e o fluxo atendidos, achávamos que tínhamos alcançado nossos quatro objetivos (MIZUGUCHI, 2020, grifos nossos, n.p.⁶⁹).

Os quatro objetivos que a experiência com o *puzzle* visa proporcionar são: a) o engajamento emocional, b) a possibilidade de relaxar e desestressar, c) a qualidade de euforia ou de felicidade e d) os estados de fluxo e zona (MIZUGUCHI, 2020). Assim, a variação pendular entre relaxamento e concentração, passividade e atividade, ação e resposta do jogador em relação à dinâmica audiovisual do jogo, coloca esse mesmo jogador em estado de fluidez, induzido e amparado, principalmente, pelo ritmo da trilha sonora do *puzzle*. A música nesse estágio é tanto a estrutura quanto a base do fluxo intrínseco à mecânica zona (MIZUGUCHI, 2020), impactando no equilíbrio da dinâmica do *gameplay* e na estética do jogo.

Aspectos formais do estágio *The Deep*

Em nossa Análise Formal do *Gameplay* (LANKOSKI; BJÖRK, 2015; WILLUMSEN, 2018), a fase *The Deep* foi jogada quatro vezes no *Oculus Quest 1*, usando um Headset JBL Quantum

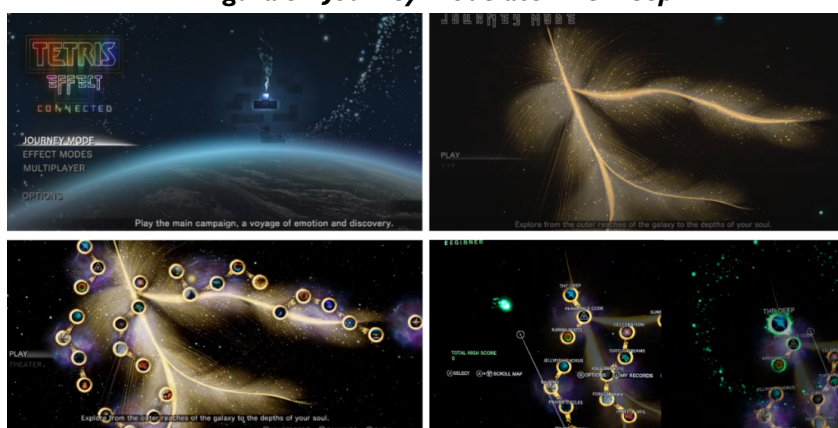
⁶⁸ No original: “emotional state of engagement as a result of a set of relations between skill and challenge”.

⁶⁹ No original: “It transports you to a different world, as it were. Now the pace slows down. The rules change as well. You can stack up blocks as tall as you like. And once that ends the blocks all disappear. Using this zone system allowed us to make the pace more dynamic. [...] The game's chain reaction turns dynamic and fun. [...] Now, with the zone and flow cared for we thought we had achieved our four goals”. Disponível em: <https://youtu.be/2n7gdbwRILE>. Acesso em: 25 set. 2023.

100, centralizando nos ouvidos a escuta dos sons e das músicas. A média de duração das partidas registradas no Oculus foi de 6 a 8 minutos. Com base nos testes, identificamos os estados de jogo (momentos específicos do jogo), componentes (elementos que definem o espaço e o jogo), mecânicas (ações do sistema, dos elementos, da jogadora), objetivos/metas e recompensas (referentes às mecânicas ou a determinado momento final ou de parte do jogo, com atribuição de conquistas) (LANKOSKI E BJÖRK, 2015).

Ao optarmos por jogar no *Journey Mode*, o percurso de acesso aos estágios de Tetris Effect: Connected se inicia com um convite: “jogue a campanha principal, uma viagem de emoção e descoberta”. Selecionada a modalidade, ainda na tela inicial, somos apresentados à imagem de uma galáxia ramificada e brilhante, ao passo que o cursor do controle é materializado em uma partícula luminosa representando o avatar do jogador no mundo do jogo. Nessa etapa, uma mensagem aparece no visor do *Oculus* indicando que através dessa experiência o jogador vai “explorar desde os confins da galáxia até as profundezas de sua alma”. Para começar o jogo, é preciso guiar a partícula luminosa até o ícone da única fase disponível na configuração padrão, a fase leva o título de *The Deep*.

Figura 5 - Journey Mode até The Deep



Fonte: Elaborado pelo autor

The Deep corresponde ao primeiro estágio desbloqueado dos três iniciais, que completam a área I do jogo, independentemente do nível de dificuldade escolhido. Aqui, optamos por realizar testes no modo iniciante. As diferenças básicas desses modos são os números de

linhas de *Tetris* a serem eliminadas (30 no iniciante, 36 no normal e 48 no especialista) e as variações dos níveis de velocidade com que caem os tetraminós em cada uma das três seções (no iniciante se mantém estável no nível 1; no normal, há aumento de 1 para 2 e 3; no especialista, o nível de velocidade varia entre 6, 7 e 8). A temática da fase é a profundidade, conduzindo o jogador para o fundo do oceano, em meio à atmosfera tranquila, permeada por elementos aquáticos de tons azuis, brancos e verdes que se mesclam com a escuridão embaixo da água.

Nesse contexto, notamos que o silêncio subaquático do início da fase é rompido pelo tema musical intitulado *Connected (Yours Forever)*, composição de Hydrelc, Noboru Mutoh e Kate Brady, produzida por Tetsuya Mizuguchi. A música está presente no jogo em duas versões: *in-game mix*⁷⁰ e canção completa⁷¹. A primeira corresponde à mixagem específica de *The Deep*, sincronizada com os efeitos sonoros da fase e com as mecânicas, dando pouca ênfase às estrofes e mais ao refrão, a duração padrão é de 5 minutos e 26 segundos, sua evolução é diretamente proporcional às ações do jogador ao longo da fase. Já a segunda versão está presente no final do modo *Journey*, após o jogador completar todas as áreas – ela é reproduzida durante a passagem dos créditos. Nesse caso, são removidos os efeitos sonoros relativos ao *gameplay* e a canção é tocada integralmente, com ênfase na letra e na melodia, ao longo de 4 minutos e 20 segundos. Acreditamos que pelo fato de *Connected (Yours Forever)* ser a música de abertura e de encerramento, ela se apresenta como um elemento que conforma a narrativa sonora de *Tetris*, de modo cíclico e simbólico – unindo o começo e o fim. Se a letra⁷² apresenta um contexto temático de esperança, afeto, união, alteridade e resiliência, a melodia expressa positividade e calma – num ritmo constante, com andamento não muito rápido (*Andante Moderato*), em torno de 96 batidas por minuto (BPM) e compasso quaternário simples (4/4), o que enfatiza a sensação relaxante e fluida proporcionada pela experiência com a música do jogo.

Quanto ao espaço de jogo, ele passa por cinco mudanças ao longo da fase: a) a primeira é a definição do espaço interativo em si – limitado pela área jogável, um retângulo vertical com dimensão de 20 linhas por 10 colunas. Há nesse momento partículas luminosas, tais como bolhas

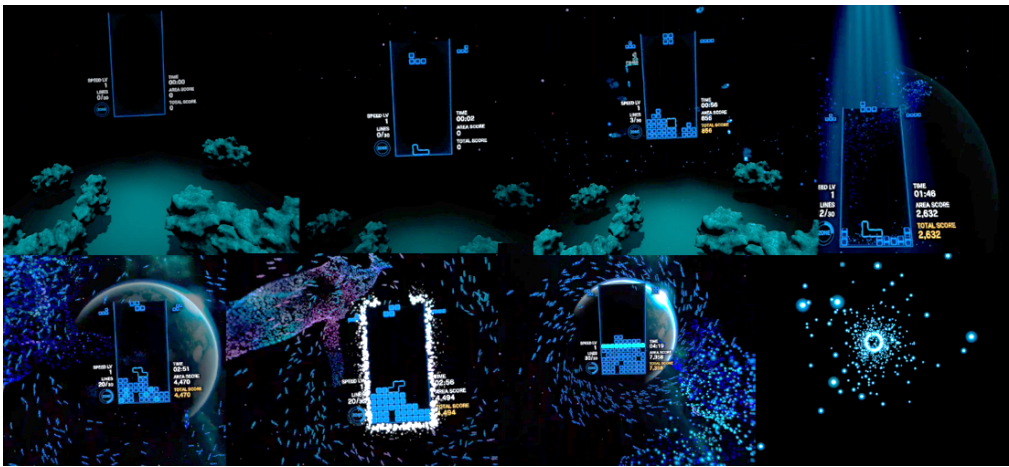
⁷⁰ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=6bOfccph-eE>. Acesso em: 25 set. 2023.

⁷¹ Disponível em: <https://youtu.be/8HuDnXloq2s>. Acesso em: 25 set. 2023.

⁷² Disponível em: <https://genius.com/Hydrelc-connected-yours-forever-lyrics>. Acesso em: 25 set. 2023.

de oxigênio, que aparecem quando um tetraminó entra na área de jogo, além do rompimento do silêncio do fundo do mar, a partir de vocalizações e sons instrumentais latentes, acompanhando o ritmo lento da queda das peças; b) a segunda alteração corresponde ao momento em que há animais marítimos percorrendo o mundo de jogo (eliminando 3 linhas surgem os peixes; 10 linhas, as arraias, e 20 linhas, a baleia); também temos um feixe de luz atravessando a escuridão do oceano e o começo da movimentação do cenário (por imposição do sistema), indicando que se está emergindo e alcançando a superfície da água. Além disso, escutamos a confluência das vocalizações com o ritmo do tema musical da fase um pouco mais acelerado que o inicial; c) a terceira variação no espaço de jogo justapõe elementos subaquáticos e do universo. Notamos um planeta com um halo e contornando-o estão um cardume pulsante e uma baleia formada por peixes. A música é marcada pelo refrão, os controles vibram conforme as variações do ritmo da trilha sonora e das ações da jogadora no jogo; d) a quarta alteração ocorre com o acionamento da mecânica zona (com duração de 20 segundos), desacelerando o estágio inteiro e alterando a paleta de cores (*zone brilliance*) da fase. Aos efeitos sonoros e à trilha é adicionado um filtro *low-pass*, o que proporciona a sensação de abafamento sonoro – tal como se o jogador estivesse experienciando a escuta embaixo d’água. Quando a zona se encerra, o mundo e área de jogo voltam ao normal; e) a quinta e última mudança diz respeito ao momento de finalização do estágio. Cumprindo a meta de eliminar 30 linhas, os tetraminós transformam-se em partículas luminosas coloridas e arredondadas, rompendo a área jogável em direção ao campo de visão do jogador e, então, ocorre a transição imediata, imposta pelo sistema, para a fase seguinte.

Figura 6 - Transformações da fase



Fonte: Elaborado pelo autor

A partir dessas cinco mudanças descritas e que caracterizam os momentos do mundo de jogo da fase *The Deep*, alguns componentes ficam perceptíveis.

Quadro I - Componentes do espaço do mundo de jogo e da área jogável

Tipo de componente	Componentes do mundo de jogo	Componentes da área de jogo	Do sistema
Heads-Up Display (HUD)	-	Tempo, pontuação na área, nível de velocidade, zona, ações de segurar e trocar peças, combos, números (das linhas, do cronômetro e do nível de velocidade) e textos (relativos aos componentes, em inglês: <i>Time, Area Score, Speed Level, Hold/Next, Zone, Combos</i> .	Cronometragem (<i>time</i>), contagem de pontos (<i>area score</i>), mudanças de <i>speed level</i> (padrão e na Zona), aparecimento de textos (número de linhas completas e nome dos movimentos com as peças), escolha da próxima peça.
Visuais não interativos	Fundo do oceano, corais, cardume, partículas luminosas, feixe de luz, arraia, planeta Terra, universo, pedras, baleia, eclipse, halo, cores (azul, branco, preto, lilás, verde).	Retângulo da área de jogo, partículas luminosas e os textos do HUD, as alterações luminosas nos tetraminós e na área de jogo; <i>area score</i> .	Tetraminós relativos à transição final entre as fases (eles ultrapassam a área de jogo, a partir de imposição do sistema, transformam-se em partículas luminosas e fazem um movimento de <i>zoom in</i> e depois desvanecem no campo de visão), cronômetro e esvaziamento do contador

			da zona (20 segundos).
Visuais interativos	-	Tetraminós em geral (respectivas movimentações, trocar ou segurar) e acionamento da mecânica zona.	Distribuição aleatória dos tetraminós no ambiente de jogo, textos das linhas completas na zona (a cada jogada), atualização de <i>lines</i> (automática, porém dependente da quantia de linhas eliminadas no jogo), alteração da paleta de cores do jogo como um todo (com o acionamento da zona, ocorre o efeito <i>zone brilliance</i>).
Sonoros	-	Tetraminós (efeitos sonoros associados à mecânica de movimento).	Efeitos especiais sonoros (sons de água movendo, bufar da baleia) e vocalizações, trilha musical (<i>Connected (Yours Forever)</i> e <i>in-Game MIX</i>). Na zona: filtro <i>low-pass</i> deixando o aspecto de som “abafado”.
Hápticos	-	Tetraminós (quando associados à mecânica de movimento).	Vibração (ritmada em relação à música e efeitos sonoros) e <i>feedback</i> (vibratório nos controles).

Fonte: Elaborada pelo autor

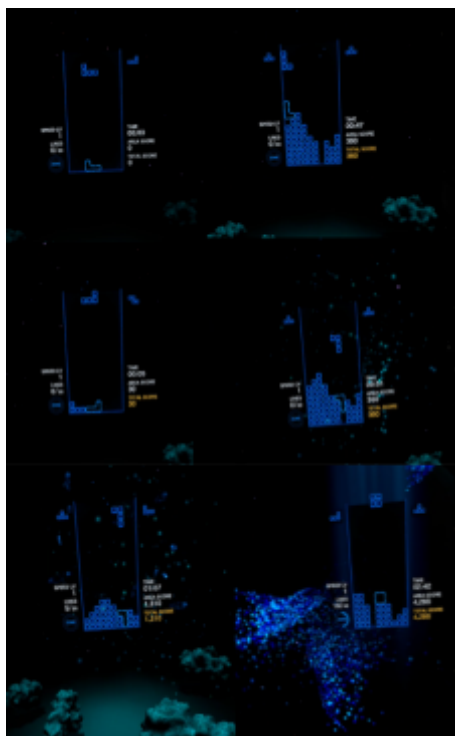
O aparecimento dos componentes com os quais não podemos interagir está condicionado à variação das três seções de *The Deep* e são diretamente proporcionais aos níveis de velocidade com que os tetraminós se movimentam. No *level* 1 de dificuldade, o mundo de jogo é composto pelo fundo do oceano e preenchido com pedras e corais. Cada peça que surge na área jogável desencadeia uma sequência de partículas luminosas, que se espalham por todo o ambiente. Ao eliminar 12 linhas ainda neste *level*, aparecem os cardumes formados pelas mesmas partículas coloridas anteriores. No *level* 2, os peixes se metamorfoseiam em arraia brilhantes azuis, enquanto no horizonte surge um feixe de luz solar e a circunferência de um planeta – a profundidade do oceano e a transcendência ao universo se misturam. O *level* 3 é atingido quando 24 linhas de tetraminós são eliminadas da área. Nesse momento, o mundo de jogo fica repleto de baleias coloridas, brilhantes e moventes, cardumes pulsantes, um halo em volta de um planeta e

um eclipse solar – todos esses elementos se integram ao ritmo da trilha sonora desta fase. Vale destacar que o principal componente de *Tetris Effect* é, obviamente, o tetraminó, em suas sete formas oficiais.

Relação entre componentes e ações

Ao falarmos de ações, estamos atentos, principalmente, às mecânicas existentes no estágio analisado, uma vez que seus encadeamentos impõem uma forma significativa de agir no jogo. As mecânicas principais são as mesmas em todos os estágios de *Tetris Effect: Connected*. Logo, na fase analisada correspondem às mecânicas centrais as ações de mover/controlar e de rotacionar/girar os tetraminós. Quanto às submecânicas – ou mecânicas secundárias –, identificamos as ações de empilhar e encaixar/posicionar as peças.

Figura 7 – Mecânicas centrais e submecânicas

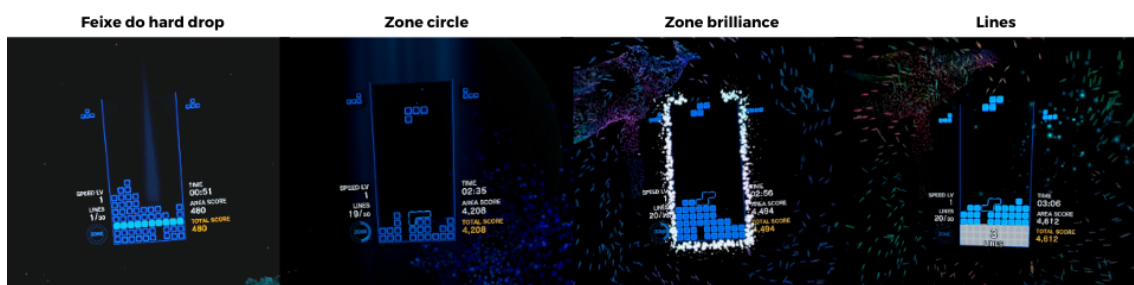


Fonte: Elaborada pelo autor

Além delas, há a mecânica de modificação de velocidade, acelerando a descida da peça na área de jogo através de *hard drop* (queda brusca), assim como a mecânica *zone*, que altera a

gravidade e o mundo do jogo em geral – queda das peças, tempo da música, ilusão acústica e variação de cores. Essas mecânicas expressam seu encadeamento próprio e impõe uma forma significativa de agir no e com o jogo.

Figura 8 – Mecânicas de modificação

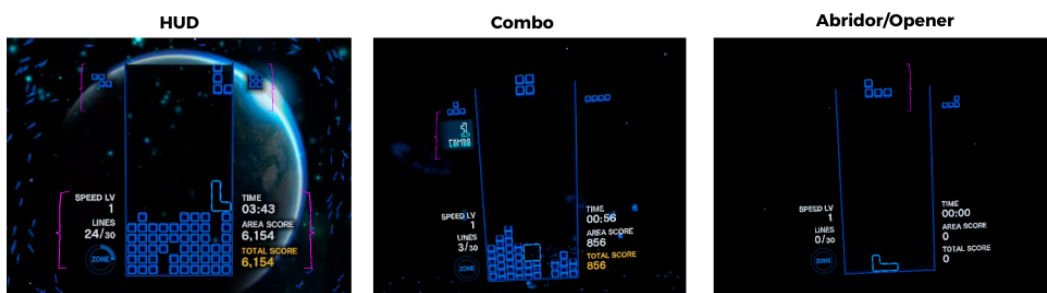


Fonte: Elaborada pelo autor

Relação entre sistema e ações

As ações do sistema estão diretamente relacionadas aos elementos do *HUD*, à movimentação dos componentes visuais não interativos do estágio, ao encerramento do modo *zone*, ao *feedback* háptico em sincronia com os aspectos sonoros e musicais, assim como ao movimento dos tetraminós.

Figura 9 – HUD e área jogável



Fonte: Elaborada pelo autor

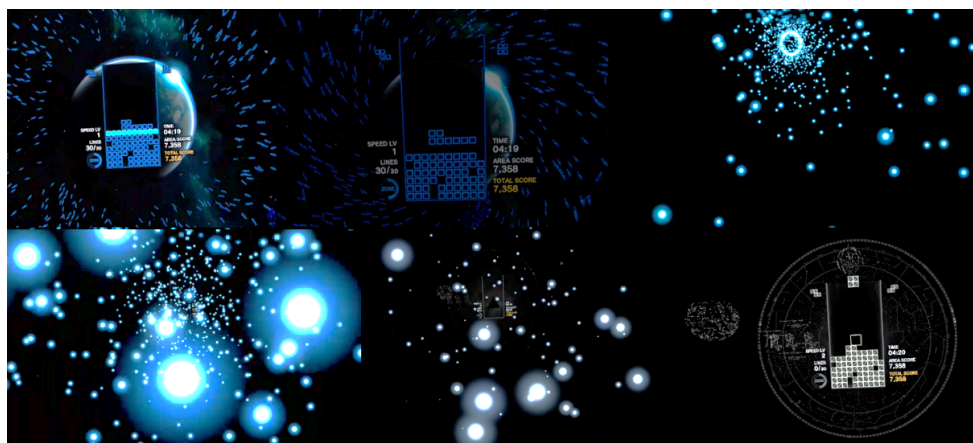
No exemplo dos componentes do *HUD*, o sistema opera sobre o tempo, a pontuação da área, as linhas, o nível de velocidade, o contador de combos e a escolha aleatória da próxima peça a entrar na área de jogo. Há como alterar nas configurações do *HUD* o tipo de peça abridora, mantendo como padrão ao longo de todo o jogo o formato desejado. Optamos por

não interferir nessa seleção durante as sessões, deixando a sorte do sistema se impor.

Associado à mecânica *zone* (inscrita no *HUD*) e à ação de eliminar linhas, há o aparecimento (automático) de textos na área de jogo, descrevendo a quantia e a categoria da pontuação obtida nessa modalidade. Essas informações prescritas no código do sistema de *Tetris* se materializam para o jogador também pela fragmentação dos tetraminós em cubos, transformando-se em partículas, rompendo o retângulo, e movendo-se em direção ao campo de visão da jogadora quando esse processo entre mecânicas, códigos e ações se encerram.

Ainda nesse contexto, ao concluir o objetivo final do estágio, uma ação que o sistema realiza é a passagem automática da fase *The Deep* para aquela que lhe sucede na área I, *Pharaoh's Code* – isso ocorre quando diversas partículas surgem em direção ao campo de visão do jogador, desaparecendo rapidamente para, na sequência, em *zoom in*, o contexto audiovisual do estágio se materializar. O processo inclui também a transferência integral da configuração final das peças da área de origem para a nova fase, ou seja, se ao cumprir com o objetivo ainda restarem algumas linhas e colunas na área de jogo, elas serão transferidas igualmente (em quantia e posição) para a seção seguinte.

Figura 10 – Transição final



Fonte: Elaborada pelo autor

Relação entre componentes e ações

As ações da jogadora/analista correspondem àquelas executadas sobre os *touch controllers*, tendo efeitos no mundo do jogo e na interface. Há ainda correspondência de

vibrações dos controles com os botões e gatilhos acionados. A cadência e a constância das vibrações alternam conforme o andamento da música, o *speed level* e a presença dos efeitos sonoros.

Quadro 2 - Ações com o controle do Oculus Quest

Ação do jogador	No controle	Componente	Interface do jogo
Empurrar <i>thumbstick</i> para a esquerda		Mover peça para esquerda	
Empurrar <i>thumbstick</i> para a direita		Mover peça para direita	
Pressionar botão A		Rotacionar peça no sentido horário	
Empurrar <i>thumbstick</i> direito para cima		Soltar bruscamente a peça	
Empurrar <i>thumbstick</i> direito para baixo		Soltar suavemente a peça	
Pressionar gatilho esquerdo		Ativar Zona	
Pressionar botão B ou empurrar <i>thumbstick</i> esquerdo para cima			<i>Zoom in</i>
Pressionar botão Y ou empurrar <i>thumbstick</i> esquerdo para baixo			<i>Zoom out</i>
Pressionar gatilho direito		<i>Hold</i> /segurar peça	

Fonte: Elaborado pelo autor

Sobre o objetivo principal da fase analisada e que precisa ser cumprido para concluí-la, ele consiste em somar 30 linhas eliminadas, relativas ao nível de dificuldade iniciante previamente escolhido. Apenas as linhas que forem completadas fora da zona pontuam para a conclusão desse objetivo. Quanto às metas gerais, elas correspondem a) ao acionamento do modo zona, cuja pontuação passa a ser computada com pelo menos oito linhas eliminadas, além da liberação de um multiplicador de pontos, que recompensa o jogador com o aumento da pontuação adquirida durante a sessão em até 3 vezes e b) a tentativa de evitar que os tetraminós fiquem empilhados no topo da área de jogo, pelo maior tempo possível, impedindo o *game over*.

Um último aspecto a ser salientado diz respeito ao movimento de câmera. No caso da versão do jogo para os óculos de VR, os movimentos habilitados aos dois *touch controllers* permitem mover a câmera apenas para cima e para baixo, já que para mover a câmera para os lados direito e esquerdo é preciso que o jogador movimente a própria cabeça, nas respectivas direções, enquanto usa o *head-mounted display*. Embora o *Oculus* operacionalize os seis graus de liberdade (6DoF – três movimentos translacionais e três rotacionais ao longo dos eixos X, Y, Z e em torno deles), no jogo a movimentação definida como padrão para os controles e para a tela do dispositivo não chega a dar acesso às camadas ou às bordas do espaço de jogo, pois o ambiente tridimensional está integrado, a partir de tecnologia de imagem em 360 graus.

De modo geral, ao realizarmos a Análise Formal do *Gameplay*, notamos como o sistema do jogo operacionaliza ações no estágio *The Deep*, sendo possível definir e qualificar os principais componentes e a relação deles com os objetivos, mecânicas e recompensas (no caso, pontuação, bônus, combos e ranqueamento). Embora a denominação do procedimento metodológico contenha o termo *gameplay*, fica claro que o foco não está diretamente na experiência do jogo sendo jogado. Contudo, a agência do jogador e suas escolhas nessa etapa – por exemplo, onde posicionar uma peça, quando acionar a mecânica *zone*, quando trocar ou manter uma peça – vão determinar a dinâmica evolutiva do *game*, podendo resultar em diferentes configurações dos elementos da área interativa (dentro do que já está codificado), a cada vez que jogarmos a fase

aqui analisada. Isso ocorre porque mesmo que tentemos reproduzir igualmente os movimentos e as posições com os tetraminós, em *Tetris Effect: Connected* sempre haverá a aleatoriedade do sistema se impondo ao distribuir as peças.

Aproximação formal e sensível

Realizada a sistematização formal e observando a articulação entre mecânica, dinâmica e estética, como uma forma de perceber o *game design* do jogo, temos acesso ao potencial estético-afetivo e, de certa maneira, simbólico, da fase *The Deep*. Baseado em nossa experiência de jogo, podemos dizer que há um encadeamento imagético-simbólico no jogo. O principal estímulo para que esse processo se concretize é a música em consonância com os efeitos especiais sonoros, visuais e hápticos, que mobilizam a imaginação e os componentes do *game*. Isso ocorre porque durante o *gameplay* de *The Deep* há uma negociação e um equilíbrio entre o *logos* estratégico, formal – ênfase na organização das peças do *puzzle* – com o *pathos* sensível – ênfase sinestésica, sensorial e imaginativa.

De certa maneira, podemos dizer que a experiência ludomusical, relativa ao uso do dispositivo de realidade virtual, instigou a sensação de presença e despertou no jogador, particularmente, sentimento de entusiasmo, tensão, expectativa, calma e relaxamento. Entendemos que isso foi possível pelo fato de que o *Oculus Quest*, vestido e incorporado pelo jogador, permitiu uma relação com o mundo do jogo bastante próxima ao que ocorreria se estivéssemos dentro de uma lanterna mágica (SILVA, 2006⁷³) ou de um caleidoscópio, porém não como alguém que somente observa e se deixa impactar pelo que vê, mas como alguém que de fato age sobre essa realidade. Há, contudo, uma harmonia entre as partes e o todo, que passa a ser um catalisador da imaginação daquele que joga nesse sistema composto por jogador,

⁷³ Um aparelho do século XVII de imagem projetada, envolvendo reflexão luminosa e técnicas ópticas, cujo resultado era um espetáculo luminoso com potencial narrativo. A lanterna projetava imagens nítidas em um ambiente ou tela. "As imagens, além da já conhecida animação, podiam aumentar de tamanho rapidamente, causando a impressão de que se moviam em direção à plateia e toda a exibição era acompanhada de uma encenação que vinha por reforçar as sensações dos espectadores" (SILVA, 2006, p.246). Disponível em: <https://tede2.pucsp.br/bitstream/handle/4780/1/MARIA%20CRISTINA%20MIRANDA%20DA%20SILVA.pdf>. Acesso em 25 set de 2023.

artefatos, corpo, imagens, sons, músicas e vibrações.

Há nesse mesmo sistema – dotado ainda de ações, ritmos, tonalidades e emoções –, elementos simbólicos que nos servem de indicadores da infraestrutura (lógica) do imaginário operante na fase analisada. *The Deep* possui uma narrativa própria – que no andamento do jogo mostra-se como parte integrante de uma cosmologia maior e relativa à atmosfera afetiva do modo *Journey*, a qual sustenta o universo ficcional de *Tetris Effect: Connected* (isto é: a relação entre a parte e o todo).

Pensando na fase de forma isolada e associada aos estudos do imaginário (DURAND, 2012), as imagens simbólicas (por exemplo, expressas pelos animais subaquáticos em confluência com planeta, eclipse e galáxia, que se metamorfoseiam em partículas animadas e coloridas) estão associadas à figura de estilo (ou de retórica) da hipotipose – centrada na vivacidade do mundo de jogo, trazendo o jogador para dentro do universo imaginário da fase, a ponto de que ele sinta que está, de fato, presenciando o que ocorre em tal dimensão – que no caso, está mesmo, pois conta com o auxílio da tecnologia de realidade virtual, além de sua própria agência no *game*.

A figura retórica da hipotipose evidencia a infraestrutura de um sistema “dramático” (DURAND, 2012) no jogo, de representação diacrônica que une elementos contrários pelo fator do tempo. Como podemos observar, isso diz respeito à ligação de opostos (no caso dos elementos principais: aquáticos e do espaço), ao progresso (pela própria dinâmica de *Tetris*, que sempre avança, não permitindo voltar atrás, apontando para frente, para o “futuro”) e à rítmica musical (definindo a cadência e a atmosfera da estética sonora, visual e sensorial do *game*).

Considerações finais

No contexto desse artigo, compreendemos que a experiência analisada de *The Deep*, na versão de *Tetris Effect: Connected* em tecnologia VR, conformou um universo próprio perceptivo e expressivo, por meio do qual aquilo que é visto (e sentido) e aquele que vê (e sente) se encontram pelas imagens e pelas formas de expressões de um mundo ficcional com o qual há interação sensorial e imaginativa.

Relatamos que a variação dos estados de jogo estimulou, ao longo da experiência, a

expectativa do que estaria por vir no desenvolvimento da fase, quanto aos componentes do *game*, a cada variação do *speed level*. Já pela rítmica do jogo há a sensação de que o nosso corpo está ressoando com e através de *Tetris*. Dessa maneira, o corpo próprio do jogador unifica o agir e o existir com e no jogo – relembrando a mensagem presente na tela inicial do modo *Journey*: “explorar desde os confins da galáxia até as profundezas de sua alma”.

Assim, também situa o jogador enquanto ser de expressão e de percepção no mundo ficcional do *game*, formando um corpo intimamente ligado à experiência do *gameplay* – que reúne o simbólico e o formal, o interior e o exterior nesse sistema – composto por *hardware*, jogador, *software*, imaginação e processo sinestésico –, inerente, principalmente, à dinâmica com o *Oculus Quest (Meta Quest)*. Logo, o corpo oriundo da experiência com o jogo se apresenta enquanto unidade complexa, um espaço de percepção, comunicação, expressão e experiência.

Ultrapassando as questões formais observadas (mecânicas, componentes, *speed level* etc) e buscando uma aproximação entre estudos de jogos e estudos do imaginário, arriscamos dizer que as figuras de estilo presentes em *The Deep* vão explicar as lógicas de organização das imagens simbólicas, de modo semântico e, em consonância com a cosmologia do mundo ficcional do jogo que analisamos, vão instigar a força poética da imaginação dos jogadores para compreendê-lo de modo sensível. Nesse cruzamento entre a forma e o conteúdo, estamos, portanto, como referido no início do artigo, no âmbito da *mimese inventio*.

Logo, acreditamos que o esquema originário da relação do jogador com o mundo do jogo e o dispositivo de realidade virtual se dispõe sensivelmente à compreensão de uma retórica da imaginação entendida como fantástica, inerente ao mundo ficcional ludomusical de *Tetris Effect: Connected*, dependente da organização lógica, infraestrutural (formal) desse mesmo universo e com finalidade sinestésica, proporcionando a aquele que joga a possibilidade de ouvir, ver e sentir com e a partir do jogo.

Bibliografia

ACKERMAN, Dan. **The Tetris Effect: The Game That Hypnotized the World**. New York: Public Affairs, 2016.

ARISTÓTELES. **Poética**. São Paulo: Editora 34, 2017.

BACHELARD, Gaston. **La Poétique de La Reverie**. Paris: PUF, 1984.

BROWN, Box. **Tetris: The Games People Play**. New York: First Second, 2016.

CHEN, Fanfan. **Fantasticism. Poetics of Fantastic Literature: The Imaginary and Rhetoric**. Frankfurt am Main: Peter Lang, 2007.

DONOVAN, Tristan. **Replay: The History of Video Games**. East Sussex: Yellow Ant Media, 2010.

DURAND, Gilbert. **As Estruturas Antropológicas do Imaginário**. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2012

DYSON, Jon-Paul; SAUCIER, Jeremy. **World Video Game Hall of Fame: A History of Video Games in 64 Objects**. New York: Dey Street Books, 2018.

FRAGOSO, Suely. Imersão em Games Narrativos. **Revista Galáxia** (São Paulo, Online), N. 28, pp. 58-69, dez. 2014. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/gal/a/QLftsrhW5ykkVrgR39BSktP/?lang=pt&format=pdf>. Acesso em: 25 set. 2023.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: Um Estudo Sobre o Elemento Lúdico da Cultura**. Lisboa: Edições 70, 2003.

ISHIHARA, Takashi. **Game Developers Conference (GDC): Making “Tetris Effect”-ive**. YouTube, 2019. Disponível em: <https://youtu.be/2BjgXfGijIA>. Acesso em: 25 set. 2023.

LANKOSKI, Petri; BJÖRK Staffan . Formal Analysis of Gameplay. In: LANKOSKI; BJÖRK (eds.). **Game Research Methods: An Overview**. ETC Press, 2015.

LARSEN, Lasse Juel; WALTHER, Bo Kampmann. The ontology of Gameplay: Toward a New Theory. **Games and Culture**. V. 15, N.6, 2019. Disponível em: <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1555412019825929>>. Acesso em: 25 set. 2023.

MIZUGUCHI, Tetsuya. Mizuguchi: Professor de Estética del Medio. In: NAVARRO, Luis García. **Sensei 2: Diálogos Con Maestros del Videojuego Japonés**. Sevilla: Heroes de Papel, 2019b.

MIZUGUCHI, Tetsuya. **Facebook Connect: Come to Your Senses, Synesthesia in VR**. YouTube, 2020. Disponível em: <https://youtu.be/2n7gdbwRILE>. Acesso em 18 jul. 2022.

MIZUGUCHI, Tetsuya. **Game Developers Conference (GDC): Making “Tetris Effect”-ive**.

YouTube, 2019a. Disponível em: <https://youtu.be/2BjgXfGjIA>. Acesso em: 18 jul. 2022.

PAVEL, Thomas. **Univers de la Fiction**. Paris: Editions du Seuil, 2017.

RICOEUR, Paul. **The Symbolism of Evil**. Boston: Beacon Press, 1967.

SHEFF, David. **Game Over: How Nintendo Conquered The World**. New York: Random House, 1994.

SUZUKI, Akira. A História do Game Boy. In: Martinez, Humberto (Org.). **Dossiê Game Boy: A História Completa do Portátil que Mudou o Mercado**. São Paulo: Editora Europa, 2018..

TODOROV, Tzvetan. **Introduction à la Littérature Fantastique**. Paris: Editions du Seuil, 1970.

TORI, Roberto; KIRNER, Claudio; SISCOUTO, Robson (Eds.). **Fundamentos e Tecnologia de Realidade Virtual e Aumentada**. Porto Alegre: Editora SBC - Sociedade Brasileira de Computação, 2006.

WILLUMSEN, Ea C. **The Form of Game Formalism**. Media And Communication. N. 2, V.6, pp. 137-144, 2018.

WOLF, Mark J. P. **Encyclopedia of Video Games: The Culture, Technology, and Art of Gaming**. California: Greenwood, 2012.

WUNENBURGUER, Jean-Jacques. **As Formas de Expressão do Imaginário e As Estruturas Paradoxais da Linguagem Simbólica das Imagens**. Educere et Educere: Revista de Educação. Trad. Ana Taís Martins, V. 8, N. 6, jul/dez, pp. 311-319, 2013.

Referências Audiovisuais

LUMINES: Puzzle Fusion. Tóquio: Enhance Games, 2004, jogo eletrônico.

REZ. Tóquio: SEGA, 2001, jogo eletrônico.

TETRIS. URSS: Alexey Pajitnov, 1984, jogo eletrônico.

TETRIS Effect. Tóquio: Enhance Games, 2018, jogo eletrônico.

TETRIS Effect: Connected. Tóquio: Enhance Games, 2020, jogo eletrônico



Assistir ao jogar: a observação online e presencial de jogos

Watching play: online and in-person observation of games

Mariana Maurício Polesi⁷⁴

Nilson Valdevino Soares⁷⁵

Resumo

Esta pesquisa pretende comparar, utilizando-se da metodologia de *game analysis* de Soares (2023), a experiência de assistir ao jogar de outrem, seja presencialmente ou *online* através de uma *stream*; tendo por objetivo identificar as diferenças entre ambos os ambientes para o observador do jogo. Inicialmente realizamos um levantamento teórico sobre jogos digitais, suas características e significados, os diferentes elementos da *gameplay* e as características das práticas de *streaming* de *games*. Em seguida realizamos sessões de jogo com duplas de jogador-observador em ambiente controlado — tanto presencial, quanto *online* — que foram gravadas em vídeo e posteriormente analisadas.

Palavras-chave: assistir; espectador; games studies; game analysis; streaming.

Abstract

This research aims to compare, using Soares's (2023) game analysis methodology, the experience of watching someone else play, whether in-person or online, through streaming, with the objective of identifying the differences between both environments for the game observer. Initially, we conducted a theoretical review of digital games, their characteristics and meanings, the various elements of gameplay, and the characteristics of game streaming practices.

⁷⁴ Graduada em Design pela CESAR School (Recife-PE), possui experiência como concept artist em empresas brasileiras de desenvolvimento de games. Atualmente, seus interesses de pesquisa estão voltados para o uso de inteligência artificial generativa nos jogos digitais.

⁷⁵ Doutor em Tecnologias da Inteligência e Design Digital pela PUC-SP, e com Mestrado e graduação em Comunicação pela UFPE, Nilson é gamer há mais de 35 anos e pesquisa jogos há 20. Suas pesquisas focam em game studies, game design, gamificação e playable cities. Coordena o Laboratório de Manufatura e Análise de Games (MangLab), é secretário do chapter brasileiro da DiGRA e frequentemente atua nos comitês técnicos do GP Games da Intercom e das trilhas de Cultura e Artes & Design da SBGames.

Following that, we conducted game sessions with player-observer pairs in a controlled environment, both in-person and online, which were recorded on video and subsequently analyzed.

Keywords: watching; spectator; game studies; game analysis; streaming.

A observação do jogar

Não é exagerado afirmar que a chegada do computador pessoal nos anos 80 contribuiu para uma transformação de como compreendemos nossa relação com os computadores e a interação humano-máquina: os *hackers* originais já entendiam o computador como um espaço para autoconhecimento e auto-aperfeiçoamento, como uma ferramenta para criar arte e melhoria da própria vida (LEVY, 1984), porém os computadores pessoais expandem essa percepção – talvez justamente como resultado do contato direto com a máquina por parte de uma maior parcela da população, contato, aliás, que tais *hackers* consideravam essencial, com sua “hands-on imperative”⁷⁶. Turkle (1984) vem, então, tratar do potencial evocativo do computador pessoal, e casos emblemáticos como anúncio da Eletronic Arts, “Can a computer make you cry”, soam quase como um manifesto em apoio ao potencial criativo dos computadores e de como os artistas digitais trabalham com a emoção no digital (SOARES, 2019).

Neste contexto, os jogos digitais desenvolvem-se explorando aspectos de conexão íntima com o humano (SOARES, 2019) e, conforme apontado pela Pesquisa Game Brasil 2022 (SCHMIDT, 2022), e pela Entertainment Software Association (2020), $\frac{3}{4}$ dos brasileiros jogam algum tipo de jogo digital, e $\frac{3}{4}$ dos lares americanos possuem ao menos um jogador, dados que contribuem para a demonstração da relevância dos jogos digitais para as sociedades contemporâneas.

Os jogos digitais – considerados aqui como elementos em constante evolução e adaptação, que aderem às tecnologias de suas épocas – moldaram-se a diversas plataformas; dentre as quais

⁷⁶ Em português, é a “imperativa mão-na-massa”, parte do código de ética *hacker* conforme codificado por Levy (1984).

destacam-se, para os objetivos de nossa pesquisa, os ambientes de *streams* – tecnologia de transmissão *online* simultânea de dados de áudio e vídeo através um servidor como computador, celular ou smart TV — em *sites* como Twitch⁷⁷ e YouTube Gaming⁷⁸. No cenário de jogos, as *streams* passam a representar a possibilidade de jogar em tempo real para um público e facilitar a formação de comunidades de games *online*.

Os jogos mostram-se como objetos inerentemente transdisciplinares e em constante mudança (como apontam o surgimento das *streams*, da realidade virtual interativa, o conceito de jogos como serviço, os jogos para quantidade massiva de jogadores, os controles de movimento, entre outros tantos exemplos), tornando-os, assim, de interesse primário para nós, como pesquisadores, e como objeto desta pesquisa, que busca contribuir para os horizontes contemporâneos no campo dos *game studies*.

Assim sendo, convém ressaltar a importância das plataformas de *stream* na atual sociedade midiática e imagética, já que encontram-se em consonância com a proposição de Huizinga (1938, p.15) “o clube pertence ao jogo tal como o chapéu pertence à cabeça”. Ou seja, é da natureza do jogo a sua atuação na conformação de laços sociais; laços os quais são carregados para além das fronteiras dos tabuleiros, arenas, ringues, ou mesmo instâncias imediatas de *gameplay*. A conformação de nossas conexões sociais, pessoais e emocionais transcendem, assim, as fronteiras do círculo mágico (HUIZINGA, 1938, p.13). Logo, cabe dizer que há a conformação de laços que trazem a sensação de pertencimento e apreço ao observar o outro jogar — ato que está culturalmente enraizado na sociedade desde as lutas de gladiadores romanos aos jogos de futebol, e não deixa de existir quando os jogos se dão através da mídia digital.

Com isso, é possível afirmar que a evolução dos jogos digitais traz a possibilidade de novas

⁷⁷ Twitch, serviço de *streaming* de vídeo ao vivo com foco em games, incluindo a transmissão de E-sports (esportes *online* por meio de jogos). Propriedade da Amazon, lançado em 6 de junho de 2011, o Twitch configura-se como serviço líder no mercado de transmissão de jogos, com mais de 15 milhões de usuários ativos, e uma média de 1,4 milhões de usuários simultâneos. O serviço pode ser acessado através do site www.twitch.tv.

⁷⁸ O YouTube Gaming foi uma ferramenta de streaming de vídeos com forte ênfase em jogos e e-sports desenvolvida pela Google em 2015, derivada da plataforma de vídeos YouTube. Devido à falta de usuários ativos, a plataforma foi descontinuada em 2018 e muitas de suas *features* foram movidas para o *site* oficial do YouTube. Atualmente, o Youtube Gaming pode ser acessado através de youtube.com/gaming.

formas de comunicação, atuando nas relações sociais, transformando-as, assim como, novos fenômenos de interação dentro do jogo, que podem tanto influenciar no resultado do mesmo (STENROS, PAAVILIEN e MAYRA, 2011), como nas vidas dos indivíduos, fora do ambiente virtual. Cabe, assim, o estudo de tais novas formas de interação social, bem como a análise de suas conformações em diferentes contextos nos quais o jogo digital ocorre.

Esta pesquisa propõe-se, portanto, a estudar e documentar a reação emocional e engajamento dos espectadores de jogos online e compará-los com a experiência de assistir a um jogador de forma presencial. É nossa hipótese que assistir alguém jogar no presencial e assistir alguém jogar *online* resultam em experiências subjetivamente distintas para o observador, para sua percepção de diversão na atividade, e para seu engajamento e interação com o jogador que observa.

Para tal, propomos a seguinte estrutura:

- a) Realizar um levantamento teórico sobre o jogo e o jogar; o ambiente de *streaming* de jogos e as possibilidades de relacionamento social no mesmo; e o prazer do espectador de *streams*;
- b) realizar experimentos com jogadores e observadores, em ambiente digital e presencial, sob condições controladas;
- c) analisar os resultados obtidos e compará-los entre os diferentes contextos, correlacionando-os com os princípios da *game analysis* e a literatura da área.

Aspectos metodológicos

Anteriormente à etapa experimental, a pesquisa contemplou um período de revisão bibliográfica com o intuito de expandir nossa compreensão sobre os jogos dentro de uma contextualização integral, atrelando a sua relação entre cultura e sociedade, de modo a entender como os jogadores atuam neste vínculo – bem como compreender como se dá o fenômeno da observação de jogos digitais. Portanto, foram analisadas literaturas que tratam dos tipos de

relacionamento social que se dão no ambiente de *stream* de jogos, e como acontecem; bem como, o fenômeno do *backseat gamer* e o que causa e facilita o engajamento do observador no jogo através de *streams* e em ambiente presencial. Além disso, serão incluídas literaturas que abordam a definição de jogos e *streams* de games em si, o prazer do espectador de *streams* de jogos e o que os influencia a assistir ao jogo, comunidades de jogos *online* em ambiente de *streams*.

A partir das leituras, consideramos a perspectiva de Fernández-Vara (2019), que expande a discussão metodológica de Aarseth (2003), e divide o processo empírico da investigação em jogos em etapas de análise específicas, caracterizadas em:

- a) Contexto: análise das circunstâncias em que se dá o jogo;
- b) Game overview: etapa relativa ao conteúdo do jogo, características próprias que o diferencia dos demais, e como é adaptado por diferentes públicos e
- c) Aspectos formais: análise de como o texto é construído e das peças que o compõem.

Esta pesquisa adota ainda a *game analysis* de Soares (2023), que também considera a base proposta por Aarseth (2003), mas adaptada ao cenário do Laboratório de Manufatura e Análise de Games (MangLab), no qual esta pesquisa foi desenvolvida, considerando o contexto das pesquisas realizadas no sul-global. Assim, o autor propõe um caminho metodológico em cinco passos:

- a) o *jogar descompromissado*: onde buscamos o contato com o jogo enquanto jogador; b) a *jogabilidade focada*: onde revisitamos o jogo, desta vez com o olhar de pesquisador; c) as *discussões e intencionalidade*: onde consideramos os intuítos dos desenvolvedores e as percepções do público e mídia sobre o jogo; d) o *experimento*: onde, utilizando métodos auxiliares, buscamos o aprofundamento nas questões relacionadas à pesquisa através de um experimento ou análise focada; e) a *convergência de informações*: onde, a partir das informações obtidas nas etapas de obtenção de dados da *busca interna* – nos passos a) e b) – e da *busca externa* – passos c) e d) – é realizado o compilado dos achados da pesquisa. (SOARES, 2023, p.6)

O presente texto, resultado de uma pesquisa ainda em andamento, foca na exposição dos conceitos de relevância para a compreensão do objeto de estudo e nos processos e resultados da etapa “d) experimento” da pesquisa. O passo do *jogar descompromissado* foi realizado

previamente, tendo em vista que já tínhamos experiência prévia com os jogos selecionados, atendendo aos requisitos (SOARES, 2023). Os passos da *jogabilidade focada* e das *discussões e intencionalidade* estão previstos como atividades futuras, pois devido às circunstâncias temporais da pesquisa, decidimos priorizar o experimento.

Construção da amostra e desenho do experimento

Os experimentos em si foram realizados em ambientes controlados (uma mesma sala de aula, com os mesmos equipamentos, mesma temperatura ambiente e sem pessoas externas), através de múltiplas sessões de jogos em dupla. Neles observamos os principais fatores com potencial de influência na diversão e engajamento do espectador, visto que foi analisado:

- a) Se houve interação social entre jogador e observador e de que forma ocorreram estas interações, quando presentes;
- b) postura corporal e expressões faciais dos participantes e
- c) como os participantes se comportaram durante o experimento.

Os quatro jogos utilizados durante o experimento foram selecionados por atenderem os critérios de:

- a) Já cumprirem com o critério do *jogar* descompromissado (SOARES, 2023), de modo a tornar mais rápido o início da pesquisa, pois envolveria quatro jogos distintos;
- b) pertencerem à segunda metade da década de 2010, compreendendo o período da 8ª geração de consoles (para tanto, a versão selecionada de *Bayonetta* foi a de 2017, com gráficos atualizados), de modo a diminuir uma possível interferência temporal nos estilos de jogos;
- c) estarem disponíveis para PC, plataforma que se mostrava disponível para a realização da pesquisa;
- d) serem metade dos títulos desenvolvidos por grandes desenvolvedoras, com jogabilidade 3D, e a outra metade jogos por desenvolvedoras de jogos independentes, com jogabilidade 2D, procurando maximizar a heterogeneidade da amostra (FRAGOSO;

RECUERO; AMARAL, 2011);

- e) focarem no jogo para um jogador (*single-player*), de modo que não intencionalmente convidassem à jogabilidade multijogadores;
- f) possuírem avaliação superior a 80 no agregador de análises Metacritic⁷⁹, fator que atua como indício de consenso da crítica com relação à qualidade dos jogos e
- g) possuírem estilos de jogabilidade e gêneros variados, também buscando a heterogeneidade da amostra (assim, caso um dos integrantes das duplas jogador-observador se depare com um gênero que acredite ser tedioso, haja uma mudança na próxima sessão de jogo).

Assim, os jogos selecionados foram: *Hollow Knight* (Team Cherry, 2017), do gênero *metroidvania*⁸⁰; *Bayonetta* (PlatinumGames, 2017), do gênero ação; *Hades* (Supergiant Games, 2020), um *roguelike*⁸¹; *Fallout 4* (Bethesda Game Studios, 2015), um RPG-ação em primeira pessoa.

Conforme ilustrado na Figura 1, os voluntários para esta pesquisa, dois observadores e dois jogadores, combinaram-se na composição de quatro duplas jogador-observador distintas, e cada dupla específica jogou um dos jogos listados acima.

⁷⁹ Cf. <https://www.metacritic.com>

⁸⁰ *Metroidvania*: sub-gênero de jogos eletrônicos de ação, aventura e plataforma, baseados em exploração de mapas largos e interconectados, com desbloqueio de segredos e habilidades do mapa à medida em que o jogador progride na história.

⁸¹ *Roguelike*: termo designado ao subgênero de jogo de RPG caracterizado pela geração de nível aleatória, dificuldade progressiva e iterações de progressão do jogo através de inúmeras mortes. Derivado do jogo *Rogue*, lançado em 1980, desenvolvido por Michael Toy, Glenn Wichman e Ken Arnold.

Figura 1 – Mapa das sessões de jogabilidade do experimento



Fonte: Autoria própria

Os critérios de seleção para os voluntários foram: os participantes deveriam possuir alguma familiaridade com jogos digitais; deveriam possuir alguma familiaridade com *streams* de jogos; deveriam possuir boa conexão com a *internet* em suas residências, para a fase de testes *online*; não deveriam se conhecer, tendo o primeiro contato pessoal com os outros voluntários durante a pesquisa E deveriam ter entre 20 e 24 anos⁸².

Os experimentos ocorreram em sessões de jogabilidade com aproximadamente duas horas cada, com uma hora para organização e instruções, e uma hora de *gameplay* ininterrupta. Cada dupla passou por uma sessão de *gameplay* presencial e uma sessão remota, através de uma chamada utilizando o Discord⁸³, totalizando oito horas de teste, quatro para cada dupla. As

⁸² A Pesquisa Games Brasil 2022 (SCHMIDT, 2022) identifica tal faixa etária como a mais prevalente entre o público jogador brasileiro, representando 22,8% dos jogadores de console e 27,8% dos jogadores de PC.

⁸³ <https://discord.com>.

sessões de jogabilidade presenciais ocorreram em salas reservadas na faculdade CESAR School⁸⁴, onde encontraram-se apenas os participantes e o pesquisador. Durante a *gameplay*, o jogador e o observador puderam interagir verbalmente entre si, sob a condição de que o observador não poderia tocar no controle ou interferir fisicamente no jogo na parte presencial do teste.

Diante do cenário da pandemia de COVID-19, fez-se necessária a adoção de medidas de saneamento e distanciamento social para viabilizar os encontros pessoais e minimizar os riscos para todos os participantes. As cadeiras foram posicionadas a dois metros de distância entre si, e todo o material utilizado pelos participantes – como controles e teclados – foram higienizados com álcool etílico em concentração de 70%, antes e após o uso.

As sessões de jogos foram gravadas em vídeo com a permissão dos participantes e utilizadas após o término dos testes, durante a fase de avaliação de resultados. Ao longo do teste, foram anotadas observações sobre as interações entre o jogador e o observador, como também, o interesse e engajamento do observador para com o jogo, e como reagiu a cada gênero de jogo.

Conceituação de jogos

Gallo (2007) reflete e discute sobre a presença e os reflexos do jogo na cultura contemporânea e seu diálogo com as mídias e as novas tecnologias: através das novas tecnologias podem ser agregadas novas configurações e inúmeras possibilidades relacionadas aos aspectos primordiais do jogo. Para o autor, “o jogo não é apenas uma distração individual” (GALLO, 2007, p.19), por causa da tensão compartilhada e da intensidade do aspecto social do mesmo, que podem manter constante uma comunidade mesmo depois que o jogo termina. Ele continua considerando que a possibilidade de participar, de estar junto e ao mesmo tempo separado, compartilhando emoções através de um ambiente suspenso da vida ordinária, com regras e dinâmicas próprias é o que mantém o fascínio e seu cultivo para muito além da duração de cada jogo.

⁸⁴ Parte do braço educacional do Centro de Estudos e Sistemas Avançados do Recife (CESAR), a instituição está inserida dentro do contexto do Porto Digital, no estado de Pernambuco.

Através de um extenso relatório histórico da relação do homem com o jogo – relação esta que obtém crescente complexidade à medida que as próprias civilizações se tornam mais complexas –, Gallo (2007) promulga o amplo alcance e a importância do jogo como elemento essencial da cultura.

Por causa de sua predisposição à espontaneidade, o jogo pode ser considerado uma atividade livre, fonte de diversão (GALLO, 2007); explicitando outra característica essencial do jogo: jogar é uma atividade narrativa. A narrativa paralela ao resto da vida cotidiana dos jogadores, atrelada a uma certa virtualidade – explicitada pelo fato de que o jogador pode escolher sair da simulação do jogo a qualquer momento que desejar – é o que traz o fascínio do jogo.

É importante para o desenrolar do jogo que o interesse do jogador se mantenha. E de acordo com Gallo (2007), um dos elementos necessários para manter o interesse na partida do jogo é o surgimento da tensão oriunda da incerteza das possibilidades do resultado do próprio jogo. O autor também afirma que uma das principais formas de tentar garantir a manutenção do interesse do jogador é “conduzir ou prorrogar o desenlace do jogo até o seu final – tal qual acontece com o clímax dentro do modelo narrativo aristotélico” (GALLO, 2007, p.42).

A partir disto, o autor define que o jogo pode ser compreendido como estrutura de linguagem, uma função significativa de origem fenomenológica que dialoga com o atual estado da arte da comunicação, se for observada sob um contexto expandido. E que, portanto, o jogo pode ser considerado parte integrante da comunicação, assim como a mesma, parte do jogo pelas suas semelhanças. Afirma-se também que através das novas tecnologias, podem ser agregadas novas configurações e inúmeras possibilidades relacionadas aos aspectos primordiais do jogo. Os mesmos são definidos por Huizinga (1938) como uma atividade voluntária exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana e por Roger Caillois (1990) como situados teoricamente entre as quatro bases: *Agon* (competição), *Alea* (sorte), *Mimicry* (Simulação), e *Ilinx* (vertigem).

Diversão e engajamento do espectador em games

Através de um estudo de caso, Bryant, Rockwell e Owens (1994) buscaram definir a influência e os limites do suspense no entretenimento dos espectadores de uma partida de esportes. A metodologia da pesquisa consistiu em editar duas gravações de alta qualidade de uma partida de futebol de um colegial, de forma a torná-las mais ou menos cheias de suspense a partir da adição de comentários, e edições *play-by-play* e analisar a reação dos participantes às diferentes gravações. Os participantes foram alunos veteranos e novatos de um curso introdutório de comunicação de uma grande faculdade do sudeste do Alabama, totalizando 104 estudantes (50 masculinos e 54 femininos), que foram distribuídos em pares. Dois *cameraman* participaram da gravação da partida, com o primeiro posicionado aos lados do campo para providenciar uma visão do campo ao nível dos olhos, enquanto o outro ficou em uma posição elevada. As duas câmeras foram equipadas com microfones embutidos. O som natural foi gravado e misturado em uma edição posterior com comentários e efeitos sonoros. O jogo mostrou duas turmas do oeste do Alabama, Hale County Wildcats contra Northside. Foram selecionadas escolas pequenas para limitar a possibilidade dos participantes conhecerem os times e influenciarem os resultados da pesquisa com opiniões favoráveis ou desfavoráveis de fãs, devido à proximidade geográfica entre os mesmos. Durante a edição e testes, a localização e os nomes dos times foram alterados para títulos fictícios (Hale County Wildcats tornaram-se Southland Saints, e Northside Rams tornaram-se Bradford Blue Bandits). A decisão de alterar os nomes foi tomada para aumentar o anonimato dos times e facilitar a manipulação dos dados da pesquisa. O vídeo foi editado de forma que os nomes originais das escolas e times não fossem mostrados.

O entretenimento dos participantes foi medido através de um programa analisador, procedimento utilizado durante a visualização dos jogos através de questionários aplicados depois da visualização. Os níveis de entretenimento foram medidos oito vezes durante a observação do jogo, nos minutos 0, 2, 4, 6, 8 e 9, imediatamente depois de uma tentativa de gol, e imediatamente

depois do sucesso ou falha da tentativa. Os participantes deram *feedback* sobre seu nível de entretenimento cada vez que uma luz localizada em cima da televisão se acendeu. Localizado na frente de cada participante estava um painel com sete botões, que foi apresentado aos jogadores como uma escala de medição de entretenimento, através da qual os espectadores deveriam medir o seu entretenimento após cada cena presenciada. Os botões foram definidos de -3 a +3 em que -3 significava “eu odiei”, e +3 significava “eu amei”.

Bryant, Rockwell e Owens (1994) concluem que em adição ao suspense, os resultados dos jogos (favoráveis ou desfavoráveis) e gênero do espectador (masculino ou feminino) também influenciaram no entretenimento dos espectadores. Assistir a uma versão mais cheia de suspense resultou em maior engajamento e interesse por parte dos espectadores, e tornou o jogo menos cansativo e entediante. Em condições de suspense e ansiedade elevados, os observadores se preocuparam mais com o resultado dos jogos e se o time para o qual estavam torcendo estava ganhando.

Comunidades em jogos digitais e *streams*

Hamilton et. al (2014) constata que *livestreams* atuam como um local de encontros para grupos de espectadores e jogadores com interesses em comum; que formam suas próprias comunidades informais com o tempo através da socialização, girando em torno do conteúdo gerado nas *streams* e nas experiências compartilhadas durante as mesmas. Este é o pretexto para a sua pesquisa, que busca fazer uma investigação etnográfica de *live streaming* de vídeo games na plataforma Twitch, além de descrever o processo pelos quais estas comunidades se formam, a motivação de seus membros e problemas emergentes neste meio. Por último, os autores propõem-se a utilizar os resultados encontrados em sua pesquisa para derivar implicações para o ambiente de *design* de mídias mistas para dar suporte a comunidades *online*.

Buscando definir as dimensões sociais que giram em torno de ambientes de socialização das *streams*, Hamilton et. al (2014) os compara ao conceito de *terceiro lugar* (*third place*),

conforme estabelecidos por Oldenburg (1999): lugares que se localizam entre o primeiro lugar privado, do lar, e o segundo lugar produtivo, do trabalho, os terceiros lugares constituem-se como de grande relevância para construção das interações humanas, possuem a função social de propiciar um espaço público informal onde a comunicação e o diálogo são as atividades essenciais e acessíveis aos cidadãos, facilitando e promovendo a interação criativa entre estes.

Somando-se ao conceito dos terceiros lugares, Hamilton (2014) identifica a figura dos *regulars*, os frequentadores habituais de um lugar, agentes que, quanto mais interagem, mais promovem a construção de uma história em comum, aumentando as chances da consolidação de laços de proximidade com os outros frequentadores do espaço.

Podemos identificar os terceiros lugares em espaços físicos como parques, cafés, igrejas, mas também em ambientes virtuais, como jogos e redes sociais, se lembrarmos que estes também são pontos de formação de comunidade, conforme identifica Rheingold (1993).

Tal relação nos é de interesse a partir da perspectiva de Wertheim (2001) e Soares (2009), que identificam os jogos primordialmente como *espaços* e, sendo os jogos não-sérios (HUIZINGA, 1938), são, por natureza, espaços de informalidade. Os jogos mostram-se, assim, como de amplo potencial para a construção de familiaridade, constituindo-se em terceiros lugares que organizam uma comunidade ao seu redor, afinal são intrinsecamente sociais (HUIZINGA, 1938; CAILLOIS, 1958; SOARES, 2009; 2019).

Tal relação nos é de interesse a partir da perspectiva de Wertheim (2001), que identifica os jogos primordialmente como *espaços* e, sendo os jogos não-sérios (HUIZINGA, 1938), são, por natureza, espaços de informalidade. Os jogos mostram-se, assim, como de amplo potencial para a construção de familiaridade, constituindo-se em terceiros lugares que organizam uma comunidade ao seu redor, afinal são intrinsecamente sociais (HUIZINGA, 1938; CAILLOIS, 1958).

Jogos e observação

Lin et al. (2019) busca, através de uma revisão da história social dos games e estudo de

níveis variáveis de interação social, definir os impactos destes pontos-chave em *streamings* de games – considerando-os uma atividade de entretenimento através das perspectivas de comunicação e psicologia de mídias.

Lin et al. (2019) diz que durante a ocorrência de *streams* o video game de algum jogador deve estar disponível para a visualização de outros, que é possível a ocorrência de interação entre o jogador e o espectador, e estas interações podem ocorrer em sincronia ou fora de sincronia com a *gameplay* em si. A partir destes pontos, é traçada uma definição funcional de *game streaming*: “a prática de performar um videogame em público para uma audiência em potencial (que assiste o conteúdo ao vivo ou como uma gravação), com níveis variáveis de interações e sincronia entre o *streamer* e o espectador” (LIN et al., 2019, p. 10, tradução nossa).

Os autores concluíram que, enquanto espectadores de *streams* interagem com videogames de uma forma similar à televisão ou filmes, o objetivo final da ação parece ser voltado a melhorar suas habilidades e experiências em games no futuro. Este conceito é expandido por Cheung e Huang (2011), que identificam nove tipos diferentes de espectadores de *game streams* através de uma definição prévia de modos pelos quais os espectadores engajam-se. Alguns destes tipos são: o “assistente” (que procura ajudar o jogador, lembrando-o de detalhes), o “multidão” (que se engajam pela possibilidade de participar de um grupo e o aspecto comunal de assistir à uma *gameplay* junto à outros); os “espectadores” (que assistem às *streams* mas não interagem com ninguém) e “pupilos” (que assistem às *streams* para aprender técnicas para suas futuras *gameplays*). Em geral, as motivações para assistir a e-sports parecem ser replicadas à *game streamings* em geral: espectadores são atraídos à atividade como uma forma de escapismo, para entender um pouco sobre os jogos que estão sendo jogados e pela agressividade da competição (quando existente) dos jogadores.

Descrição dos experimentos

Foi registrada toda comunicação entre os participantes através de gravações das sessões de

jogatina, com a autorização do uso de imagem dos integrantes do experimento. Depois do início das sessões, o pesquisador absteve-se de qualquer comunicação com os participantes. Houve comunicação verbal entre os integrantes de todas as duplas durante o experimento, em maior ou menor intensidade, de acordo com cada sessão de *gameplay*.

Durante os testes presenciais, os participantes comunicaram-se antes do início da *gameplay*, na preparação do ambiente para a jogatina. O mesmo não ocorreu nas sessões *online*, em que não se fez necessário um tempo relevante para organização, já que os programas utilizados já estavam abertos. Possibilitando, assim, o início quase imediato das sessões assim que os participantes se conectaram na chamada *online*.

Experimentos presenciais – primeira dupla

A primeira dupla jogou *Hollow Knight*, como visto na Figura 2. No início da sessão, orientamos os participantes a manterem o distanciamento social. Ambos conversaram de forma espontânea e livre minutos antes da sessão, pouco depois de serem introduzidos um ao outro.

Figura 2 – Fotografia da sessão presencial 01



Fonte: Autoria própria

Os participantes tomaram a liberdade de ajustar os controles, mas também a pré-configuração espacial da sala, movimentando a posição dos assentos, reduzindo a distância

física entre eles e reposicionando outros objetos da sala de maneira que lhe fosse conveniente. Os participantes também tomaram a liberdade de interagir com outros aparelhos do espaço; por exemplo, ao ligar e configurar o aparelho de som *home theater* da sala. Durante os primeiros minutos do experimento, assim que o jogo foi iniciado, ambos estavam encostados de forma relaxada nas cadeiras e fizeram piadas e comentários enquanto conversavam sobre jogos.

Os participantes utilizaram gestos braçais amplos e apontaram na direção da tela diversas vezes ao interagirem durante o experimento. Ambos também se inclinaram na direção um do outro e trocaram olhares múltiplas vezes enquanto se comunicavam. Foi possível perceber que durante batalhas de *boss* ou momentos de ação e dificuldade elevada do jogo, ambos pareceram concentrados e inclinaram-se em direção à tela.

Durante a maior parte do experimento, a dupla permaneceu focada no jogo, sem desviar o olhar da tela, a menos que para realizar contato visual entre si. Os integrantes da dupla compartilharam comentários humorísticos sobre o jogo e seus personagens – a maioria destes relacionados a momentos específicos do jogo, que poderiam ser compreendidos somente por alguém que estivesse dentro do contexto da jogatina e possuísse conhecimento do assunto que estava sendo debatido.

O observador realizou sugestões sobre a *gameplay* em diversos momentos do experimento, principalmente quando eram apresentadas possibilidades de caminhos ou escolhas ao jogador. As opiniões do observador foram acatadas pelo jogador sem resistência todas as vezes. O observador fez comentários constantes sobre o jogo e os seus personagens, e interpretou a maioria dos personagens ao ler suas caixas de diálogo e fazer dublagens expressivas. Houve conversa e interação durante toda a sessão do experimento. O jogador tomou a liberdade de conversar com o observador, reagindo a todos os acontecimentos do jogo em conjunto com o outro participante. Ambos os participantes ficaram absorvidos no jogo e continuaram jogando mesmo depois que o tempo da pesquisa se esgotou e a câmera foi desligada. Sendo informados sobre o final da sessão, os dois permaneceram jogando por volta de 15 minutos até que o jogador derrotou o primeiro *boss*.

Experimentos presenciais – segunda dupla

A segunda dupla das sessões presenciais jogou *Bayonetta*, como registrado na Figura 3. Observamos, nesta dupla, a recorrência do comportamento de modificar a estrutura espacial da sala e a aproximação física dos jogadores. Também optaram por jogar focando na imagem da tela do computador, ao invés da imagem projetada via *datashow*.

Inicialmente, tanto o observador quanto o jogador estavam em silêncio, com suas atenções voltadas para o jogo, sem interagirem entre si. Após aproximadamente 3m40s os participantes começaram a conversar e interagir sobre o jogo, com leves gestos braçais. À medida que o jogo progrediu, ambos passaram a conversar com maior frequência e intensidade, com gestos braçais vigorosos. Foi possível perceber que o observador apontou elementos de interesse na tela durante o decorrer da *gameplay*.

Figura 3 – Fotografia da sessão presencial 02



Fonte: Autoria própria

Os dois permaneceram focados no jogo durante o decorrer de toda a sessão, com seus corpos inclinados para a frente. Em momentos de maior tensão, foi possível notar que ambos

inclinaram-se para mais perto da tela e ficaram mais concentrados. O jogador teve dificuldades de passar de uma batalha do jogo, provocando mortes consecutivas, o que pareceu gerar maior interesse e tensão tanto no jogador quanto no observador. Neste momento, o observador — que interferiu pouco na *gameplay* durante toda a sessão — começou a dar mais sugestões sobre o que o jogador deveria fazer para passar de fase. Os dois participantes fizeram comentários durante o jogo sobre a dificuldade de cada parte da *gameplay* e sobre os personagens. Ao interagirem, ambos se inclinaram em direção um ao outro.

Experimentos *online* – primeira dupla

A primeira dupla a realizar a sessão *online* jogou *Fallout 4*, como mostra o registro da Figura 4.

Figura 4 – Sessão *online* 01



Fonte: Captura de tela de autoria própria

Os participantes iniciaram a sessão conversando sobre o jogo de forma amigável, com

comentários humorosos sobre a empresa fabricante do jogo. Ambos conversaram por alguns minutos sobre jogos que gostavam em comum, enquanto a primeira *cutscene* de *Fallout 4* era apresentada. Os dois participantes conversaram e interagiram naturalmente de forma relaxada nos primeiros 10 minutos da *gameplay*, até o momento em que a construção do personagem começou. A partir deste momento, as interações entre os participantes passaram a ser menos intensas e expressivas, sendo voltadas em sua maioria, para a interface do jogo em si, enquanto o observador ajudava o jogador a configurar o controle através de sugestões. Em determinado momento no início da sessão, o jogador passou por um problema na configuração do controle e precisou desligar a *stream* por alguns minutos para reiniciar o computador; tempo em que ambos ficaram em silêncio, sem interagir. Ambos conversaram um pouco sobre as configurações do computador e a resolução do problema do controle.

Depois do retorno à *gameplay*, o jogador prosseguiu explorando o ambiente do jogo com comentários entusiasmados constantes sobre todos os acontecimentos; enquanto o observador permaneceu em silêncio a maior parte do tempo. O mesmo parecia estar concentrado na história e desenrolar das cenas do jogo e realizou muitas expressões pensativas. O observador passou a maior parte da *gameplay* encostado na cadeira, de braços cruzados. O jogador fez diversos comentários bem-humorados que serviam como uma deixa para interação ou risadas do observador, mas o mesmo não respondeu ou interagiu com o jogador nestes momentos.

Por volta dos 20 minutos de *gameplay* a dupla voltou a conversar sobre outros jogos. O tom da conversa permaneceu calmo e amigável. O observador pareceu não comentar muito sobre *Fallout 4*, em detrimento de assuntos paralelos como outros jogos ou interesses em comum entre ele e o jogador, enquanto o jogador fez muitos comentários sobre o que estava acontecendo na tela.

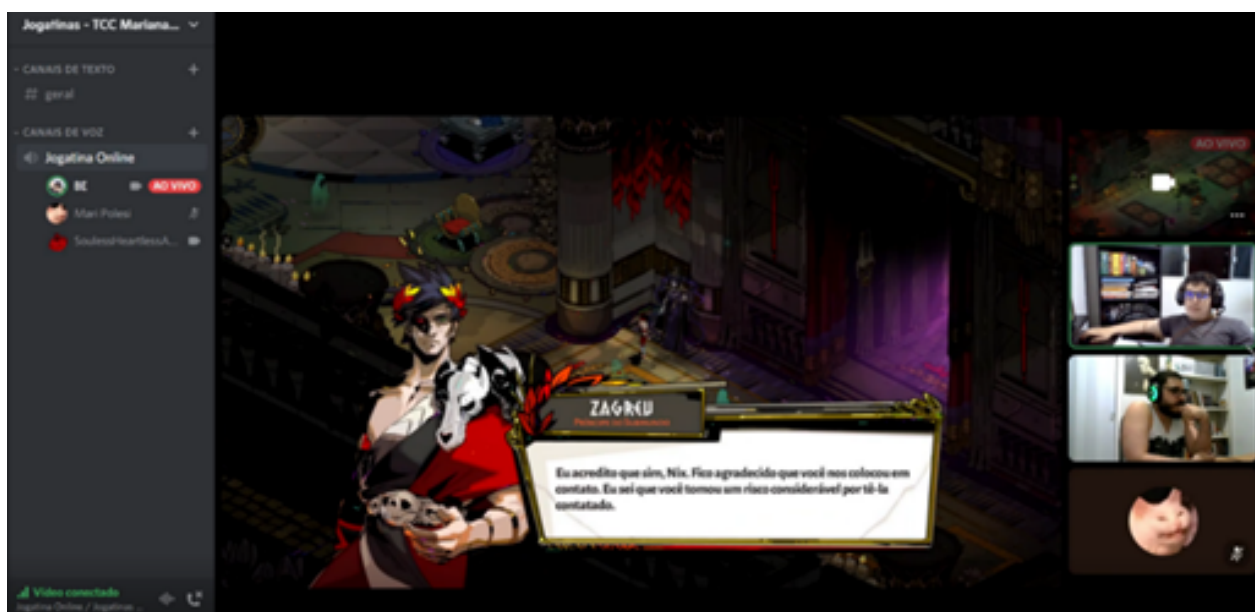
Em determinados momentos do jogo em que houve muitas *cutscenes* ou explicações, ambos participantes permaneceram em silêncio, e aparentavam estar focados na história do jogo. Em momentos em que o jogador deveria tomar alguma decisão, o observador fez sugestões sobre as suas escolhas. Os participantes olharam o tempo inteiro diretamente para a tela do jogo e não

trocaram olhares entre si.

Experimentos *online* – segunda dupla

A segunda dupla jogou *Hades*. Os participantes conversaram desde o começo da *stream* sobre os elementos do jogo. O observador parecia estar entretido e imerso na *gameplay*, realizando sugestões sobre o que o jogador deveria escolher quando opções lhes foram apresentadas; e dando opiniões sobre o que fazer enquanto o jogador explorava o ambiente – sugerindo que falasse com determinados personagens ou realizasse ações. É importante mencionar que nenhum dos dois participantes conhecia o jogo previamente, e as sugestões do observador foram totalmente baseadas em sua curiosidade pessoal ou expectativa de qual seria o melhor resultado de cada opção.

Figura 5 – Sessão *online* 02



Fonte: Captura de tela de autoria própria

O observador influenciou a *gameplay* do jogador, sugerindo diversas vezes que realizasse

determinadas ações, quebrasse objetos ou seguisse caminhos específicos. O jogador não se opôs às sugestões do observador. Do contrário, acatou-as. Durante toda a *gameplay*, o observador realizou comentários humorosos e informativos sobre os personagens, observações e descobertas que havia feito enquanto analisava o jogo, e em determinado momento desviou sua atenção da *gameplay* para pesquisar na *internet* sobre as figuras gregas presentes no jogo.

Ambos, o observador e o jogador, pareceram focados durante toda a *stream*. Os dois demonstraram interesse nos elementos novos e desconhecidos a serem descobertos no jogo, e pareciam divertir-se ao cometer erros, testar itens novos e descobrir habilidades e poderes do personagem ao longo da progressão da história.

O observador ajudou o jogador diversas vezes ao perceber e comentar sobre determinadas mecânicas, elementos do mapa que passaram despercebidos ao jogador. Ambos compartilharam piadas e sorriram com frequência enquanto conversavam sobre o jogo. Durante a *gameplay*, piadas internas – que apenas poderiam ser compreendidas por aqueles que encontravam-se no momento da *gameplay* – relacionadas ao jogo surgiram. O jogador e o observador não se olharam, mas prestaram atenção à tela do jogo durante a maior parte do tempo da *stream*.

Discussão dos resultados

Reunimos no Quadro I, abaixo, um comparativo qualitativo de algumas das observações feitas durante as sessões de jogo do experimento, que, acreditamos, pode contribuir na compreensão dos resultados. Os elementos do quadro servem como complemento para as discussões deste tópico e serão retomadas nas Considerações Finais.

Quadro I – Organização de resultados

	SESSÃO 1	SESSÃO 2	SESSÃO 3	SESSÃO 4
Jogo	Hollow Knight	Bayonetta	Fallout 4	Hades
Jogador	1	2	1	2
Observador	1	2	2	1
Ambiente	Presencial	Presencial	Virtual	Virtual
Modificação do ambiente pelos participantes	Sim	Sim	Não	Não
Interação contínua entre os participantes	Sim	Sim	Não	Sim
Continuaram jogando após o término do experimento	Sim	Não	Não	Sim
Presença de backseating	Não	Não	Não	Não

Fonte: Autoria própria

A tensão oriunda das incertezas do resultado de um jogo é um dos fatores contribuintes para a manutenção do interesse do jogador, conforme podemos observar em Bryant, Rockwell e Owens (1994) e Gallo (2007). De acordo com o que observamos, porém, um jogo possuir um ritmo lento, relaxado, com pouca ação ou tensão, não influencia negativamente na experiência de observação do jogar ou na interação jogador-observador. A presença da possibilidade de escolhas de diálogos e realização de ações que afetam a progressão do jogo promoveu a conversa entre observadores e jogadores, que trocaram opiniões entre si quando diante destas situações. O observador foi o agente motivador destas comunicações na maioria das vezes em que ocorreram, através de sugestões sobre o que o jogador deveria fazer.

O ambiente presencial permitiu que os observadores apontassem elementos na tela através de gestos com as mãos e olhassem diretamente para o jogador, o que facilitou o diálogo e a integração de ambos à *gameplay*. O engajamento do jogador na *gameplay* foi dificultado nas sessões em que o observador não estava imerso no jogo. Em jogos em que os observadores estavam mais engajados e proporcionavam *feedback* das ações do jogador, o mesmo sentiu-se com mais liberdade para interagir e engajar-se na *gameplay*. Em sessões em que não houve interação constante por parte do observador, o jogador tendia a não compartilhar suas experiências e interagir com menos frequência.

Sobre aspectos formais e *hardware*, a língua nativa do jogo – e se possuía tradução ou não

– afetou no engajamento dos participantes. Jogos que não possuem dublagem em português dificultaram a imersão dos participantes, pois requeriam que um dos dois realizasse a leitura da legenda a cada instância da *gameplay*, interferindo no ritmo da jogatina e da compreensão dos acontecimentos. Além disso, jogos com câmera em primeira pessoa promoveram menos engajamento do que os jogos nos quais era possível enxergar o personagem em terceira pessoa.

Foi possível notar ao longo dos experimentos que além do ritmo, estilo de *gameplay* e gênero de cada jogo utilizado – os quais por si só promovem determinadas reações emocionais por parte do jogador e do observador e atuam como fatores limitantes de duas ações – as interações distintas entre os participantes propiciaram situações particulares de cada sessão e influenciaram no resultado da *gameplay*. Em duas das sessões, os participantes apropriaram-se de elementos do jogo para gerar comentários e pontos de ligação emocional específicos de cada *gameplay*, que só poderiam ser compartilhados por aqueles que estavam presentes durante a partida.

Na *gameplay* de *Hades*, o observador constatou a intenção de assistir à *stream* para solidificar sua decisão sobre comprar ou não o jogo e aprender mais sobre o seu conteúdo, o que é definido por Cheung e Huang (2011) como um dos mais de nove perfis de *streams* determinados: o observador “pupilo”. Durante os outros experimentos, a atuação do observador pode ser caracterizada como o “assistente”: espectadores que assistem a *streams* para dar sugestões e auxiliar na *gameplay* do jogador.

Considerações finais

Neste artigo tratamos dos diferentes aspectos da observação do jogo digital quando o jogador se encontra em ambiente virtual ou presencial, a fim de comparar os resultados destes eventos. Verificamos como a experiência do jogar não existe apenas como manifestação individual do jogador, mas pode ser, também, fruto de relacionamentos e emoções compartilhadas entre jogador e aquele que observa-o – o próprio fenômeno das partidas esportivas e seus públicos funcionam como indício desta relação. O fator social durante os encontros observados foi decisivo para o resultado dos jogos, que, mesmo sendo *single player*, com histórias definidas que não

dependem do *input* de outros que não o jogador, foram influenciados pelos observadores através de suas sugestões, comentários e interações com o jogador. Podemos, então, estender a definição de Fernández-Vara (2019) de que o jogador é parte integrante e essencial do jogo, elemento da narrativa sem o qual ela não existe, e considerarmos o observador como também um potencial jogador. O observador não joga de forma constante e ativa durante toda a *gameplay*, e não interage com o jogo diretamente ou por meios físicos como ocorre em jogos *multiplayer*, mas a verbalização de seus pensamentos possibilita mudanças no desfecho do jogo e na experiência do jogar.

Se o observador é capaz de interagir com o jogador, por consequência, é capaz de jogar, ou seja, possui algum grau de agência (MURRAY, 2011). A exemplo do fenômeno do *backseat gamer*, definido como “alguém que diz ao jogador o que fazer e como jogar o jogo durante a sua duração, muitas vezes com uma conotação negativa através da imagem de alguém que interfere no jogo sem ser requisitado” (AA, 2021, p.2), interações negativas apresentam-se como uma forma quase antitética da diversão ao jogar, como ao distrair o jogador a ponto de fazê-lo perder uma rodada ou revelar um *spoiler*⁸⁵ de algum elemento da narrativa. Mas esta não é a única forma de participação, como evidenciado pelo *tandem playing*, que constrói uma experiência colaborativa em jogos *single-player* (SKULLY-BLAKER et. al, 2017). Desse modo, podemos considerar as interações jogador-observador como construtivas de um jogar compartilhado, em que o jogador aguarda e vale-se da opinião dos seus observadores na construção de sua própria experiência.

Com relação ao engajamento dos participantes para com o jogo nos diferentes ambientes, foi percebido menor engajamento em momentos em que o observador não estava envolvido ou interagindo, tanto no virtual quanto no presencial. Apesar do jogador ser o responsável por controlar o personagem e tomar as decisões ativamente dentro deste contexto, quando o observador não deu sugestões ou incitou o diálogo, ambos pareceram diminuir seu empenho e concentração na progressão da *gameplay*. Além disso, em sessões em que o espectador não interagiu com frequência, as temáticas das conversas – quando ocorreram – entre os participantes,

⁸⁵ Revelação de informação sem o consentimento do ouvinte sobre o conteúdo de alguma mídia, seja física ou digital.

ficaram apenas focadas nos aspectos visíveis do jogo, como a interface e configurações, ou interações imediatas do personagem.

Em contrapartida, em *gameplays* em que o observador estava se sentindo interessado e interagiu com os elementos do jogo através de sugestões e interlocuções a *gameplay* tornou-se mais fluida, e foi possível que os participantes estabelecessem conexões que se estendem para além do jogo, como ligações entre histórias externas, os personagens e piadas características daquela sessão de jogatina, criadas pelos próprios. Por esta razão, em sessões em que os participantes interagiram com mais frequência, foi possível perceber uma maior absorção de conteúdo e melhor entendimento da narrativa; facilitando, assim, que ambos melhorassem suas habilidades nas mecânicas do jogo que foi tratado. Vale destacar as sessões em que houve mais interação foram as em que ambos os participantes expressaram interesse em continuar jogando mesmo depois que o tempo do experimento se esgotou; e nas quais os dois participantes demonstraram interesse em obter o jogo num futuro próximo. Ou seja, o ato de assistir a uma *gameplay* possui maior potencial de convencer um indivíduo a começar um novo jogo, se ocorrerem boas experiências sociais entre os participantes.

Podemos também notar como o jogo promove o relacionamento social para além das fronteiras do jogar em si, através dos diálogos estabelecidos pelos participantes nas sessões de jogatina antes mesmo que as *gameplays* fossem iniciadas. Considerando que a maioria das temáticas das conversas foram relacionadas a jogos – especificamente sobre o que a dupla estava prestes a experienciar, especulações sobre a qualidade do jogo, a história e a dificuldade das fases ou sobre empresas produtoras de games, cabe sugerir que a própria ideia do jogo evoca a interação social.

Atualmente, podemos encontrar *softwares* e *sites* de *streaming* que proporcionam uma experiência próxima a de estar junto presencialmente a outra pessoa, e até permite que dois indivíduos joguem um jogo na mesma máquina à distância. As diferenças entre o jogo presencial e *online* tornam-se de difícil percepção à medida da progressão de novas tecnologias. Apesar disso, aspectos diferenciais puderam ser observados entre os espaços: os participantes são capazes de

expressar sua identidade e individualidade através de nomes de usuário e emojis de *chat* em ambientes *online*. Também, diferentemente de uma simples estatística embaixo de um vídeo – que apenas possibilita uma visualização quantitativa da interação do público – a tela de *chat* e vídeo das *streams* possibilitou a visualização em tempo real dos integrantes. A tela dos participantes – tanto em escala quanto em localização, de forma adjacente à tela do jogo – proporcionou a sensação de que a dupla estava próxima, como se sentada lado a lado.

Partindo do pressuposto de que jogadores não jogam pelas qualidades digitais e estruturas específicas de um jogo, mas por causa do significado pessoal que os mesmos carregam – e que os jogos provêm meios de relaxar e meditar, tornar-se outras pessoas, explorar, aprender sobre mundos de fantasias e sobre o mundo real, fazer amigos e distrair-se (FERNÁNDEZ-VARA, 2019) – pode-se afirmar, através das observações dos experimentos realizados, que tais significados não são apenas o estímulo inicial para o início de um jogo, mas podem também formar-se durante o mesmo através das interpretações pessoais inerentes de cada partida. A interação social que pode ocorrer durante o jogo torna-se um fator catalisador da formação de significados – significados estes que estimulam o retorno ao jogo e o retorno à interação social com aqueles que participaram da sessão – podendo assim, promover a formação de terceiros lugares (conforme discutimos anteriormente).

Portanto, ao correlacionarmos Seay et al. (2014), que constata que o *design* da interface dos jogos influencia na possibilidade de geração de laços sociais entre os jogadores e deve ser levado em consideração durante o processo de desenvolvimento, com Hamilton et al. (2014), que define que, para uma melhor comunicação entre os espectadores de uma *stream* e formação de comunidade, é útil a criação de um algoritmo para organizar os espectadores em subgrupos através da leitura de suas interações no *chat* durante as *game streams*, podemos concluir que a facilitação da comunicação social em jogos e *streams* através de suas interfaces significa mais do que apenas a promoção do bem-estar e do lazer, mas também a possibilidade de criar narrativas coerentes entre os participantes de uma *gameplay*, incentivando a perpetuação de um determinado jogo através das comunidades formadas ao seu redor. Estes paratextos, por sua vez,

são capazes de gerar experiências únicas de *gameplay*, pois seus principais agentes são, além do jogo em si, as pessoas que engajam-se na partida, seja como espectadores ou jogadores.

Através dos dados obtidos, foi possível identificar elementos e práticas típicas de ambientes presenciais e *online* em que o jogo pode ocorrer, bem como acompanhar e analisar como o jogador e o observador comportam-se nos diferentes locais. Foi possível perceber que aspectos nativos do jogo não são alterados, independente do ambiente em que o mesmo ocorre, como a sua virtualidade, natureza social, e os limites de sua existência.

Destacamos que este texto apresenta resultados de uma pesquisa em andamento. Inspirando-nos nas características do ciclo de desenvolvimento de projetos em *design*, mostra-se benéfico para a consolidação dos resultados, que sejam observados os fatores presentes nesta primeira versão, e corrigidos em uma segunda rodada, que pode validar – ou não – os resultados até o momento observados e interpretados. Nas sessões presenciais, por exemplo, apesar dos riscos envolvidos, observamos a espontânea aproximação física dos jogadores. Não é irrelevante conjecturar que um cenário de teste pós-pandemia possa apresentar ainda outras configurações e observações de relevância. Também considerando a metodologia de Soares (2023) e suas orientações para a construção de um protótipo do experimento, fica claro que um redesenho pode nos oferecer novas e mais aprofundadas conclusões.

Bibliografia

AARSETH, Espen. Playing research: methodological approaches to game analysis. **Proceedings of 1st Conference of the Digital Games Research Association (DiGRA)**, 2003, Utrecht, Holanda. Disponível em:

https://www.researchgate.net/publication/228739348_Playing_Research_Methodological_approaches_to_game_analysis. Acesso em: 16 de out. 2023.

BRYANT, Jennings.; ROCKWELL, Steven C.; OWENS, John Wesley. "Buzzer beaters" and "barn burners": the effects on enjoyment of watching the game go "down the wire". **Journal of Sport & Social Issues**, 1 nov. 1994, Boston. Disponível em: <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/019372394018004003>. Acesso em: 16 de out. 2023.

CAILLOIS, Roger. **Os Jogos e os Homens**: a máscara e a vertigem. Lisboa: Cotovia, 1990.

CHEUNG, Gifford; HUANG, Jeff. Starcraft from the stands: understanding the game Spectator. **Proceedings of the 29th International Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI)**, 2011, Vancouver, BC, Canadá. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/221514708_Starcraft_from_the_Stands_Understanding_the_Game_Spectator. Acesso em: 16 de out. 2023.

FERNÁNDEZ-VARA, Clara. **Introduction to game analysis**. 2. ed. New York: Routledge, 2019. 54 p.

FRAGOSO, Suely; RECUERO, Raquel; AMARAL, Adriana. **Métodos de pesquisa para internet**. Porto Alegre: Sulina, 2011.

GALLO, Sérgio Nesteriuk. **Jogo como elemento da cultura**: aspectos contemporâneos e as modificações na experiência do jogar. 2007. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica) – PEPG, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2007.

GO GAMERS, PGB 21 8º edição, report gratuito Brasil. 26 mar. 2021. Disponível em: <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/ebooks>. Acesso em 21 jun. 2022.

HAMILTON, William A.; GARRETSON, Oliver; KERNE, Andruid. Streaming on Twitch: fostering participatory communities of play within live mixed media. **Proceedings of the 32nd International Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI)**, 2014, Toronto, Canadá. Disponível em: <https://dl.acm.org/doi/10.1145/2556288.2557048>. Acesso em: 16 de out. 2023.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 1938 (impressão em 2017).

LEVY, Steven. **Hackers**: heroes of the computer revolution. 1ª edição. Garden City, Nova York: Doubleday, 1984.

LIN, Jih-Hsuan Tammy.; BOWMAN, Nicholas; LIN, Shu-Fang; CHEN, Yen-Shen. Setting the digital stage: defining game streaming as an entertainment experience. **Entertainment Computing**, v.31, aug. 2019. Disponível em: <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S1875952118300041>. Acesso em: 16 de out. 2023.

MURRAY, Janet. **Inventing de medium**: principles of interaction design as a cultural practice. 1ª edição. Cambridge: The MIT Press, 23 de nov. 2011.

OLDENBURG, Ray. **The great good place**: cafes, coffee shops, bookstores, bars, hair salons and other hangouts at the heart of a community. 3ª edição. Nova York: Marlowe & Company, 18 de ago. 1999.

SCHMIDT, Luiz. Pesquisa Game Brasil revela o perfil do gamer brasileiro. In **Adrenaline**, 24 mai. 2022. Disponível em: <https://adrenaline.com.br/noticias/v/75333/pesquisa-game-brasil-revela-o-perfil-do-gamer-brasil>. Acesso em 21 jun. 2022.

SKULLY-BIAKER, Rainforest; BEGY Jason; CONSALVO Mia; GANZON, Sarah. Playing Along and Playing for on Twitch: livestreaming from tandem play to performance. **Proceedings of the 50th Hawaii International Conference on System Sciences**, 2017. Disponível em: <http://hdl.handle.net/10125/41400>. Acesso em: 15 out. 2023.

SOARES, Nilson V. **Mundos virtuais e externalidades midiáticas**: as possibilidades de práticas do jornalismo nos jogos on-line. 2009. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Centro de Artes e Comunicação, Universidade Federal de Pernambuco, Recife. Disponível em: <https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/3641>. Acesso em: 10 jan. 2024.

_____. **Os jogos e o fazer**: a produção de conteúdo pelas comunidades de jogadores e suas motivações. 2019. 179f. Doutorado em Tecnologias da Inteligência e Design Digital. Pontifícia Universidade Católica, São Paulo, 2019. Disponível em: <https://tede2.pucsp.br/handle/handle/22131>. Acesso em 10 jan. 2022.

_____. Adaptação da game analysis: metodologia para game studies em cinco passos. **Anais do 46º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**, 2023. Disponível em: https://sistemas.intercom.org.br/pdf/link_aceite/nacional/11/0817202301403864dda4c673749.pdf. Acesso em: 11 out. 2023.

STENROS, Jaakko, PAAVILAINEN, Janne; MAYRA, Frans. Social interaction in games. **International Journal of Arts and Technology, Finland, University of Tampere**, v.4, i.3, 2011. Disponível em: <https://www.inderscienceonline.com/doi/abs/10.1504/IJART.2011.041486>. Acesso em: 14 out. 2023.

RHEINGOLD, Howard. **The virtual community**: homesteading on the electronic frontier. Cambridge: MIT Press, 1993.

TURKLE, Sherry. **The second self**: computers and the human spirit. Cambridge: The MIT Press, 1984.

VAN DER AA, J. T. A. **It's a first!**: a case study on identity expression through language on Twitch

in a game of Teamfight Tactics, 2021. Tese de bacharelado em língua e cultura inglesa – Utrecht University, Utrecht.

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

Referências audiovisuais

BAYONETTA. Osaka: PlatinumGames, 2017, 1 jogo eletrônico.

HOLLOW Knight. Adelaide: Team Cherry, 2017, 1 jogo eletrônico.

HADES. San Francisco: Supergiant Games, 2020, 1 jogo eletrônico.

FALLOUT 4. Rockville: Bethesda Game Studios, 2015, 1 jogo eletrônico.



Um meio moldado pela gambiarra: como trapaçás e regulações econômicas nos videogames moldaram a cultura digital nacional

A medium shaped by makeshift solutions: how cheats and economic regulations in video games have shaped the national digital culture

Roberto Tietzmann⁸⁶

André Fagundes Pase⁸⁷

Giovanni Pasquali Piovesan⁸⁸

Resumo

A história dos videogames no Brasil é profundamente influenciada por gambiarras, adaptações para contornar restrições políticas e econômicas. Desde clones do Atari 2600 até alterações em jogos para refletir a cultura local, a indústria de jogos brasileira se desenvolveu em resposta a desafios únicos que mediavam o desejo de consumo de seus públicos, questões econômicas e restrições legais. A partir de uma pesquisa bibliográfica e o revisitar de jogos adaptados extra-oficialmente no país, podemos afirmar que a pirataria, contrabando e modificações em software e hardware estrangeiro tornaram-se práticas comuns e aceitas. Mais recentemente, a Internet mudou a distribuição e a

⁸⁶ Doutor em Comunicação Social. Pesquisador e professor da Escola de Comunicação, Artes e Design – Famecos da PUCRS. Professor do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da PUCRS. Tem como interesses de pesquisa zonas de contato entre audiovisual, design e tecnologia. Professor visitante na Faculté des Sciences du Sujet et de la Société na Universidade Paul Valéry, Montpellier III, na França. Coordenador do grupo de pesquisa ViDiCa – Cultura Digital Audiovisual e do LABiM – Laboratório de Imagem Digital. Pesquisador do programa Pesquisador Gaúcho da Fapergs. E-mail: rtietz@pucrs.br

⁸⁷ Doutor em Comunicação Social. Pesquisador e professor da Escola de Comunicação, Artes e Design – Famecos da PUCRS. Professor do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da PUCRS. Professor visitante no Comparative Media Studies/Writing do Massachusetts Institute of Technology (MIT), nos Estados Unidos, e na Faculté des Sciences du Sujet et de la Société na Universidade Paul Valéry, Montpellier III, na França. Pesquisador do Ubilab, Laboratório de Pesquisa em Mobilidade e Convergência Midiática, e coordenador do grupo de pesquisa JEDI – Jogos e Entretenimento Digital Interativo. Pesquisador nível PQ-2 do CNPq. Pesquisador do programa Pesquisador Gaúcho da Fapergs. Pai da Maria Beatriz. E-mail: afpase@pucrs.br.

⁸⁸ Mestrando em Comunicação Social na PUCRS. E-mail: giovanni.piovesan@edu.pucrs.br

modificação de jogos, mas também trouxe travas mais rígidas. Embora infrações de direitos autorais fossem comuns, a indústria evoluiu, culminando na distribuição digital protegida. Esse passado destaca a resiliência e adaptabilidade da cultura de jogos brasileira.

Palavras-chave: Comunicação, Jogos Digitais, Gambiarra, Pirataria

Abstract

The history of video games in Brazil is deeply influenced by makeshift solutions, adaptations to circumvent political and economic restrictions. From Atari 2600 clones to modifications in games to reflect local culture, the Brazilian gaming industry developed in response to unique challenges that mediated the consumption desires of its audiences, economic issues, and legal restrictions. Based on bibliographic research and revisiting unofficially adapted games in the country, we can affirm that piracy, smuggling, and modifications in foreign software and hardware became common and accepted practices. More recently, the Internet changed the distribution and modification of games but also introduced stricter barriers. Although copyright infringements were common, the industry evolved, culminating in protected digital distribution. This past highlights the resilience and adaptability of Brazilian gaming culture.

Keywords: Communication, Video Games, Makeshift Solutions, Piracy

Introdução

O Brasil, o maior país da América do Sul, tem uma longa história de políticas protecionistas em relação aos mercados de tecnologia. Tais medidas, adotadas com o objetivo de fomentar o conhecimento técnico interno e resguardar o mercado de influências externas nocivas, acabaram por tornar a pirataria e o contrabando atividades toleradas. Empresas nacionais e consumidores puderam ser considerados “cúmplices” de diversas infrações de direitos autorais em um “mercado cinzento”⁸⁹ de computadores domésticos e videogames durante os anos 1980 e 1990. As estratégias utilizadas para superar as restrições legais envolveram o desenvolvimento de várias estratégias para driblar proteções técnicas e legais, gambiarras que influenciaram a formação da relação pública do país com o entretenimento digital no século XXI.

A palavra gambiarra indica uma solução improvisada, feita a partir de uma escassez de recursos e muitas vezes flexibilizando normas para alcançar os objetivos desejados. Digitalmente,

⁸⁹ Um mercado cinzento (também conhecido como mercado paralelo) é um mercado onde os bens ou serviços são comercializados de maneira legal, mas não autorizada ou não sancionada pelo fabricante ou detentor dos direitos autorais. Nesse tipo de mercado, os produtos são geralmente adquiridos e vendidos fora dos canais de distribuição oficiais, como nos jogos digitais discutidos neste artigo. Embora a venda desses produtos não seja ilegal, ela não é autorizada pela empresa que detém os direitos sobre o produto, o que pode levar a questões relacionadas à garantia, suporte e qualidade do produto. A aproximação com a pirataria de software e hardware neste caso também torna este mercado mais ambíguo.

compreende decisões adotadas no passado que permitiam a produção e fruição de jogos e outros softwares, presentes em fitas cassete e cartuchos. Se durante os anos 1980 as gambiarras facilitavam o acesso aos consoles e títulos baratos, mais tarde essa prática evoluiu para mods e versões localizadas vendidas em CDs, DVDs e downloads não oficiais.

Neste texto os autores questionam por que a escolha por um atalho da gambiarra é uma presença tão resiliente no mercado de videogames no Brasil? Buscando respostas, o texto estabelece definições do que é uma gambiarra, traça sua trajetória no mercado brasileiro de videogames e questiona discursos e práticas atuais que emergiram de sua legitimação como elemento da cultura, sobretudo a digital, do país. Propomos dividir esta trajetória em seis momentos, do final dos anos 1970 até o presente momento. Esta linha do tempo inicia com a produção (1) nacional de clones do Atari 2600, plataforma que foi beneficiada pela (2) profusão de cartuchos fabricados no país, porém com alterações nos seus códigos para apresentar as marcas responsáveis pelo seu lançamento. A entrada de produtos fabricados em Taiwan no final da década de 80 foi acompanhada do processo (3) de “desbloqueio” dos aparelhos, inicialmente com modificações na carcaça dos aparelhos, antevendo processos utilizando chips mais de uma década depois. Assim como na Argentina, (4) cartuchos com jogos de futebol com elenco atualizado e localizado a cada ano surgiram. A passagem para o armazenamento em CD e DVD intensificou este processo. A Internet alterou este processo de duas formas. Inicialmente permitiu a distribuição online (5) destes arquivos alterados, em acervos de arquivos modificados que permanecem ativos. Apesar disso, o (6) incremento da conexão permanente dos aparelhos, além de outras travas de software, resultaram num declínio destes processos, que felizmente veio acompanhado de uma profissionalização da indústria do país.

Essas práticas começaram a mudar na segunda década do século XXI a partir da integração da Indústria Criativa com a internet, seja pela distribuição ou adoção de práticas de proteção ao direito autoral. Em consoles como o Xbox 360, as conexões on-line permitiram aos desenvolvedores a publicação de jogos em rede em atualização constante e com cuidados preventivos para burlar proteções contra cópias, inviabilizando as gambiarras.

Gambiarra: etimologia e identidade nacional

Como ponto de partida, é necessário definir o que é uma gambiarra e sua espécie de metodologia particular brasileira para resolução de problemas. Dicionários como Cunha (1982) e Houaiss (1999) apontam seu primeiro uso etimológico ainda em Portugal para descrever uma extensão elétrica com uma lâmpada na sua extremidade, uma espécie de iluminação improvisada, porém pouco utilizada no Brasil.

Bouffleur (2006) sugere que a própria palavra gambiarra implica a presença de uma metáfora visual dentro de si mesma, já que a primeira parte da palavra "gambi" é semelhante ao termo atual italiano e ao anterior "gamba", que significa "perna". É possível observar uma analogia direta da extensão do fio aos membros mais longos do corpo humano, sugerindo que tal uso foi incorporado à língua portuguesa por meio de trocas culturais, populacionais e econômicas nos séculos anteriores.

Apesar desta história, é possível afirmar que o significado da palavra não está mais ligado à existência concreta de objetos ou antigos jogos de palavras e, portanto, tornou-se uma metáfora fluida de improvisação em si. Bouffleur (2006) afirma que três elementos são fundamentais para a criação de uma gambiarra: a existência de uma demanda, a disponibilidade de alguns recursos diferentes dos mais óbvios para atendê-la e a formulação de uma ideia. Assim, essa forma de extensão de energia elétrica original passou a ser a extensão de qualquer recurso e capacidade disponível para satisfazer as necessidades de alguém fora de uma solução convencional aceita.

Seu significado também pode ser pejorativo, oscilando entre um extremo que indica uma solução fraca e até mesmo desleixada para um problema mas também pode significar uma comemoração por encontrar uma saída inusitada, uma espécie de elogio à criatividade popular para encontrar saídas quando as opções tradicionais não estão disponíveis. Esse duplo padrão de entendimento implica uma complexa negociação de uma identidade nacional entre a adesão e o valor atribuído aos códigos de conduta e ética, uma vez aprendidos e impostos por Portugal e outros lugares, vistos como "superiores" e "mais civilizados", e de fato, formas de resolução de problemas disponíveis para pessoas comuns que envolviam apropriações, modificações, frequentes mal-entendidos e interpretações erradas de modos de vida europeus no novo mundo.

Tal identidade pós-colonial, como define Hall (2005), é fragmentada, enquanto identidades nacionais passadas e presentes continuam a negociar seus conceitos. De acordo com Thiesse (2001), para uma identidade nacional ser estabelecida é preciso afirmar sua definição e o posterior reconhecimento de um repertório de símbolos que funcionem como uma espécie de marcador da auto-representação e da diferença, tais como: uma história estabelecendo a continuidade da nação; um número de heróis, modelos de valores nacionais; uma língua; monumentos culturais; um folclore; lugares memoráveis e uma paisagem típica; uma mentalidade e costumes particulares; identificações pitorescas, entre outros. Lado a lado com outros símbolos bem conhecidos do Brasil como a cidade do Rio de Janeiro, o futebol como esporte nacional e a festa coletiva do Carnaval, as gambiarras também são um conceito relevante para apreender a identidade criativa do país.

Também é válido observar outra marca histórica apontada por Rosas (2008). A expressão encontra relação com a “*jugaad*” na língua hindi, com o francês “*”système D*” que indica uma solução improvisada em um momento de necessidade, com o “Trick 17” alemão usado em soluções originais ou incomuns e, ainda, do conceito de bricolagem de Claude Lévi-Strauss, em que um indivíduo é capaz de reconfigurar o mundo como ele considera adequado, independentemente das regras restritivas anteriores. É importante, no entanto, enfatizar uma diferença fundamental na palavra em português e em sua conotação brasileira. Como apontam Amado e Brasil (1991), uma gambiarra é, muitas vezes, uma solução provisória que se torna de fato permanente porque resolve o problema de maneira rápida e barata o suficiente, evitando as dificuldades formais.

Das pechinhas aos clones criativos

A história do jogo digital no Brasil pode ser contada por muitos ângulos, datas de lançamento, personagens e empresas. O viés das gambiarras revela medidas constantes e informais para desviar leis fiscais e alfandegárias e regulamentação econômica pesada em formas que permitiam à audiência saciar seu desejo de jogar, não importando o que deveria ser feito para que isto acontecesse. Ou seja, as gambiarras foram criadas pela combinação de escassez e esforço para

alcançar maneiras de consumir.

O primeiro passo nessa direção pode ter vindo de uma proibição que continua vigente até quando da redação deste texto. Nas primeiras décadas do século XX, como Castro (2005) descreve, o Rio de Janeiro teve uma vida noturna vibrante nos cassinos, onde estrelas de rádio (dentre elas a jovem Carmen Miranda) se misturavam a celebridades nacionais e internacionais, apostando em locais suntuosos próximos das praias famosas da cidade. Os jogos de azar foram legais no Brasil até 1946, quando o presidente Eurico Gaspar Dutra, general do exército que havia deposto Getúlio Vargas, proibiu esses jogos, alegando que, sob a pressão de grupos moralmente ressentidos, partidas a dinheiro degradavam os cidadãos e conspiravam para arruinar as famílias.

Com essa medida, os jogos que não eram esportes ficaram sob estrito controle governamental e, portanto, as maiores loterias do país continuam a ser coordenadas por um banco estatal. A legislação, no entanto, não fez desaparecer um dos principais jogos de azar do país, o Jogo do Bicho, uma loteria paralela controlada por contraventores, continua existindo em todo o país.

Os controles estatais aumentaram uma vez mais durante a ditadura militar de direita, no poder de 1964 a 1985. Durante um período de repressão política, o governo obteve dinheiro emprestado do Fundo Monetário Internacional (FMI) para promover o desenvolvimento com um viés nacionalista. Na primeira década, a economia melhorou, porém no final da década de 1970, os anos de expansão trouxeram uma recessão duradoura com inflação alta. Durante esse período, as empresas de tecnologia começaram a operar na Zona Franca de Manaus, um centro industrial localizado na capital do Amazonas.

Alinhado ao mesmo viés, o governo federal iniciou em 1977 uma política de reserva de mercado, dificultando a importação de produtos de tecnologia e proibindo a abertura de novas filiais de empresas estrangeiras relacionadas a esse setor. Feito lei em 1984 (Lei nº7232, 1984), chamada de Política Nacional de Informática. Revogada em 1991, mas seu legado mudou a paisagem ligada à cultura digital no país, transformando pirataria e contrabando em práticas toleradas e fazendo de indústrias locais cúmplices frequentes ao direcionarem parte da criatividade para explorar brechas na lei.

Com o objetivo de proteger a soberania brasileira, as empresas tiveram que construir indústrias dentro do país para serem certificadas a vender seus produtos e restringir a quantidade de peças importadas. Bancos e grandes corporações se beneficiaram da desvantagem imposta aos concorrentes estrangeiros e dos incentivos fiscais e importaram ou ajudaram a desenvolver computadores para administrar seus processos financeiros, adotando tecnologia ainda mais ágil que nos países do Primeiro Mundo, movimento que refletiu a crescente inflação e frequentes desvalorizações cambiais desse período. Os consumidores, por outro lado, permaneceram isolados dos últimos lançamentos, frequentemente recorrendo a contrabandistas que rapidamente criaram um mercado paralelo.

O mercado local de videogames sofreu com isso. A empresa Philco, então parte do conglomerado da Ford, lançou em 1977 o console Tele-Jogo. Esta versão inicial contava com três títulos – *Futebol*, *Tênis* e *Paredão*, todos variações do *Pong* (Atari, 1972). Uma segunda versão com dez jogos foi lançada em 1979, como Chiado (2011) menciona, ao mesmo tempo que o Atari 2600 já estava sendo contrabandeado para o Brasil.

Aí reside uma faísca de uma das principais características dos *gamers* brasileiros, que, desde o início deste mercado, comprou produtos melhores (ou mais novos) de fontes externas, mesmo que os meios para fazer isso fossem uma algo parcialmente nebuloso. Esta indefinição de limites é ilustrada na Figura nº1:

Figura nº1: um segmento de um anúncio no jornal Folha de S. Paulo, 19/12/1982.

Lançamento.
Cartuchos para Atari
• Missile Command • Slot Racer.
• Circus • Demon Attack • Superman.
• Breakout • Defender • Donkey Kong.
• Football • Air Sea Battle • Star Wars.

Video-Cassete Sharp VC-8510.
Grava em 2 e 6 horas. Relógio timer para programação antecipada de até 7 dias. Controle-remoto. Muitas outras vantagens. O melhor preço de São Paulo.

Rollei P-37.
• Projetor de slides 35mm.
• Magazine rotativo para 80 slides.
• Controle-remoto para mudança e foco.
Apenas 78.900, à vista ou 3x28.400, = 85.200.

Gradiante System 96, 60W.
Amplificador com AM/FM stereo. Toca-discos Garrard completo Tape-deck frontal. Duas caixas acústicas. Rack de madeira.
Apenas 279.000, a vista; ou 1+9 vezes de 27.900, = 279.000.

SONY
Lançamento FM Walkman SRF-30W.
Para recepção da sua estação de FM com um som puríssimo, digno da marca Sony.
Walkman Sony.
O menor e mais leve. Ouça. Ritmo dos minutos.

Active Woofer System.
O Active Woofer System é composto de 3 caixas, sendo 2 satélites para reprodução dos sons médios e agudos e um woofer ativo de 12", responsável pela difusão das baixas frequências. A única caixa que reproduz os graves com extrema profundidade que se espalham

Fonte: Acervo Folha/Reprodução do Autor.

Na figura nº1 é destacada uma seção de um anúncio de jornal que circulava na Folha de S. Paulo, periódico de maior circulação do país, perto do Natal de 1982. O título de um dos anúncios, inserido no centro superior da imagem, menciona "Lançamentos - Cartuchos para Atari" e lista 11 jogos. A economia do texto, sem qualquer explicação sobre o que é o tal dispositivo, sublinha o conhecimento generalizado sobre uma plataforma de jogos para o público mainstream, mesmo antes de o console ser lançado oficialmente ou seus imitadores chegarem ao mercado. A cena nacional era tão ativa que, segundo Chiado (2011), em 1983, analisando o mercado antes da introdução da Atari formalmente como produto licenciado, a empresa brasileira Gradiante constatou que mais de oitenta mil consoles compatíveis estavam em operação.

Há também uma mensagem mais sutil na imagem nº1, ainda que aponte para os efeitos da gambiarra no mercado brasileiro de games. Todos os 11 jogos listados são mencionados como sendo "para Atari" sem identificação de qual empresa os criou. Embora a maioria tenha sido lançada nos EUA pela própria Atari Inc., o anúncio não cita a Imagic (desenvolvedora do *Demon Attack* (1982)) nem mesmo a Parker Brothers (editora do jogo *Star Wars - O Império*

Contra-Ataca (Star Wars - Empire Strikes Back, 1982)), uma pista indireta de que os jogos estavam sendo copiados e vendidos no Brasil, independentemente de suas fontes. Como evidência para isso, não há foto dos jogos ou de suas caixas, ao contrário de todos os outros produtos anunciados na imagem anterior.

Pequenas empresas, protegidas da acusação de roubo de propriedade intelectual pelas políticas de tecnologia, recorreram à pirataria industrial, lançando clone após clone dos Atari 2600, com nomes tão diversos quanto Dactar (Milmar), Dynavision (Dynacom), Superjogo (CCE), Onyx Junior (Microdigital), VJ-9000 (Dismac), etc. Quando a empresa Polyvox, uma subsidiária do Grupo Gradiente, lançou um console Atari licenciado da empresa estadunidense em 1983, a maioria das outras empresas mudou seus negócios de consoles para cartuchos de jogos. Esses produtos eram menos caros, fator que facilitava sua venda, e não exigiam uma rede de centros de manutenção, permitindo que pequenas empresas tivessem funcionários copiando os jogos enquanto adicionavam pequenas modificações. Isso induziu o público a uma distorção, pois não fazia diferença comprar uma versão original ou falsificada do jogo, porque ambas funcionariam e a competição selvagem mantinha os preços baixos, apesar da inflação.

A maioria dos títulos foi lançada com o nome original em inglês, mas o nome dos criadores do software original foi substituído. No jogo *Seaquest*, por exemplo, o logotipo da empresa original, Activision, na parte inferior foi substituído por CCE e a barra de oxigênio traduzida para a palavra portuguesa “ar” conforme mostrado nas figuras nº2 e nº3.

Figura nº2: Uma captura de tela do jogo *Seaquest* original (Activision, 1983)



Fonte: ROM do jogo *Seaquest* (Activision, 1983)

Figura nº3: Uma captura da versão brasileira de *Seaquest* pela CCE, com logo trocado e barra de oxigênio traduzida.



Fonte: ROM do *Seaquest* (CCE, 1983)

É possível interpretar essa modificação em muitos sentidos. No mais imediato deles, é uma proeza de um programador anônimo, sendo capaz de mudar o código compilado sem acesso ao

código fonte do jogo. Em busca de um significado mais profundo, é possível reconhecer outra instância da negociação pós-colonial da identidade nacional discutida anteriormente neste capítulo. Por que, afinal, dedicar tempo e esforço para assinar a tela do jogo? Porque através desta gambiarra é feita uma declaração de propriedade, ao mesmo tempo reposicionando o material estrangeiro – visto como superior ao que poderia ser produzido no Brasil – e sendo inteligente o suficiente para provar que um indivíduo, mesmo sem as ferramentas certas, preparação e recursos é capaz de manipulá-lo, uma afirmação da criatividade nacional.

A empresa Atari chegou ao Brasil em 1983 com uma forte campanha de marketing, com anúncios veiculados no horário nobre com o slogan “o inimigo que todos querem enfrentar”, como observa Chiado (2011). Paradoxalmente, a chegada do console licenciado não frustrou o mercado paralelo, mas o impulsionou ainda mais, na medida que a base de consoles instalados cresceu. Os cartuchos passaram por gambiarras técnicas para suportar até 32 jogos em vez de apenas um, escolhidos pela manipulação de uma série de seletores. Como a maioria dos jogos em destaque poderia ser aprendida em poucos momentos apenas jogando, sem a necessidade de instruções, a cultura do videogame no Brasil cresceu selvagememente, levando os consumidores a buscarem preços mais baixos em vez da qualidade de acabamento ou garantias de manutenção.

Conforme a geração de consoles de jogos avançava, o aumento da complexidade das tecnologias de 8 bits e 16 bits fez com que muitas pequenas empresas que copiavam os jogos da Atari fechassem as portas e a origem dos cartuchos fosse transferida para as porosas fronteiras secas do Brasil, com destaque para a fronteira de Foz do Iguaçu com Ciudad del Este no Paraguai, um movimentado centro de comércio regional, tanto oficial quanto paralelo. Novos itens, de cigarros a bebidas alcoólicas e eletrônicos, foram contrabandeados para o Brasil, tanto como uma maneira de evitar impostos e regulamentações, quanto como parte da cultura de que itens vindos de outros países eram melhores.

Devido à sua popularidade global, versões falsificadas de consoles e jogos da Nintendo também foram vendidas na América Latina. Nos anos finais da reserva de mercado, os clones brasileiros dos sistemas da fabricante japonesa criaram um panorama único onde as empresas se acomodaram às importações de produtos de origem duvidosa. Um exemplo disto é a oferta de

um console compatível com Nintendo que funcionava ao mesmo tempo com cartuchos de 60 pinos (formato original do Japão) e 72 pinos (formato vendido em outros lugares do mundo), tornando-o assim compatível com todas as ofertas que o consumidor poderia encontrar. Os anos da Atari já haviam mostrado às empresas que não era viável combater a pirataria generalizada de jogos, embora houvesse algum dinheiro a ser ganho no negócio de hardware.

O console da concorrente Sega Master System não alcançou o amplo sucesso da Nintendo de 8 bits no mercado internacional, logo os piratas de games internacionais não se preocuparam em inundar o mercado com cópias. Isso abriu espaço para a empresa licenciada nacional da Sega, a TecToy, que conseguiu atingir grande sucesso através de um marketing inteligente e construir qualidade de forma inédita no mercado brasileiro, como afirma Szczepaniak (2006):

A maioria das pessoas nos hemisférios do norte do Japão, América e Europa não sabe o nome TecToy, mas é uma das empresas de videogame mais importantes que existem. Isso não é por causa de sua parceria incrivelmente estreita com a Sega (uma das mais próximas de uma empresa não japonesa), ou porque é a única empresa que ainda fabrica hardware da Sega. São todas essas coisas e o fato de terem lutado contra as probabilidades de criar uma empresa bem-sucedida e totalmente legítima em uma região repleta de pirataria. (SZCZEPANIAK, 2006, p. 50)

Nos seus melhores anos, a TecToy conquistou 75% do mercado brasileiro de videogames, segundo Pettus (2013) e, ressaltam os autores, sem recorrer a estratégias de gambiarra. Durante este período, a empresa compartilhou o mercado com os clones da Nintendo de 8 bits e fez a transição para o hardware de 16 bits. Como aponta Pase (2013), o fim da reserva de mercado em 1991 acelerou as transições no contexto local, atualizando-o com lançamentos internacionais. Ao mesmo tempo, a TecToy introduziu o Mega Drive (Sega Genesis nos EUA), enquanto a Playtronic, uma nova empresa do grupo Gradiente, trouxe o Super Nintendo, e ambos protegeram ativamente seus consoles da clonagem, mesmo que tivessem que suportar cartuchos pirateados e outros acessórios de hardware contrabandeado, como controles de jogo.

Flutuações na economia a partir dos anos 1990, juntamente com uma crescente complexidade em consoles de jogos de 32 bits e mais tarde fizeram o preço dos sistemas de entretenimento subir. Isso, somado à tradição de pirataria generalizada, levou algumas plataformas

de jogos para o mercado paralelo. Por exemplo, a Sony nunca lançou um Playstation de primeira geração oficialmente no Brasil, e reteve a segunda versão do console até 2009. A ruptura de paradigma para tudo isso veio quando os consoles mudaram o meio de armazenamento de circuitos para CDs (e DVDs mais tarde). Os discos podiam ser replicados em casa, permitindo que os falsificadores disponibilizassem seus produtos sob demanda.

O último impulso na segunda década do século XXI em relação aos jogos on-line, serviços de assinatura e conectividade sempre ativa representa uma verdadeira divisão digital em relação às gambiarras. Embora, por um lado, esses novos recursos demonstrem a evolução dos jogos, também atuam como forças para impedir a pirataria com sistemas complexos de gestão de direitos digitais (também conhecido pela expressão em inglês *Digital Rights Management*, *DRM*). Quando consoles se dissolvem materialmente em serviços digitais, os usuários ficam restritos em redes controladas e livres de pirataria e gambiarras.

Gambiarras contemporâneas em um mundo conectado

Até agora, este texto explorou três categorias de gambiarra no mercado brasileiro de videogames: a primeira aponta para empresas que encontraram maneiras de contornar as proibições e leis governamentais ou aproveitar as restrições do mercado nacional a seu favor; a segunda sugere que os consumidores culturalmente não se incomodariam muito com a origem das fontes de entretenimento, relacionando consumo com acesso, compatibilidade e baixo preço; a terceira enfatiza práticas de gambiarra como uma resistência através de ações simbólicas significativas.

Um discurso é o processo social de fazer e reproduzir o consenso como definido por Fiske (1983) para ancorar e consolidar leituras preferidas que informam escolhas futuras. Assim, o discurso unificador das práticas de gambiarras no Brasil pode ser definido como um chamado hedonista de “me dê entretenimento, me dê agora e me dê barato”, com repercussões contínuas.

Um caso bem específico do mercado brasileiro de videogames é a resiliência duradoura de consoles antigos que permanecem à venda, apoiados por fornecedores oficiais não como itens vintage, mas como máquinas-gambiarra, eleitas pelos consumidores brasileiros para perseverar

devido à adaptação ao mercado. Dois consoles amplamente disponíveis que representam esta prática são o Master System da Sega (originalmente comercializado de 1986 a 1992 nos EUA) e o Playstation 2 (2000 - 2012), cada um com um apelo específico aos consumidores locais.

Como a empresa Tectoy, mencionada anteriormente, seguiu a Sega lançando localmente as plataformas Genesis, Saturn e Dreamcast ao longo da década de 1990, um choque aconteceu quando a empresa japonesa decidiu sair do mercado de hardware de consoles em 2001, passando a desenvolver jogos para outras plataformas. A maioria dos consumidores brasileiros adotou uma atitude de economia em relação às aquisições de jogos digitais: deveriam caber um orçamento sem sobrecarregá-lo. Assim, a tecnologia apenas "boa o suficiente para divertir" ultrapassou em preferência as soluções de ponta, enquanto a pirataria se tornava uma companheira doméstica em muitos casos.

De forma inteligente, a TecToy incorporou a gambiarra a seus próprios produtos, derrubando o modelo de mercado de venda de jogos e consoles separadamente, lançando produtos com dezenas ou centenas de jogos embutidos dos primeiros anos do século XXI, vistos como plataformas de jogo atentas ao orçamento, bem como um possível primeiro console de uma criança. Uma vez que os DVDs que levaram os jogos para a PlayStation 2 foram rapidamente hackeados e duplicados, mais uma vez o pensamento do "bom o suficiente", barato e descuidado da origem do jogo se impôs.

Nesse contexto, o legado pós-colonial dentro da cultura nacional foi recriado na adaptação e circulação dos videogames, muitas vezes disponível apenas em software e hardware de língua inglesa, estimulando a criação de gambiarras que mediavam as diferenças de florescimento da linguagem na ausência de localização adequada de texto e diálogo. A série *Konami International Superstar Soccer* (posteriormente rebatizada como *Winning Eleven / Pro Evolution Soccer*) tornou-se o aplicativo matador para PS2 no Brasil, gerando versões falsificadas que mudaram o código do jogo para incluir equipes nacionais e emissoras esportivas anos antes da série FIFA fazer o mesmo. Com um preço barato para o mercado nacional, um disco de game custava em torno de US\$ 5 em 2008, facilitando a compra de uma versão do jogo no início do Campeonato Nacional de Futebol, e outra após o final, com as equipes que mudaram da liga A para a B, em um esforço

do público para o público.

Assim, a Sega e a Tectoy continuam a se sair bem por causa de sua boa adaptação às características do mercado local. A companhia nacional interpretou apropriadamente o desejo de jogar por pouco investimento e a Sony, inadvertidamente, fez o PS2 um sucesso na auto-regulamentação extra-oficial dos mercados de pirataria. Conforme apontado pelo NPD Group⁹⁰, “mercados alternativos no Brasil, incluindo vendas de varejo e on-line de outros países, bem como vendas no mercado negro, fornecem uma infinidade de opções para aquisição de software e hardware” (2015).

A consultoria afirma também que os jogadores brasileiros usam lojas legais, mas não abandonam as práticas do passado. “Ao pensar em suas compras em um ano típico, os jogadores estimam que 62% de seus jogos vêm do mercado formal, enquanto 38% vêm de mercados alternativos, como compras fora do Brasil e no mercado negro.” (NPD GROUP, 2015, relatório on-line). Segundo este relatório, os mercados são uma parte vital da indústria e, portanto, analisar este contexto pode ser uma chave não só para outros países como Argentina, Rússia e Índia, mas também para jogos em um cenário moderno com consoles competindo contra smartphones com diversão disponível por preços ainda menores.

Portanto, a maior parte da cultura da gambiarra nos jogos digitais no Brasil foi uma cultura material: cartuchos de jogos foram copiados e reprogramados, consoles foram empacotados com muitos jogos e a propriedade intelectual tornou-se uma questão em relação a ativos estrangeiros. No entanto, a mudança de paradigma trazida pela natureza conectada dos sistemas de jogo como um meio de autenticação, redes sociais, atualizações e jogos on-line demandou novas formas de burlar restrições industriais para facilitar práticas comerciais e adaptações de jogos aos contextos locais.

Da Silva (2015) reúne diversos relatos em um panorama do acesso e conectividade da internet brasileira, afirmando que quase metade da população utiliza a internet regularmente, mas apenas um em cada cinco desfruta de velocidades de conexão superiores a 8MBps. Mesmo assim, enxames de brasileiros entraram em mundos virtuais, para jogos e socialização. Em ambientes sem

⁹⁰ NPD Group é uma empresa de pesquisa de mercados norte-americana. (N. dos Eds.

práticas monetizadoras de jardim murado, os usuários se encheram de conversas em português, adotando o discurso risonho de *HUEHUEHUE*, uma gíria para o tradicional *HAHAHA* (e suas variações) que opera como símbolo de diferença e marcador de identidade nacional, atualizando o médio, mas em sincronia com a necessidade de signos identitários discutidos anteriormente no texto através de Hall (2005) e Thiesse (2001).

Práticas on-line de spam, *trolling* e assédio refletem novas formas de gambiarra e incivilidade, uma busca constante por diversão total sem pagar por isso. Esses atos digitais são derivados dos comportamentos, uma vez aprendidos da relação com o mercado cinza e de outras gambiarras usadas não apenas pelo público, mas também pelas empresas, como discutido anteriormente. O discurso hedonista é radicalizado: por que alguém deveria pagar se há uma maneira de contorná-lo? Fragoso (2014) classifica esses atos como um comportamento tóxico, que inclui práticas de mendigar dinheiro dentro de mundos virtuais, repetindo a frase GIBE MONI PLIS, uma versão corrompida de “dê-me dinheiro, por favor”. Mais uma vez, o uso de uma forma deliberadamente errada de escrever e comunicar opera como um sinal de identidade nacional e os truques e a presença indisciplinada podem ser interpretados como ocupação negativa e irritante ou orgulhosa do espaço online, dependendo do ponto de vista de quem está envolvido.

Redes de jogos e bloqueios DRM podem ajudar a evitar gambiarras, mas não em todos eles. O Xbox One e o PlayStation 4 e seus sucessores usam redes pagas para jogos online e banem usuários conectados com conteúdo ilegal. A medida tenta restringir a pirataria, proibindo o acesso a recursos multiplayer, em muitos casos, uma parte essencial da experiência de jogo. Isso leva os jogadores a ambientes controlados e evita o uso de cópias ilegais, uma grande parte do problema, mas não atrapalha totalmente as gambiarras. Dentro do maior site de vendas virtual da região, o Mercado Livre, os títulos são vendidos usando códigos de download digital, com usuários revendendo fichas para pessoas que não querem, não podem usar cartões de crédito ou estão procurando preços mais baratos. Como a PlayStation Network permite que você compre um jogo digitalmente e depois o compartilhe com a conta de um amigo ou membro da família, marcando contas como “Sistemas Secundários”, alguns usuários encontraram uma nova fonte de lucro. Esse recurso que ajuda os jogadores a compartilhar um título foi transformado em uma gambiarra para

se tornar um negócio sob demanda de revenda de códigos de licença por aproximadamente metade do preço. Esses vendedores de mercado cinza oferecem a assistência adequada aos seus clientes, esclarecendo dúvidas e instruindo-os sobre como lidar com eventuais problemas como códigos bloqueados.

Em 2021 a receita total do mercado de jogos foi de US\$ 1,4 bilhão no Brasil, segundo levantamento realizado pela consultoria PwC Brasil (PricewaterhouseCoopers), publicado em 2022. De acordo com a Pesquisa Games Brazil (2023), 70,1% dos brasileiros têm o costume de jogar jogos eletrônicos. Destes, mais da metade joga em dispositivos móveis, sendo 51,7% do total. Dentre outras plataformas que também se destacam no país estão os consoles com 20,5% e os computadores com 12,8%.

A Pesquisa da Indústria Brasileira de Games (2022), idealizada pela Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Jogos Digitais Abragames, aponta que 1616 jogos foram desenvolvidos no Brasil entre os anos de 2020 e 2021. Dentre as plataformas, os dispositivos móveis tiveram o maior número de jogos desenvolvidos, com 37% do total em 2020 e 39% em 2021. Em seguida aparecem os computadores, com 19% do total em 2021 e 21% em 2022. Os consoles ficam em quarto lugar, com 11% dos jogos desenvolvidos no Brasil em 2020 e 2021. Isso equivale a cerca de cem milhões de pessoas jogando no Brasil, segundo dados da população divulgados pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE, 2015). Uma avaliação anterior feita pela consultoria Pricewaterhousecoopers coloca esses valores em perspectiva, afirmando que, por maior que seja o consumo de jogos na América do Sul, ela representa apenas 2% do mercado mundial de videogames com os outros países. Esta é uma quantia pequena quando comparada financeiramente com a América do Norte ou a Europa, e a ausência de mais vendas sugere pistas importantes sobre o mercado nacional. Pode-se interpretar isso como uma consequência direta de um mercado que está ansioso para adotar novas tecnologias e lazeres, mas sofre de uma longa tradição de práticas não oficiais baseada em um relacionamento entre o comerciante e o cliente forjado por uma luta constante entre produtores e consumidores por preços menores, resultando em medidas pouco ortodoxas para driblar leis como pirataria de software ou gambiarras.

Considerações finais: as gambiarras continuam a existir

A onipresença de uma gambiarra na cultura brasileira não pode ser exagerada. Para cada regra existem várias exceções e atalhos, uma distorção que se naturalizou neste país predominantemente tropical. Os jogos digitais são, sem dúvida, tanto uma cultura quanto a literatura ou o cinema, mas também um mercado e um espaço onde a natureza do jogo como identidade nacional se manifesta, superando as restrições impostas pela mecânica ou outras convenções.

Este jogo constante de gato e rato pela lei driblando gambiarras evoluiu durante o tempo, distanciando-se da mera clonagem de hardware. Com consoles em extinção, algo que pode acontecer em alguns anos com plataformas de streaming para jogos é que a posse material de um jogo se tornará um mero acesso a ele. Este não é o modelo usado por redes vinculadas ao console ou Steam, mas é semelhante à Netflix e ao aplicativo Amazon Kindle. A única maneira de experimentar o conteúdo é usando sistemas com login e senha para inserir jardins murados de conteúdo e os contratos de licenciamento que restringem os produtos por região.

Práticas como essas enfatizam uma guerra vivenciada ao longo dos anos, mas dentro de uma indústria com grandes lucros e escala baseada na produção massiva de hardware e software. Uma enorme mudança para um mundo somente on-line provavelmente mudará isso, com diferentes partes interessadas dentro da indústria e mais poder concentrado nas empresas que criam hardware e sistemas de streaming.

Esse controle total pode resolver problemas relacionados a políticas, mas transfere a energia do usuário para o provedor de conteúdo. Se uma nova máquina ou sistema não for compatível com os anteriores, parte da história da mídia pode desaparecer também à medida que os jogos saem da distribuição e os consoles mais antigos se tornam irreparáveis. O PlayStation 4 não roda jogos de versões anteriores, mas alguns títulos lançados para o novo sistema ou podem ser jogados através do micro console do PlayStation TV. Um jogo esquecido no passado pode desaparecer se a empresa não tiver interesse - ou uma perspectiva de lucro. Neste contexto, as gambiarras podem arriscar uma nova vida a jogos esquecidos, como projetos como M.A.M.E. e M.E.S.S.

Os serviços on-line continuam a ser desafiados, pois seus modelos de negócios desenvolvidos no exterior demandam adaptações para as práticas financeiras brasileiras, como variação cambial e impostos, nem sempre realizadas em sincronia com lançamentos no exterior. Em setembro de 2015, o Congresso Nacional brasileiro ampliou o ISS (Imposto Sobre Serviços) para cobrir os serviços de streaming, cobrando 2% do preço, como noticiou o jornal *Zero Hora* (2015). Até mesmo um ex-ministro das Comunicações propôs impostos específicos para o acesso à Netflix, ao WhatsApp e ao YouTube (ARAÚJO, 2015), alegando que tais serviços on-line “tiravam empregos”. Se as políticas econômicas e cambiais provocarem aumentos nos impostos, provavelmente os consumidores poderão concorrer em outra gambiarra, ou então ao uso de redes virtuais privadas (VPNs) para criar “túneis on-line” em outros países para driblar as restrições regionais de propriedade intelectual. A Estrutura Brasileira de Direitos Civis para a Internet (BRASIL, 2014) protege o direito de estabelecer conexões livremente, mas nunca se sabe como essas novas gambiarras serão avaliadas num futuro próximo sob o escrutínio das autoridades. Em um país que aprendeu a experimentar o consumo de mídia por meio da gambiarra em paralelo distribuição oficial.

Esta é uma situação que provavelmente não desaparecerá tão cedo, pois as gambiarras estão em constante evolução. Um comportamento tão forte dentro de uma cultura pode ser alterado não apenas com preços mais baratos, mas promovendo jogos produzidos por empresas locais e educando os usuários de que eles estão dentro de uma cadeia e práticas mais baratas podem ser boas para suas economias, mas não para um meio e um país que pode investir em novas criações e exportar sua criatividade, um poderoso ativo reconhecido mundialmente.

Se por um lado as gambiarras desafiam as leis, são formas de também driblar dificuldades para o acesso aos jogos. Além de formar um mercado consumidor, mesmo que com altos investimentos em consoles para uma economia maior nos jogos em si, podem estimular o surgimento de pessoas interessadas em desenvolver seus estúdios, transformando os jogos em profissões posteriormente. O caso brasileiro não é isolado e lembra um pouco o que foi visto na formação da indústria polonesa, simbolizada atualmente pela atuação da CD Projekt Red (Švelch, 2018).

Apesar disso, ela também deformou o imaginário do consumidor nacional, sempre oferecendo soluções baratas para o consumidor, dificultando a conscientização sobre a necessidade de apoiar estúdios brasileiros e fortalecer o mercado interno. A versão de PlayStation 4 de *Horizon Chase Turbo* (Aquiris, 2018) contava com um adesivo na capa indicando ser um produto nacional, além do preço competitivo comparado com outros títulos (R\$ 39,90 em 2018), como forma de atrair jogadores. Dentro da caixa, a empresa deixou um panfleto agradecendo pela compra, com as assinaturas dos desenvolvedores. Este foi um caminho válido, porém apresentou uma espécie de efeito colateral com o passar do tempo.

Para usar outra metáfora, gambiarras costumavam driblar a lei criando um longo cabo de guerra entre público, designers de jogos, empresas de hardware e governo para a diversão, com todos os lados trapaceando durante a luta. E é sábio lembrar uma lição clássica dos jogos digitais, um truque (ou uma gambiarra) pode ser útil para ganhar o jogo a curto prazo, mas pode não ser o melhor e mais adequado a longo prazo.

REFERÊNCIAS

AMADO, Gelles; BRASIL, Haroldo Vinagre. **Organizational Behaviors and Cultural Context: The Brazilian "Jeitinho"**. International Studies of Management & Organization, Vol. 21, No. 3, Ethnomanagement: A Latin Provocation (Fall, 1991), pp. 38-61. Armonk (NY): M.E. Sharpe, Inc. Disponível online em <http://www.jstor.org/stable/40397183>. Último acesso em 08/05/2023.

ARAÚJO, Thiago. **Ministro das Comunicações defende teles e pede regulamentação para Netflix, WhatsApp e YouTube** [Minister of Communications defends telecom companies and discuss policies for Netflix, WhatsApp and YouTube]. Publicado em 08/20/2015. Disponível online em http://www.brasilpost.com.br/2015/08/20/regulacao-netflix-whatsapp_n_8015070.html . Último acesso em 16/07/2023.

BNDES - GEDIG. **RELATÓRIO FINAL Mapeamento da Indústria Brasileira e Global de Jogos Digitais**. São Paulo, 2014. Disponível online em http://www.bndes.gov.br/SiteBNDES/bndes/bndes_pt/Galerias/Arquivos/conhecimento/seminario/seminario_mapeamento_industria_games042014_Relatorio_Final.pdf. Último acesso em

16/07/2023.

BOUFLEUR, Rodrigo Naumann. **A Questão da Gambiarra: formas alternativas de desenvolver artefatos e suas relações com o design de produtos.** Dissertação de mestrado. FAU-USP: São Paulo, 2006.

BRASIL. Senado Federal. **Lei Nacional da Informática, projeto nº7232 de Outubro 29, 1984.** Disponível online em https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l7232.htm. Último acesso em 08/05/2023.

BRASIL. Presidência da República. **Marco Civil da Internet, lei nº 12965 de 23 de abril de 2014.** Disponível online em <https://www.publicknowledge.org/assets/uploads/documents/APPROVED-MARCO-CIVIL-MAY-2014.pdf>. Último acesso em 16/07/2023.

CASTRO, Ruy. **Carmen: Uma biografia.** São Paulo: Companhia das Letras, 2005.

CHIADO, Marcus. **1983, o Ano dos Videogames no Brasil.** Marcus Garrett. São Paulo: Edições sob Demanda, 2011.

CUNHA, Antonio Geraldo da. **Dicionário Etimológico.** Nova Fronteira. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1982.

DA SILVA, Sivaldo Pereira. **Políticas de acesso à Internet no Brasil: indicadores, características e obstáculos.** Cadernos adenauer xvi (2015) nº3, p. 151-171. São Paulo: Konrad-Adenauer-Stiftung - Fundação Konrad Adenauer no Brasil, 2015.

FISKE, J. (et al). **Key Concepts in Communication.** London : Methuen, 1983.

FRAGOSO, Suely. **Meet the HUEHUES: A Sociotechnical Approach to Disruptive Behaviour in Multiplayer Online Games.** International Journal of Sociotechnology and Knowledge Development (IJSKD), Volume 6, Issue 3, 2014. Disponível online em <http://www.igi-global.com/article/meet-the-huehues/125637>. Último acesso em 08/05/2023.

FREIRE-MEDEIROS, Bianca. **O Rio de Janeiro que Hollywood Inventou.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2005.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade.** 10ª ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2005.

HOUAISS, Antônio. **Dicionário da Língua Portuguesa.** São Paulo: Objetiva, 1999.

IBGE. **População.** Disponível online em <http://www.ibge.gov.br/apps/populacao/projecao/index.html>. Último acesso em 08/05/2023.

KENT, Steven. **The Ultimate History of Video Games: From Pong to Pokemon.** New York: Three Rivers Press, 2001.

KIRKPATRICK, Graeme. **Computer Games and the Social Imaginary.** New York: Polity Press, 2013.

LUZIO, Eduardo; GREENSTEIN, Shane. **Measuring the Performance of a Protected Infant Industry: the Case of Brazilian Microcomputers.** Publicado em The Review of Economics and Statistics, Vol. 77, No. 4, Nov., 1995. MIT Press.

NPD GROUP. **New Report from The NPD Group Provides In-Depth View of Brazil's Gaming Population.** Publicado em 10/12/2015. Disponível online em <https://www.npd.com/wps/portal/npd/us/news/press-releases/2015/new-report-from-the-npd-group-provides-in-depth-view-of-brazils-gaming-population/>. Último acesso em 16/07/2023.

PASE, André. **Pirataria no Brasil, dos produtos baratos às práticas culturais.** Proceedings of the Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital, 2013. Disponível online em <http://www.sbgames.org/sbgames2013/proceedings/industria/06-full-paper-indtrack.pdf> . Último acesso em 08/05/2023.

PETTUS, Sam. **Service Games: The Rise and Fall of SEGA.** New York: CreateSpace, 2013.
RIBEIRO, Gustavo Lins. **Economic Globalization from Below.** Publicado em Etnográfica, vol.10, no.2, Nov., 2006. Porto. Disponível online em http://www.scielo.oces.mctes.pt/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0873-65612006000200002&lng=pt&nrm=iso. Último acesso em 16/07/2023.

ROSAS, Ricardo. **The Gambiarra: Considerations on a recombinatory technology.** In Boler, Megan. Digital Media and Democracy: Tactics in Hard Times. Cambridge, MA, USA: MIT Press, 2008.

SCHAFER, Mirko Tobias. **Bastard Culture! How User Participation Transforms Cultural Production.** Amsterdam: Amsterdam University Press, 2011.

ŠVELCH, Jaroslav. **Gaming The Iron Curtain: How Teenagers And Amateurs In Communist Czechoslovakia Claimed The Medium Of Computer Games.** Cambridge: MIT Press, 2018.

SZCZEPANIAK, John. **Sega Lives On**. Retro Gamer 30, October, 2006. Bournemouth: Imagine Publishing.

TECTOY. Disponível online em <http://www.tectoy.com.br>. Último acesso em 08/05/2023.

THIESSE, Anne-Marie. **Ficções criadoras: as identidades nacionais**. *Anos 90*, n. 15, Porto Alegre, UFRGS, 2001/2002.

ZERO HORA. **Câmara aprova projeto que determina cobrança de imposto a serviços como Netflix**. Publicado em 09/11/2015. Disponível online em <http://zh.clicrbs.com.br/rs/entretenimento/noticia/2015/09/camara-aprova-projeto-que-determina-cobranca-de-imposto-a-servicos-como-netflix-4845738.html>. Último acesso em 08/05/2023.

REFERÊNCIAS AUDIOVISUAIS

DEMON Attack. Los Gatos: Imagic, 1982, jogo eletrônico.

FUTEBOL. Manaus: Philco Ford, 1977.

HORIZON Chase Turbo. Porto Alegre: Aquiris, 2018, jogo eletrônico.

PAREDÃO. Manaus: Philco Ford, 1977.

PONG. Sunnyvale: Atari, 1972, jogo eletrônico.

STAR Wars – Empire Strikes Back. Salem: Parker Brothers, 1982, jogo eletrônico.

TÊNIS. Manaus: Philco Ford, 1977.



Nova York 2140: Notas para uma Utopia Logística⁹¹

New York 2140: Notes for a Logistics Utopia

Fabio Fernandes⁹²

Resumo

Como definir uma utopia em tempos de Antropoceno? A obra do escritor estadunidense Kim Stanley Robinson tem se debruçado sobre modos de evitar a crise climática desde a década de 1990, com sua obra seminal *Red Mars*. Contudo, a partir da chegada efetiva do Antropoceno e do reconhecimento por cientistas de que o colapso do clima já está acontecendo, Robinson desloca o eixo de sua preocupação para pensar modos eficientes de compensar o estrago provocado por essa crise a partir de seu romance *Nova York 2140*, publicado em 2017. Neste artigo, defendemos que essa estratégia constitui uma “utopia logística”, ou seja, uma utopia cujo horizonte pode ser facilmente visto pelas pessoas que começaram a construí-la, ao contrário de utopias anteriores, onde esse horizonte estava num futuro distante.

⁹¹ Uma versão reduzida e em inglês deste ensaio foi publicada no livro *Uneven Futures: Strategies for Community Survival from Speculative Fiction* (Cambridge: MIT Press, 2022), organizado por Ida Yoshinaga, Sean Guynes e Gerry Canavan.

⁹² Jornalista e escritor, doutor e mestre em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP, onde é professor de Oficina de Texto no curso de Jornalismo, traduziu dezenas de livros, entre os quais *Laranja Mecânica* e *Belas Maldições*. Como jornalista, trabalhou nos jornais *O PASQUIM*, *O Globo*, *Tribuna da Imprensa* e *Valor Econômico*. Escreveu, entre outros, os romances *Os Dias da Peste*, *BACK IN THE USSR* (finalista do Prêmio Jabuti 2020), *Love Will Tear Us Apart* e os livros acadêmicos *A Construção do Imaginário Cyber* e *No Tempo das Telas* (com Pollyana Ferrari). É pesquisador de narrativas utópicas com pós-doutorado pela ECA-USP, membro do grupo de pesquisa *Comunidata* e líder do grupo de pesquisa *Observatório do Futuro*, ambos vinculados à PUC-SP.

Palavras-chave: ficção científica, Kim Stanley Robinson, utopia logística

Abstract

How to define utopia in Anthropocene times? American writer Kim Stanley Robinson's work has focused on ways to avoid the climate crisis ever since the 1990s, with his seminal work *Red Mars*. However, with the unequivocal coming of the Anthropocene and the recognition of ongoing climate collapse by scientists from all over the world, Robinson shifts the focus of his concerns to think of efficient ways to make up for the damage caused by this crisis in his novel *New York 2140*, published in 2017. In this article, we argue that this strategy constitutes a “logistic utopia”, namely an utopia whose horizon could be easily seen by the ones who started to build it, contrary to previous utopias, in which said horizon was in a distant future.

Keywords: science fiction, Kim Stanley Robinson, logistics utopia

1. Kim Stanley Robinson dispensa apresentações: ele é um dos mais célebres escritores de ficção científica dos EUA. Publicou 19 romances e numerosos contos, e sua obra foi traduzida para 24 idiomas. KSR (como será chamado aqui a partir de agora) ganhou vários prêmios, incluindo o Prêmio Hugo de Melhor Romance, o Prêmio Nebula de Melhor Romance e o World Fantasy Award.

2. KSR é um autor difícil de rotular, mesmo dentro do gênero. Ele foi chamado de muitas coisas desde sua estreia no final dos anos 70: um escritor de ficção científica, um gênio da ficção científica obcecado pelo clima, até mesmo um escritor anticyberpunk, como disse em entrevista à *Wired Magazine* em 2018: “Cyberpunk era uma aberração (...) Elas eram um tanto antifeministas, com suas garotas hard noir. Era derrotista. Ou apolítico. Ou colaboracionista – como noir. Então eu os odiei e eles me odiaram.”

3. Mas, na verdade, ele pertence a uma categoria à parte: o rótulo pelo qual é mais conhecido é Humanista. A única outra escritora a receber esse rótulo por críticos e estudiosos foi Ursula K. LeGuin, que KSR chamou de sua “mãe” em termos de escrita de ficção científica quando faleceu, em 2018. LeGuin, porém, voltava sua atenção fundamentalmente para a relação entre pessoas e ecossistemas. Tendo uma visão antropológica das coisas, ela preferia escrever sobre relações socioeconômicas-políticas.

4. A visão de KSR parece um pouco paradoxal à primeira vista: ele tem a mente de um engenheiro. Ele engendra problemas em sua ficção e depois apresenta soluções.

5. Mas, embora tenha a mente de um engenheiro, suas histórias não se enquadram nas velhas narrativas anteriores à *Era de Ouro*, onde os cientistas resolviam tudo com aparelhos gigantescos. (Donde o termo *Superscience* [Superciência], aparentemente cunhado em 1919 por Charles Fort em *O Livro dos Danados*, mas desde então usado em revistas populares, dando nome também a uma delas – *Super-Science Stories*, em 1940, editada por Frederik Pohl.)

6. Os cientistas de KSR ainda são heróis. Contudo, eles trabalham em conjunto com diversos outros tipos de especialistas, numa espécie de estrutura orgânica que proporciona uma abordagem holística dos problemas que aparecem nas histórias.

7. Este é definitivamente o caso de *New York 2140*, publicado em 2017, em que um dos personagens principais (pois uma das características de suas histórias é que não há um protagonista único, mas sempre um elenco de pelo menos meia dúzia, bem equilibrado ao longo da narrativa) diz o seguinte: “Você já percebeu que nosso prédio é uma espécie de rede de atores que pode fazer coisas? Temos a estrela da nuvem, o advogado, o especialista em construção, o prédio em si, o detetive da polícia, o homem do dinheiro... adicione o motorista da fuga e é a porra de um filme de assalto!” (*NY2140*, Kindle Edition, kl. 7264)

8. As histórias de KSR podem ser arquivadas sob o que Fredric Jameson chama, no seu livro *Arqueologias do futuro: O desejo chamado Utopia e outras ficções científicas* (2021), de uma utopia pós-moderna. E este pesquisador chama de *utopia logística*.

9. A saber: uma utopia logística é uma utopia cujo horizonte pode ser facilmente visto pelas pessoas que começaram a construí-la. Ao contrário de utopias anteriores, como a Revolução Russa, onde esse horizonte estava num futuro distante e as pessoas eram convidadas a fazer

sacrifícios pelo bem comum, mas provavelmente não viveriam para ver isso dar frutos. Alguns estudiosos, como Orlando Figes, afirmam no seu livro *Rússia Revolucionária, 1891-1991* que este espírito de auto-sacrifício do povo russo o ajudou durante a Segunda Guerra Mundial: “Um dos elementos mais importantes no esforço de guerra soviético foi o culto de sacrifício. O povo soviético entrou em guerra com a psicologia da década de 1930. Vivendo num estado de constante luta revolucionária, habituaram-se à ideia de sacrifício” (págs. 312-314).

10. Uma utopia logística traz à mente a ideia marxista de “revolução permanente”, defendida por Leon Trotsky no seu livro homónimo (1929).

11. KSR não se considera um trotskista, mas sim um socialista democrático: numa entrevista de fevereiro de 2019, ele mencionou que é um membro de carteirinha dos *Democractic Socialists of America*.

12. KSR também é um crítico do capitalismo, tendo dito isso diversas vezes em entrevistas e através de seus personagens em seus romances.

13. *New York 2140* (doravante denominado *NY 2140*) é uma espécie de romance inovador em sua carreira: um divisor de águas, se preferirem. É nesse livro que ele deixa de se preocupar em mudar a Terra para melhor e entende que isso não é mais possível, porque chegamos ao Antropoceno.

14. O Antropoceno é um termo cunhado pelo biólogo Eugene Stoermer no início da década de 1980, mas o químico atmosférico Paul Crutzen é creditado por tê-lo reinventado e popularizado, significando uma nova era de mudança devido à intervenção humana direta.

15. *NY 2140* é a história de uma cidade do século XXII que tem quase metade de sua superfície coberta por água, devido ao derretimento das calotas polares. A subida de aproximadamente 15

metros do nível do mar transforma Manhattan e outras partes da cidade de Nova York naquilo que os seus habitantes chamam (não sem alguma ironia) de Super-Veneza. A cidade italiana é palco de um fenômeno conhecido como subsidência, ou seja, o rebaixamento gradual de sua superfície, que cria a sazonal *Acqua alta*, quando grande parte da superfície da cidade fica ocasionalmente coberta na maré alta. E assim como Veneza, a cidade de Nova York aprendeu a lidar com o resultado dos dois Pulsos que inundaram parte dela. A cidade é bastante funcional e os seus habitantes esforçam-se por mantê-la assim.

16. Daí o termo utopia logística: desde o início do romance, através de Vlade (o especialista em construção mencionado na nota 7), aprendemos que o trabalho para garantir que eles permaneçam à tona (literal e metaforicamente) é constante: literalmente porque o edifício devem ser constantemente tratados com novos materiais para evitar o desmoronamento com a erosão marinha. Metaforicamente porque estas coisas consomem dinheiro e ainda precisamos de dinheiro e de mercados neste futuro.

17. Porém: o acontecimento principal nas primeiras páginas do livro é o desaparecimento de Mutt e Jeff, dois analistas de dados que se tornaram desonestos após hackear um banco de dados bancário. Em última análise, o objetivo deles era se vingar do sistema, destruindo-o por dentro – algo um pouco parecido com o que acontece em *Clube da Luta*, mas com método. (Naturalmente, as coisas não acontecem da maneira planejada e eles pagam o preço por isso.)

18. O que torna *NY 2140* diferente de uma distopia comum, onde o hacker solo consegue derrubar a corporação do mal, é a logística. Mutt e Jeff não conseguem fazer isso sozinhos (eles tentam antes do romance começar, e são sequestrados e mantidos como reféns em um contêiner subaquático, até serem resgatados por uma equipe de resgate praticamente por acidente), e acabam unindo forças com a equipe citada acima, para ter justiça e vingança contra o sistema.

19. Em citação extraída do texto: “Há cerca de duzentas grandes cidades costeiras, todas tão

submersas quanto Nova York. Tipo um bilhão de pessoas. E estamos todos molhados, estamos todos no precariado (...) Todos queremos justiça e vingança.” (NY 2140, kl. 7282)

20. Embora existam algumas coisas que possam parecer um pouco exageradas, como uma espécie de *deus ex machina* (dois ratos d'água adolescentes, Stefan e Roberto, tropeçam em uma fortuna em barras de ouro recuperadas de um navio inglês do século XVIII, e esse dinheiro permitirá que eles, com o resto da equipe mencionada acima, comprem o prédio onde a maioria deles mora, ou deseja), a história faz sentido.

21. O referido edifício é a torre Met Life, que se tornou uma enorme cooperativa, com jardins na cobertura e também *hotellos*, ou seja, tendas para acomodar hóspedes, já que a habitação ali está totalmente ocupada e é para toda a vida (uma das protagonistas, o detetive de polícia Gen Octaviadottir, uma mulher negra – uma homenagem a Octavia E. Butler – herda o apartamento de sua falecida mãe). Boa parte da história se passa no refeitório comunitário do Met Life, durante almoços e jantares.

22. KSR já tinha feito isso antes, principalmente na trilogia de Marte, e também em 23/2, onde grande parte das interações entre os personagens acontecem durante as refeições comunitárias. Seus romances enfatizam o trabalho do coletivo sempre que possível. Seus mundos não são os mundos dos heróis solo, mas da coletividade. Afinal, um bom esforço logístico exige trabalho em equipe.

23. A comida é muito importante na obra da KSR. Normalmente, nas narrativas de ficção científica, temos primordialmente uma situação em que as necessidades básicas dos personagens são tidas como certas. A este respeito, a maior parte da ficção científica não difere muito da literatura convencional do final do século XIX ou início do século XX. Autores como Henry James, Marcel Proust, Machado de Assis e Eça de Queiroz raramente escreveram sobre comida, exceção feita para descrições requintadas de banquetes (sendo Proust a exceção, tendo

transformado as madeleines em verdadeiros dispositivos de viagem no tempo). É uma espécie de cenário pseudoutópico pós-escassez.

24. Em algumas histórias de ficção científica, a comida recebe grande importância – mas apenas por uma questão de sobrevivência. Um dos principais exemplos que vêm à mente é *Make Room! Make Room!*, de Harry Harrison! Soylent Green é gente – mas há muitos outros, como *The Road to Nightfall*, de Robert Silverberg, onde o canibalismo é a lei implícita de um EUA pós-apocalíptico.

25. Outro exemplo – muito especial – é *Duna* (2021), A especiaria é o alfa e o ômega de tudo nesse universo. Dois slogans dentro da narrativa chegaram ao imaginário popular: *A especiaria deve fluir* e *Quem controla a especiaria controla o universo*. A comida em *Duna* é vista como algo análogo ao petróleo, ou seja, uma fonte de energia, mas também algo que pode ser transformado em arma. Alimentação como controle.

26. Mas num número menor de histórias, a comida não é ignorada nem vista como algo que pode saciar a fome. A comida é vista como sustento diário. Mas é visto através de uma espécie de prisma logístico, isto é, através da teia de relações relativas à produção, ao comércio (ou à troca, em mais do que alguns casos) e ao consumo. Isto é visto principalmente, geralmente, em histórias pós-apocalípticas, mas também em algumas utopias muito particulares. Dois exemplos que vêm à mente são *The Postman* (2020) de David Brin, e *Os Despossuídos* (2019), de Ursula K. LeGuin.

27. *NY 2140* não se concentra na comida, mas na experiência comunitária de comê-la. Isso fornece o pano de fundo para muitas das interações entre os personagens do romance.

28. *NY2140* faz referência a romances pós-apocalípticos como *The Drowned World*, de J. G. Ballard, por exemplo. Mas KSR não escreveu uma distopia. Este é um apocalipse na medida em que você considera que todo apocalipse é um fim de ciclo e não um fim de mundo.

29. A história se passa após o que KSR chama de Segundo Pulso, um evento que inunda metade da cidade de Nova York. A cidade é a protagonista, e KSR deixa isso claro ao longo da história, com diversas epígrafes intercaladas ao longo do livro.

30. Talvez pudéssemos dizer que *NY 2140* é o *Moby-Dick* de KSR. Sua baleia branca, porém, não é exatamente uma inimiga, mas uma amiga. Talvez *inimigo* seja a palavra certa, ou talvez seja necessário inventar uma nova palavra para explicá-la. A baleia está à vista de todos, ou claro: é a cidade de Nova York, ou pelo menos a sua parte submersa.

31. KSR pode muito bem ser o Melville do século XXI, tanto no tema como no estilo: por exemplo, o seu uso de muitas epígrafes ao longo do volume corresponde (mesmo que de forma distorcida) à infinidade de epígrafes no começo de *Moby-Dick*.

32. Esta menção aos substantivos coletivos acima foi escrita no estilo do próprio KSR, que provavelmente a emprestou de Borges e de seu amor por listas.

33. Melville também é referenciado mais de uma vez em *NY 2140*. Uma cena do romance se passa em frente ao seu túmulo, e o escritor aparece como um fantasma na lembrança de um dos personagens.

34. Scott Beauchamp disse num artigo escrito para a *The Atlantic* que a ficção científica da KSR pode não ser ficção daqui a 300 anos. Mas ele o escreveu em 2013, resenhando *2312*. *NY2140* estava ainda a quatro anos no futuro, mas, a julgar pelas mudanças climáticas, sua previsão poderia acontecer muito antes.

35. Pois o foco de KSR tem mudado ligeiramente desde a Trilogia de Marte. Ele parou de defender a terraformação da Terra, como fez no início da década de 1990, quase sem sucesso (isto é, fora

da esfera de influência científica, que, infelizmente, não se revelou muito influente no que diz respeito à esfera política.)

36. Embora KSR já estivesse interessado no trabalho do coletivo para fornecer soluções eficazes para grandes problemas, como escreveu em *Blue Mars* (2009). Mais tarde no romance, eles realizam um conselho para discutir alternativas, e um dos Primeiros Cem, Vlad, propõe desta forma: “Estamos propondo um sistema complexo, com esferas públicas e privadas de atividade econômica. Pode ser que peçamos às pessoas que dediquem, ao longo da vida, cerca de um ano do seu trabalho ao bem público, como no serviço nacional da Suíça. Essa reserva de mão-de-obra, mais os impostos sobre as cooperativas privadas pelo uso da terra e dos seus recursos, vai nos permitir garantir os chamados direitos sociais que temos discutido – habitação, cuidados de saúde, alimentação, educação – coisas que não deveriam ser como a mercê da racionalidade do mercado.” (ROBINSON, 2009, p. 145.)

37. E Vlad conclui: “O mercado sempre existirá. É o mecanismo pelo qual coisas e serviços são trocados. A competição para oferecer o melhor produto ao melhor preço é inevitável e saudável. mas em Marte será dirigido pela sociedade de uma forma mais ativa. Haverá status de organização sem fins lucrativos para questões vitais de suporte à vida.” (ROBINSON, 2009, p. 145.)

38. E assim por diante. Mas, se a trilogia de Marte termina sem uma solução concreta para este dilema, *NY 2140* nos leva vários passos adiante na consecução desse objetivo – talvez porque se trata de algo mais concreto (porque a cidade de Nova York está lá e podemos extrapolar com muito mais facilidade a partir do que ela existe do que a partir de uma possibilidade?).

39. Conclusão: *NY 2140* é tão importante para uma discussão do Capital sob o Antropoceno que pode muito bem ser o Grande Romance Americano do século XXI até agora – ou do Capitalismo Tardio dos EUA, se preferirem.

40. É revigorante ver alguém que se preocupa em como viver as nossas vidas diariamente, cumprindo totalmente a definição de Lyotard do pós-modernismo como a narrativa menor, oposta ao épico. Por mais paradoxal que seja, este romance é provavelmente o melhor romance já escrito sobre a cidade de Nova York - ou, pensando bem, sobre qualquer grande cidade do mundo.

REFERÊNCIAS

BEAUCHAMP, Scott. In 300 Years, Kim Stanley Robinson's Science Fiction May Not Be Fiction.

The Atlantic. Disponível em:

<https://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2013/04/in-300-years-kim-stanley-robinsons-science-fiction-may-not-be-fiction/274392/>. Acesso em: 16 fev. 2024.

FIGES, Orlando. **Revolutionary Russia, 1891-1991**. New York: Metropolitan Books, 2014.

JAMESON, Fredric. Trad. Carlos Pissardo. **Arqueologias do futuro: O desejo chamado Utopia e outras ficções científicas** São Paulo: Editora Autêntica; 1ª edição 2021.

ROBINSON, Kim Stanley. **Blue Mars**. New York: HarperVoyager, 2009

ROBINSON, Kim Stanley. **New York 2140**. London: Orbit, 2008.

ROGERS, Adam. **The Climate-Obsessed Sci-Fi Genius of Kim Stanley Robinson**.

Disponível em: <https://www.wired.com/story/kim-stanley-robinson-red-moon/>. Acesso em: 16 fev. 2024.



Valores eurocêntricos em jogo: Modificando o colonial através de uma perspectiva indígena⁹³

Eurocentric values at play: Modding the colonial from the indigenous perspective⁹⁴

Rhett Loban
Thomas Apperley

Culturas de povos originários raramente são representadas em videogames, e quando são, suas representações geralmente acabam sendo feitas de forma imprudente. Os povos indígenas e as culturas de diversas partes do mundo têm sido representadas de maneiras que não respeitam ou mostram pouco conhecimento sobre os problemas que essas populações lidam. Por exemplo, no jogo australiano *Ty the Tasmanian Tiger* (Electronic Arts, 2002), o povo aborígene australiano está completamente ausente, sendo trocado por animais indígenas antropomorfizados, nos quais alguns usam pintura facial tradicional, enquanto a narrativa é sobre resgatar outros animais da “hora de sonhar” (*dreamtime*). Portanto, se observa que enquanto uma versão secular da cultura aborígene criada pelo colonizador branco é um elemento importante do jogo, seu povo está

⁹³ Publicado originalmente no livro *Video Games and the Global South*, editado por Phillip Penix-Tadsen e lançado pela ETC Press. Com o fim de preservar o texto original, as normas e estilos presentes no texto foram mantidos na tradução.

⁹⁴ Tradução de Matheus Mendes Schlittler, mestrando em Multimeios pela Universidade Estadual de Campinas – Unicamp

ausente. O controverso jogo de celular *Survival Island 3: Australia Story* (NIL Entertainment, 2015) foi removido do Google Play e da Apple Store em janeiro de 2016, em grande parte por uma petição on-line que se preocupava com o jogo encorajar violência contra povos nativos australianos. O jogo representava aborígenes como “selvagens” que contribuíam com a dificuldade de sobreviver no *outback* australiano. Outros jogos também apropriaram de culturas e iconografias indígenas, como *Mark of Kri* (Sony Computer Entertainment, 2002), que utilizou da tradição de tatuagens faciais ou Tā moko dos Māori (povo originário de Aotearoa/Nova Zelândia) em personagens no jogo. Estes exemplos são decepcionantes, e parecem representar uma ocorrência comum na mídia comercial não-indígena.⁹⁵

Entretanto, observa-se alguns jogos comerciais recentes aclamados pela crítica que lidam com culturas indígenas e questões oriundas de uma perspectiva indígena, por exemplo no jogo *Never Alone/Kisima Inŋitchuŋa* (E-Line Media, 2014), feito pela Upper One Games em parceria com o Conselho Tribal do Alasca da Enseada de Cook⁹⁶. Interessado em explorar como uma perspectiva indígena pode ser trazida para jogos digitais de estratégia e jogos digitais de estratégia de guerra, este capítulo considera a prática de modificação de jogos digitais. Em jogos de estratégia, povos indígenas, assim como outros povos não-ocidentais, são frequentemente representados de uma forma generalizada não condizente com a realidade histórica, que ignora suas especificidades culturais e históricas como povos soberanos. Estamos interessados em como estas representações podem ser melhoradas através da modificação de jogos originais, com o fim de criar uma experiência mais detalhada e balanceada tanto para jogadores indígenas quanto para não-indígenas. Jogos de estratégia estão em uma zona de perigo para representações indígenas uma vez que eles simulam processos históricos complexos, muitas vezes — implicitamente ou explicitamente — incluindo a colonização do mundo por poderes europeus.

Este capítulo é uma colaboração entre dois pesquisadores, Rhett Loban e Thomas Apperley. Rhett é um nativo das Ilhas do Estreito de Torres, que são uma cadeia de ilhas no

⁹⁵ “Jogos sérios” não-comerciais que lidam com conteúdos indígenas mais respeitosamente e de forma mais autêntica já foram desenvolvidos; conferir Jakub Majewski, “Oldest Culture, Newest Medium: What emerges from the Clash?”, *Proceedings of DiGRA 2016 National Conference: Tensions* (2016)

⁹⁶ Elizabeth LaPenseé, “Video Games Encourage Indigenous Cultural Expression.” *The Conversation*, 22 mar 2017.

Estreito de Torres, entre o Cabo York, a Austrália e Papua-Nova Guiné. Os nativos das Ilhas do Estreito de Torres são diferentes dos povos aborígenes do resto da Austrália. Este capítulo é um recorte de seu projeto de doutorado, no qual examina o uso de jogos de estratégia para ensino de História em contextos formais e não-formais. Thomas é um *Pakeha* (colono) neozelandês, que vem estudando e trabalhando em instituições universitárias australianas desde 2004, e ele é um dos três orientadores de doutorado de Rhett. Este capítulo junta seus interesses em comum por jogos de estratégia de guerra e é sobretudo uma colaboração, mas o mod⁹⁷ discutido foi desenvolvido apenas por Rhett através de pesquisas com seus familiares e outros nativos do Estreito de Torres. Portanto, este capítulo tem duas vozes: “nós”, que se refere a Rhett e Tom; e Rhett falando na primeira pessoa do singular, que será indicado ao longo do texto.

Este capítulo possui três partes. Na primeira parte buscamos refletir como jogos de estratégia de guerra vem representado povos indígenas, com atenção principalmente tanto em seus aspectos problemáticos quanto em tentativas mais recentes de tentar ser mais inclusivo. Na segunda parte, Rhett disserta sobre sua pesquisa e o processo de fazer o mod “*Indigenous People of Oceania*”⁹⁸, que adiciona uma perspectiva indígena para *Europa Universalis IV (EUIV)* (Paradox Interactive, 2013). Na terceira seção, iremos considerar os limites de trabalhar com mods nestes jogos, considerando como definições de nações e soberanias eurocêntricas estão integrados nas regras e mecânicas do jogo. Através dessa jornada iremos explorar a seguinte questão: as versões eurocêntricas de História e cultura que guiam jogos de estratégia que colocam pessoas indígenas e suas culturas fora da História podem ser transformados efetivamente através de uma perspectiva indígena a partir de práticas como modificações?

Antes de irmos adiante, a prática que chamamos de modificação é um termo guarda-chuva que abrange diferentes práticas. Podemos incluir modificações de software até o ponto que um novo jogo é criado⁹⁹. Entretanto, outras práticas de modificação são menos abrangentes, como as

⁹⁷ Abreviação de “modificação” (N. do T.)

⁹⁸ Povos Indígenas da Oceania, em tradução livre (N. do T.)

⁹⁹ Baptiste Monterrat. Elise Lavoué e Sébastien George, “Learning Games 2.0: Support for Gaming Modding as a Learning Activity”. *Proceedings of the 6th European Conference on Games Based Learning, 2012*. Conferir também Ibrahim Yucel, Joseph Zupko e Magy Seif El-Nasr, “It Education, Girls and Modding.” *Interactive Technology and Smart Education 3.2* (2006), 144.

intervenções nos softwares que modificam jogos existentes, ou desenvolvem conteúdo adicional para eles. Algumas definições de mods chegam até ao hardware dos jogos¹⁰⁰. Mas a característica em comum da modificação diz respeito à customização, adaptação ou o ato de remixar o jogo — ou conteúdos específicos do jogo — pelos jogadores, com o objetivo de encaixar seus desejos e interesses. Neste capítulo, “modificar” se refere ao processo de alterar os arquivos de um jogo com o fim de criar novos conteúdos ou uma nova versão para o jogo; enquanto o “mod” é o produto final da alteração.

Jogos de estratégia de guerra e culturas indígenas

Um grande tema de muitos jogos de estratégia de guerra é a colonização europeia, o que resulta a representação de povos indígenas em um problema crucial, uma vez que esses povos são as principais vítimas deste processo colonial. Enquanto as Nações Unidas não possuem uma definição estrita para a palavra “indígena”, a instituição salienta características comuns incluindo a auto-declaração como indígena; fortes conexões com territórios; sistemas sociais, políticos e econômicos distintos; línguas, culturas e credos únicos; e sobretudo, a existência de uma sociedade pré-colonial¹⁰¹. Pessoas indígenas já tinham Histórias autônomas pré-colonização¹⁰² e continuam batalhando pela conservação de suas tradições e culturas pós-colonização¹⁰³. São eles os “descendentes de habitantes anteriores de uma região que vivem em concordância com costumes sociais, econômicos e culturais tradicionais que são bruscamente distintos daqueles advindos de grupos dominantes”¹⁰⁴. Mesmo que grupos indígenas muitas vezes mantêm muitas características de suas formas de vida tradicionais, eles ainda são efetivamente definidos pelo colonialismo através de perspectivas da História dos colonizadores.

¹⁰⁰ Walt Scacchi, “Computer Game Mods, Modders, Modding, and the Mod Scene”. *First Monday* 15.5 (2010), 2.

¹⁰¹ United Nations Permanent Forum on Indigenous Issues, “Fact Sheet: Who Are Indigenous Peoples?,” *United Nations Permanent Forum on Indigenous Issues*, 2006, https://www.un.org/esa/socdev/unpfii/documents/5session_factsheet1.pdf.

¹⁰² Franke Wilmer, *The Indigenous Voice in World Politics: Since Time Immemorial* (Sage, 1993), 97. Ver também Ted Robert Gurr, *Peoples Versus States: Minorities at Risk in the New Century* (U.S. Institute of Peace Press, 2000), 17.

¹⁰³ Wilmer, *The Indigenous Voice in World Politics*, 97

¹⁰⁴ Jeff Corntassel, “Who Is Indigenous? ‘Peoplehood’ and Ethnonationalist Approaches to Rearticulating Indigenous Identity,” *Nationalism and Ethnic Politics* 9.1 (2003), 78-80.

Jogos de estratégia de guerra também tendem a representar pessoas indígenas desta forma. Eles não são representados como povos soberanos, mas como sujeitos potenciais para serem colonizados ao estilo europeu. Os “atores” destes jogos são as nações e culturas historicamente associadas com colonização (por exemplo os Países Baixos ou a Grã-Bretanha), e qualquer conflito com civilizações indígenas é desbalanceado, tanto em questão de recursos disponíveis para cada lado da disputa, quanto a respeito da riqueza em detalhes históricos dados para suas culturas e histórias. Por exemplo, há uma tendência em jogos de estratégia e jogos de estratégia de guerra de agrupar povos indígenas juntos em uma maneira não-histórica, além de representar populações indígenas de forma genérica, como por exemplo na série de jogos *Sid Meier's Civilization*, que utiliza o termo genérico (e pejorativo) “bárbaro” para descrever populações nômades¹⁰⁵. Em *Sid Meier's Civilization IV* (2K Games, 2005), as nações originárias dos Astecas e dos Maias são representadas individualmente, mas os povos nativos norte-americanos foram amalgamados de um jeito não-histórico e caracterizados como “Nativo Americano”. Problemas parecidos também são encontrados na expansão *WarChiefs* para o jogo *Age of Empires III* (Microsoft Game Studios, 2006) que adicionou mais alguns detalhes sobre os grupos jogáveis indígenas¹⁰⁶. Em *Sid Meier's Civilization V*, a civilização da Polinésia é criada através de uma coleção confusa de temas polinésios: o líder da civilização é Kamehameha, o primeiro rei de Hawai'i/Havaí; seu esquadrão militar exclusivo é o guerreiro Māori, referenciando o povo originário de Aotearoa/Nova Zelândia; enquanto a melhoria exclusiva da civilização é o Moai (uma cabeça de pedra gigante) de Rapanui/Ilha de Páscoa.

Uma representação melhor de povos indígenas não é apenas “a coisa certa a se fazer”, mas ela também transforma os jogos em uma experiência mais recompensadora, vibrante e perspicaz para a comunidade em torno do jogo. Mesmo que alguns jogadores vão jogar com o objetivo de “ganhar” através de uma lógica colonial de conquista mundial, eles ainda podem se interessar no

¹⁰⁵ Emily Bembeneck, “Phantasms of Rome: Video Games and Cultural Identity,” in *Playing with the Past: Videogames and the Simulation of History*, eds. M. Kapell and A. Elliot (Bloomsbury, 2013), 81-82

¹⁰⁶ Beth A. Dillon, “Signifying the West: Colonialist Design in Age of Empires III: The WarChiefs,” *Eludamos. Journal for Computer Game Culture* 2.1 (2008): 129-144.

aspecto histórico do jogo ao ser mais “verdadeiro” ou “preciso”¹⁰⁷. Pesquisas anteriores também já concluíram que alguns jogadores também jogam jogos de estratégia para explorar e representar (*roleplay*) realidades alternativas, também conhecidos como História contrafactual ou Histórias do “e se”¹⁰⁸. Outros jogadores podem tentar representar “precisamente” a História tentando recriar impérios ou nações históricas, com o fim de compartilhar relatos ficcionais, chamados de relatórios pós-ação¹⁰⁹. Muitos desses fãs de jogos históricos e de estratégia se identificam com eles em parte por conta das Histórias, culturas e povos representados neles. Em suma, adicionar detalhes de povos indígenas nos jogos enriquece as experiências dos jogadores.

O gênero de Jogo de Estratégia de Guerra sintetizado por *EU4* conseguiu representar povos indígenas com mais detalhes que outros jogos. Por exemplo, na expansão *Europa Universalis IV: Conquest of Paradise* (Paradox Interactive, 2014), povos Nativos Norte-americanos são representados como culturas separadamente conceitualizadas através de mecânicas do jogo e decisões através de janelas *pop-up* e caixas de texto. Todos os povos Nativos Norte-americanos (incluindo Apaches, Hurões, Cheroquis, Siú, Comanches, Iroqueses, etc.) têm ou o benefício Nativo Norte-americano, ou de seu povo específico que são únicos para cada nação ou para grupos de nações. O jogo também introduziu um tipo específico de governo chamado “Conselho de Nativos”, uma religião única chamada “*Totemismo*”, e um conjunto único de prédios que só podem ser construídos por tribos Nativas norte-americanas. A expansão também oferece uma função especial para todas as nações Nativas norte-americanas chamada “Migração”, que permite o grupo migrar de uma província para outra, refletindo o estilo de vida pré-colonial nômade de alguns destes povos¹¹⁰. Federações entre os povos também podem ser formadas como um mecanismo de aliança defensiva para afastar invasores e defender seu povo, um reconhecimento da

¹⁰⁷ Apperley, “Modding the Historians’ Code,” 185-198.

¹⁰⁸ Apperley, “Modding the Historians’ code,” 8; Adam Chapman, *Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice* (Routledge, 2016).

¹⁰⁹ Thomas Apperley, “Counterfactual communities: Strategy games, paratexts and the player’s experience of history,” *Open Library of the Humanities* 4.1 (2018): 1-22.; Souvik Mukherjee, *Video Games and Storytelling: Reading Games and Playing Books* (Palgrave, 2015).

¹¹⁰ History.com, “Native American Cultures,” A&E Networks, 2009, <https://www.history.com/topics/native-american-history/native-american-cultures>.

organização utilizada pelos Iroqueses do século XV.

Na expansão *Europa Universalis IV: El Dorado* (Paradox Interactive, 2015), os astecas, maias e incas são representados em grande detalhamento no que se diz respeito às suas religiões, que eram fundamentais para suas sociedades. Por exemplo, a religião asteca é refletida através da mecânica *Doom*¹¹¹, que simula os elementos milenares da religião e cultura asteca. O valor de *Doom* é incrementado gradualmente de 0% a 100% através do tempo e de eventos no jogo, e quando chega em 100% graves penalidades são impostas na nação Asteca. Este valor pode ser diminuído através de sacrifícios, sendo possível no jogo pela opção de declarar guerra contra nações vizinhas através da *casus belli* “Guerra da Flor” com o fim de capturar prisioneiros para sacrifício (uma referência histórica real), ou através do sacrifício dos líderes de nações adversárias¹¹². Também deve ser notado que os elementos da cultura asteca que foram adicionados ao jogo são baseados em uma perspectiva estrangeira através de relatos de padres espanhóis.

Entretanto, mesmo com esses pacotes de expansão, grandes partes das Américas, África, Ásia e Oceania são representadas como terras “vazias” feitas para qualquer um colonizar em *EUIV*. Cada província retrata uma população nativa, mas não há opções de interação diplomática ou jogar com estes povos como com outras nações (por exemplo os Iroqueses ou os Astecas). Ao considerar a riqueza de detalhes do jogo, essas áreas se destacam como peculiares. A inclusão de mais nações indígenas, modelos, ideias e conteúdo *in-game* proveria jogadores com uma experiência muito mais consistente e, de certa forma, mais informativa.

Já que jogos como *EUIV* têm o potencial de oferecer múltiplas perspectivas da História¹¹³, adicionar uma perspectiva indígena através de modificações é consistente para uma experiência do jogador cada vez mais interativa e customizável. Uma vez que esses jogos são frequentemente criticados por apresentar uma versão “ocidental” da História de uma maneira que acaba excluindo outras culturas¹¹⁴, desenvolver um mod que acrescenta uma perspectiva indígena ao jogo é útil

¹¹¹ Optamos por deixar o nome da mecânica em inglês, uma vez que não há tradução oficial de *Europa Universalis IV* para o português. (N. do T.)

¹¹² Ross Hassig, *Aztec Warfare: Imperial Expansion and Political Control* (University of Oklahoma Press, 1995), 3, 10.

¹¹³ William Uricchio, “Simulation, History, and Computer Games,” in *The Handbook of Computer Game Studies*, eds. J. Raessens and J. Goldstein (MIT Press 2005), 335-336.

¹¹⁴ Souvik Mukherjee, “Playing Subaltern: Video Games and Postcolonialism,” *Games and Culture* 13.5 (2016), 3;

para estabelecer uma versão da História que abraça uma multiplicidade ao incluir diferentes povos indígenas. Outro trabalho sobre *Europa Universalis II* já destacou como o jogo pode ser utilizado de formas disruptivas de versões oficiais da História¹¹⁵. Por essas razões, Rhett decidiu desenvolver um mod que adiciona detalhes culturais através da perspectiva indígena para *EUIV*, com o fim de permitir jogadores interessados a ser expostos à História autônoma e cultura de povos indígenas, de forma que desafie e problematize a visão eurocêntrica da História que se aprende nas escolas e no consumo da cultura popular, a mesma visão de mundo representada e implicitamente endossada em *EUIV*.

Uma solução nos mods?

Enquanto jogar um mod (assim como jogar um jogo) não necessita de treinamento inicial, alguns aspectos de criar um mod requerem habilidades bem específicas. Jogos como *EUIV* são feitos para serem modificados, e os fóruns on-line da Paradox Interactive são explicitamente abertos para mods, com *wikis* desenvolvidas pela comunidade feitas para auxiliar o usuário a criar o mod. Modificar jogos é um dos elementos das culturas de jogos que é frequentemente apontado por educadores como sendo uma área chave onde uma alfabetização não-oficial, mas importante para o trabalho, é desenvolvida¹¹⁶. Já houveram outras iniciativas de criar conteúdos de jogos através de modificações que são mais pessoais e relevantes para pessoas indígenas. Isso é em paralelo com um interesse bem difundido em modificar jogos através de uma perspectiva cultural por artistas, ativistas e designers de jogos como uma forma de remixar mídias através do ponto de vista de populações locais marginalizadas¹¹⁷. Importantes iniciativas indígenas incluem um projeto recente com jovens nativos norte-americanos canadenses. Jovens se envolveram em criações de conteúdos para jogos para representar as histórias dos Iroqueses, da forma que foram transmitidas

Kacper Pobłocki, “Becoming-State,” *Focaal - European Journal of Anthropology* 39 (2002), 166.

¹¹⁵ Apperley, “Modding the historians’ code,” 185-198; Chapman, *Digital Games as History*.

¹¹⁶ Thomas Apperley and Chris Walsh, “What Digital Games and Literacy Have in Common: A Heuristic for Understanding Pupils’ Gaming Literacy,” *Literacy* 46.3 (2012): 115-122.

¹¹⁷ Padmini Ray Murray and Chris Hand, “Making Culture: Locating the Digital Humanities in India,” *Visible Language* 49.3 (2015): 141-155.

por suas famílias¹¹⁸. Ao convencer a comunidade Nativa norte-americana em Montreal a se envolver no desenvolvimento, jovens Mohawk transmitiram suas histórias de uma maneira respeitosa, ao mesmo tempo que aprendiam habilidades de programação que são frequentemente restritas para a população não-indígena. A este respeito, fazer mods é um bom exercício. Entretanto, embora modificar jogos muitas vezes seja utilizado como uma área restrita aos conhecimentos de Tecnologia da Informação, Ciências da Computação e desenvolvimento de jogos¹¹⁹; também existe um potencial de se utilizar modificações como uma ferramenta de ensino para outras disciplinas como História e Estudos Culturais.

Rhett escolheu usar *Europa Universalis IV* como um estudo de caso pelo fato do jogo ter a ambição de apresentar alta precisão de detalhes históricos e por ter alto suporte e comunidades de modificadores, que são permitidos de divulgar seus mods através dos fóruns oficiais da Paradox Interactive. Mods em *EUIV* variam de modificações simples que alteram poucas condições variáveis com o fim de balancear melhor o jogo; até completas revisões do jogo que trocam seu cenário com uma ambientação completamente diferente, ao exemplo de “Songs of Ice and Fire Mod” — uma ambientação de *Game of Thrones* para *Europa Universalis*. Entretanto, é mais comum modificadores usarem mods para ajustar o jogo de uma forma que eles acreditam aprofundar sua precisão e seu realismo histórico. As modificações de *EUIV* geralmente tomam forma ao adicionar novos dados a mecânicas já existentes e conjuntos de dados, ao invés de criar novas funções do zero. A desenvolvedora Paradox Interactive incentiva mods na comunidade de *EUIV* e extrai informações deles, que são utilizadas para as novas iterações do jogo¹²⁰.

Algumas ferramentas para mods são amplamente acessíveis e estão disponíveis na própria interface do jogo. Outros exemplos comuns em jogos se encontram no “editor de cenário” em *Age of Empires* (Microsoft, 1997) e no “editor de mundo” de *Warcraft III* (Blizzard, 2002), que são

¹¹⁸ Beth Aileen Lameman, Jason E Lewis and Skawennati Fragnito, “Skins 1.0: A Curriculum for Designing Games with First Nations Youth,” *Proceedings of the International Academic Conference on the Future of Game Design and Technology* (2010): 105, 111.

¹¹⁹ Magy Seif El-Nasr and Brian Smith, “Learning through Game Modding,” *Computers in Entertainment* 4.1 (2006): 18-19; Yucel, Zupko and El-Nasr, “IT Education, Girls and Game Modding,” 154.

¹²⁰ Trin Tragula, “Eu4—Development Diary—2nd of May 2017,” Paradox Interactive, 2 May 2017, <https://forum.paradoxplaza.com/forum/index.php?threads/eu4-development-diary-2nd-of-may-2017.1018557/>.

ferramentas com o fim de construir mapas customizáveis e compartilháveis. Jogos de estratégia de guerra da Paradox Entertainment geralmente vêm acompanhados de ferramentas de modificação como o “Modo de modificação” em *Hearts of Iron IV* (Paradox Interactive, 2016), uma interface dentro do jogo que tem como objetivo em ajudar nas modificações do jogo; além do “*Clausewitz Maya Exporter*”, que permite o modificador exportar modelos 3D do Maya para os jogos da Paradox Interactive. As ferramentas geralmente usadas para modificar *EUIV* incluem:

- O software de *EUIV*;
- Um programa de edição de código como um bloco de notas;
- Ferramentas específicas como o “*Clausewitz Maya Exporter*”;
- Acesso à internet para pesquisa histórica e guias de modificação.

Modificadores vão frequentemente mudar um arquivo apenas para alterar os arquivos de *script* dentro dos arquivos do jogo, ao invés de fazer uma mudança radical nos códigos que garantem os funcionamentos básicos do jogo. Um modificador, através dos arquivos de *script*, pode acessar e alterar a maior parte das interfaces de gráficos e modelos, grande parte das variáveis do jogo/conjuntos de dados e textos in-game.

O que faz o processo de criar um mod para *EUIV* diferente de outras formas de modificação é que para este, geralmente é necessário uma pesquisa histórica adicional. Em seu diário de desenvolvimento, Trin Tragula, desenvolvedor de conteúdos para a Paradox Interactive, descreve como o time de desenvolvimento dividiu a condução de pesquisa histórica ao longo do desenvolvimento do jogo em duas categorias:

- Pesquisa em bancos de dados relacionada às mecânicas dos jogos (como mecânicas de religiões) e caixas de *pop-up* sobre fatos históricos;
- Pesquisa de antecedentes históricos e conteúdos que envolvem a condição histórica inicial do jogo e as variáveis/caracterizações de cada província do jogo.¹²¹

Estes também são os pontos comuns nos quais modificadores irão modificar o jogo, a não ser que suas intenções sejam de desenvolver mecânicas completamente novas.

¹²¹ Ibid.

Já que mods são frequentemente implementados para “corrigir” imprecisões percebidas, conduzir uma investigação minuciosa é necessário. Muitas fontes de informações podem ser utilizadas, entretanto na maior parte das vezes a internet tem grande parte das informações necessárias, mesmo que possa ser menos confiável que outras fontes. Outras fontes comuns são livros e documentários (como os encontrados no YouTube). Para o mod de *EUIV* desenvolvido por Rhett, “*Indigenous People of Oceania*”, relatos orais de sua família e de outros membros da comunidade dos Nativos do Estreito de Torres foram importantes. Família e História oral podem fornecer conhecimentos sobre Histórias e culturas indígenas que não estão disponíveis em outras fontes. Em algumas ocasiões, esses relatos orais podem confirmar o que já existe em outras fontes, ou podem também fornecer versões que variam fatos importantes vindos de outras fontes.

O próximo passo é colocar as informações históricas e culturais dentro do jogo. Esta etapa pode ser feita de várias maneiras. Por exemplo, a forma mais simples e mais óbvia de implementar as informações em *EUIV* é através de caixas *pop-up* ou de outros aspectos textuais do jogo como as ideias nacionais. Existem pequenos pedaços de texto que detalham um evento, práticas culturais, ou quaisquer outras informações históricas ou culturais. A caixa *pop-up* pode destacar um evento significativo em uma história ou cultura, frequentemente acompanhada de um modificador positivo ou negativo dentro do jogo. A abordagem que Rhett seguiu com o mod “*Indigenous People of Oceania*” foi criar uma nação jogável em um lugar que existe apenas um pedaço vazio de terra no jogo original. Muitas informações são necessárias para dar corpo ao jogo, para assim criar uma nação com tantos detalhes quanto às outras já existentes. Estes detalhes incluem bandeiras nacionais, modelos gráficos, ideais nacionais, informações da província, mecânicas extra, entre outros.

Para “*Indigenous People of Oceania*”, Rhett utilizou técnicas de modificação para criar novas tecnologias que refletem os estilos de vida diferentes (baseado em terra ou navegação marítima) dos povos oceânicos, e muitas outras novas nações indígenas (incluindo Mabuiag, Fiji, Hawai’i, Ngāi Tahu, Asaro, Gubbi Gubbi) com seus bônus de ideais no jogo e informações sobre a História destes povos, assim como a adição de novos credos religiosos presentes em suas culturas.

Uma comparação entre o mapa original de *EUIV* e do mod “*Indigenous People of the Oceania*” mostra a inclusão de muitos grupos culturais na região do Pacífico no mapa do mod (ver figuras 1 e 2). O mod está longe de ser perfeito, mas ele fornece ao jogo uma perspectiva indígena na História da região, principalmente por dar detalhes específicos sobre as diferentes nações indígenas do Pacífico.

Figura 1: Mapa original de EUIV mostrando a Oceania



Fonte: *Europa Universalis IV*/Reprodução do autor

Figura 2: Mapa da Oceania do mod “Indigenous People of Oceania” de EUIV



Fonte: *Europa Universalis IV*/Reprodução do autor

O Código da Soberania

Apesar dos pontos positivos mencionados acima, Rhett concluiu que as ferramentas para modificação que estavam facilmente disponíveis tinham algumas limitações cruciais por conta de perspectivas eurocêntricas que dizem respeito a questões como soberania e até o conceito de nação que estão integrados nas regras e mecânicas do jogo. Mesmo que o mod “*Indigenous People of Oceania*” tenha tido sucesso em adicionar detalhes que representam vários aspectos de culturas indígenas, o mod ainda teve que trabalhar com conceitos europeus de nacionalidade, território e soberania. Desta forma, o processo de Rhett identificou as limitações de modificações em jogos ao demonstrar como a estrutura de *EUIV* limita a extensão na qual povos indígenas podem ser representados. Em um ponto de vista técnico e de design de jogos, modificar jogos como *EUIV* com o fim de representar povos indígenas através de suas próprias perspectivas é difícil, particularmente pela centralidade de muitas noções europeias de estado, nação e soberania que estão integradas no software do jogo.

Entende-se um povo soberano como aquele que tem total controle ou autoridade em uma região específica. Teóricos independentes liberais podem definir que soberania é a habilidade que o estado tem de controlar atores dentro de suas bordas, enquanto os realistas definem como habilidade de realizar grandes decisões, como por exemplo declarar uma guerra¹²². Para Weber, soberania é o “monopólio do uso legítimo de força física” como uma característica definitiva de um Estado¹²³. A soberania parece ser uma característica fundamental de um Estado, e percebe-se que um Estado não é apenas um governo, uma vez que o Estado rege uma área definida e continua existindo mesmo com mudanças de governos. Em *EUIV*, Estados históricos que exerceram soberania em seus territórios são comumente definidos com um nível de detalhamento, além de serem nações potencialmente jogáveis, enquanto territórios “vazios” ou “em branco” que estão prontos para a expansão colonial são habitados por povos que têm padrões de utilização de

¹²² Janice Thomson, “State Sovereignty in International Relations: Bridging the Gap between Theory and Empirical Research,” *International Studies Quarterly* 39.2 (1995): 213-214.

¹²³ Max Weber, *Politics as a Vocation* (Fortress, 1968), I.

terra e sistemas de governo que não estão dentro das definições eurocêntricas de soberania. Um exemplo histórico infame foi o entendimento legal dos britânicos e dos colonos brancos da Austrália como uma “*Terra Nullius*”, ou seja, uma terra vazia, argumento utilizado para negar os direitos soberanos dos indígenas australianos e dos nativos das Ilhas do Estreito de Torres em cortes australianas até os anos 1990¹²⁴.

O Estado é uma organização antiga, permeada de muita História, mesmo que seja definido através de noções modernas como lei, cidadania e responsabilidades de seus cidadãos¹²⁵. Estados, nações e estados-nações são intrinsecamente entrelaçados¹²⁶. Uma nação é centrada na ideia de uma herança cultural coletiva, unidade linguística ou um senso de identidade compartilhada com seus membros; enquanto o Estado é uma instituição definida principalmente pelo uso da força, a legitimação da instituição, a presença de corpos institucionais que operam funções governamentais e controle sobre um território¹²⁷. Um Estado-nação incorpora um conceito de um Estado definido por uma nação. Mas em qual momento a nacionalidade entra em questão?¹²⁸ Essa percepção pode estar relacionada com uma consciência nacional, uma identidade nacional, um processo de formação da nação ou alguma conexão ancestral. Smith argumenta que uma nação é manifestada através da criação de um nome coletivo, mitos/livros de memórias de História comunitária, leis e costumes comuns, cultura pública compartilhada e um território histórico¹²⁹. Entretanto, definir uma nação através de raça, língua, religião ou geografia é problemático ao levar em consideração as constantes integrações, fragmentações e transformações de credos, povos e culturas¹³⁰. Enquanto Histórias de colonos brancos reconhecem que alguns povos indígenas tiveram corpos

¹²⁴ Stuart Banner, “Why Terra Nullius? Anthropology and property law in early Australia,” *Law and History Review* 23.1 (2005): 95-131.

¹²⁵ Global Policy Forum, “What Is a ‘State’?”

¹²⁶ James Paul, “Nations and States Part I: Nations and States—What’s the Difference?,” *Global Policy*, <https://www.globalpolicy.org/component/content/article/172/30345.html>; Peter Ravn Rasmussen, “Nations or States: An Attempt at Definition,” *Nations, States and Politics*, <http://www.scholast.org/nations/whatisanation.html>.

¹²⁷ Rasmussen, “Nations or States.”

¹²⁸ Walker Conner, “When Is a Nation?,” *Ethnic and Racial Studies* 13.1 (1990): 93; Anthony Smith, “When Is a Nation,” *Geopolitics* 7.2 (2002): 5.

¹²⁹ Smith, “When Is a Nation,” 17.

¹³⁰ Ernest Renan, “What is a Nation?,” in Ernest Renan, *Qu’est-ce qu’une nation?*, trans. Ethan Rundell (Presses-Pocket, 1992).

políticos e administrativos significativos, eles também clamam que tais povos não tiveram hierarquias de autoridade ou governos formais¹³¹. Esta interpretação sobre as nacionalidades indígenas também reflete como *EUIV* representa nações indígenas sem soberania ou governo, portanto, como territórios e não Estados.

Alguns povos indígenas foram documentados como tendo sistemas que são mais próximos da noção eurocêntrica de Estado e soberania. Historicamente, alguns dos nativos do Estreito de Torres da Austrália tinham propriedades em ilhas residenciais e áreas de plantio que poderiam ser passadas de geração a geração¹³². Uma ilha em particular tinha sacerdotes feiticeiros que controlavam a população através do medo da magia negra. Europeus que registraram os costumes dos moradores da ilha entenderam os padres feiticeiros como um tipo de governo hereditário que poderia controlar os outros e tinham capacidade de impor suas próprias leis¹³³. A extensão na qual os nativos do Estreito de Torres exerciam controle em suas terras foi crucial para o robusto reconhecimento do título de indígena nas cortes australianas nos anos 1990.

O principal desafio de utilizar *EUIV* para a inserção de perspectivas indígenas através de mods é o fato do jogo usar a visão de soberania de Estados-nação como ator fundamental e guia da História. Esses conceitos — nação, Estado e soberania — foram utilizados para ferir povos indígenas e culturas indígenas, uma vez que são estas as ferramentas conceituais que poderes colonizadores europeus e colonos brancos utilizaram para justificar o afastamento de povos Indígenas de suas terras e instituir novas formas coloniais de governança que ignoravam direitos tradicionais e títulos de nativos. *EUIV* oferece um escopo muito pequeno para questionar tais perspectivas, com a justificativa de não querer perturbar o desejo de ser “realista”¹³⁴, o que pode potencialmente significar que “*Indigenous People of Oceania*” está criando uma experiência mais rica e diferente em uma simulação de colonialismo.

¹³¹ Mervyn Meggitt, “Indigenous Forms of Government among the Australian Aborigines,” *Bijdragen tot de taal-, land-en volkenkunde* I (1964): 163-180.

¹³² Jeremy Beckett, *Torres Strait Islanders: Custom and Colonialism* (Cambridge University Press, 1990), 115-116.

¹³³ Ibid.

¹³⁴ Adrienne Shaw, “The Tyranny of Realism: Historical Representation and the Politics of Representation in Assassin’s Creed III,” *Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association* 9.14 (2015): 20

Conclusão

Alguns jogos de estratégia, como *EUIV*, se dão ao trabalho de representar povos indígenas como povos autônomos com heranças culturais ricas através de estéticas, jogabilidade, texto escrito e narrativas históricas. Entretanto, esses povos só vêm sendo implementados através de conteúdos adicionais pagos que oferecem detalhes mais refinados de culturas indígenas regionais, uma medida que apoia um rebaixamento da História indígena a um nível secundário em comparação ao enredo eurocentrado. Portanto, existe um forte caso para *EUIV* acrescentar mais conteúdo indígena com o fim de melhorar os valores educacional e de entretenimento do jogo para todos os seus jogadores, assim como a lucratividade do jogo para os desenvolvedores e *publishers*. Além disso, há um grande escopo para jogadores criarem seus próprios conteúdos de jogos através de mods, assim como o mod de Rhett, “*Indigenous People of Oceania*”, o fez. Este processo também adiciona valor e experiência para o jogador de *EUIV*. Através de representações mais ricas e mais elaboradas de povos indígenas, jogadores não-indígenas podem ficar melhor informados sobre as Histórias indígenas nas quais ainda não são familiarizados. Também existe o potencial para os mods desses jogos serem utilizados como ferramentas expressivas para pessoas indígenas representarem suas próprias perspectivas da História. Mas é aqui que o principal problema aparece: a posição central de uma perspectiva eurocêntrica de definições de nação, Estado e soberania no design de jogos como *EUIV*. Modificar *EUIV* através da perspectiva indígena envolve necessariamente posicionar culturas indígenas em relação aos conceitos de nação, Estado e soberania que foram utilizados por poderes coloniais europeus e colonizadores brancos para justificar o afastamento de povos indígenas de suas terras por violência ou outros meios.

Agradecimentos

Gostaríamos de agradecer à comunidade dos Nativos do Estreito de Torres em Queensland, Austrália. Também gostaríamos de agradecer Jakub Majewski por seu *feedback* detalhado em versões iniciais deste capítulo.

Bibliografia

APPERLEY, Tom. Modding the historians' code: Historical verisimilitude and the counterfactual imagination. **Playing with the past: Digital games and the simulation of history**, v. 185, 2013.

_____. Counterfactual communities: Strategy games, paratexts and the player's experience of history. **Open Library of Humanities**, v. 4, n. 1, 2018.

APPERLEY, Thomas; WALSH, Christopher. What digital games and literacy have in common: a heuristic for understanding pupils' gaming literacy. **Literacy**, v. 46, n. 3, p. 115-122, 2012.

BANNER, Stuart. Why terra nullius? Anthropology and property law in early Australia. **Law and History Review**, v. 23, n. 1, p. 95-131, 2005.

BECKETT, Jeremy. **Torres Strait Islanders: custom and colonialism**. Cambridge University Press, 1990.

BEMBENECK, Emily Joy. Phantasms of Rome: Video games and cultural identity. Playing with the past: digital games and the simulation of history. In: KAPPELL, Matthew Wilhelm; ELLIOTT, Andrew BR (Ed.). **Playing with the past: Digital games and the simulation of history**. Bloomsbury Publishing USA, 2013.

CHAPMAN, Adam. **Digital games as history: How videogames represent the past and offer access to historical practice**. Routledge, 2016.

CONNOR, Walker. When is a Nation?. **Ethnic and Racial studies**, v. 13, n. 1, p. 92-103, 1990.

CORNTASSEL, Jeff. Who is indigenous?'Peoplehood'and ethnonationalist approaches to rearticulating indigenous identity. **Nationalism and ethnic politics**, v. 9, n. 1, p. 75-100, 2003.

DILLON, Beth A. Signifying the west: colonialist design in Age of Empires III: The WarChiefs. **Eludamos: Journal for Computer Game Culture**, v. 2, n. 1, p. 129-144, 2008.

EHRMANN, Markus. The Status and Rights of Indigenous Peoples. **New Zealand Universities Law Review**, v. 14, n. 37, p. 38, 1990.

EL-NASR, Magy Seif; SMITH, Brian K. Learning through game modding. **Computers in Entertainment (CIE)**, v. 4, n. 1, p. 7-es, 2006.

EUIV Wiki. **Modding**. Disponível em:

<http://www.eu4wiki.com/Modding><http://www.eu4wiki.com/Modding>. Acesso em 23 fev 2024.

GLOBAL Policy Forum. **What Is a ‘State’?**. Disponível em:
<https://www.globalpolicy.org/nationsa-states/what-is-a-state.html>. Acesso em 23 fev 2024.

GURR, Ted Robert. **Peoples versus states: Minorities at risk in the new century**. US Institute of Peace Press, 2000.

HASSIG, Ross. **Aztec warfare: imperial expansion and political control**. University of Oklahoma Press, 1988.

HISTORY.COM. **Native American Cultures..** Disponível em:
<http://www.history.com/topics/nativeamerican-history/native-american-cultures>. Acesso em 23 fev 2024.

LAMEMAN, Beth Aileen; LEWIS, Jason E.; FRAGNITO, Skawennati. Skins 1.0: a curriculum for designing games with first nations youth. In: **Proceedings of the International Academic Conference on the Future of Game Design and Technology**. 2010. p. 105-112.

LAPENSÉE, Elizabeth. Video games encourage Indigenous cultural expression. **The Conversation**. Disponível em: <https://theconversation.com/video-games-encourage-indigenous-cultural-expression-74>. Acesso em 23 fev 2024.

LOBAN, Rhett “Indigenous People of Oceania Mod.” **Europa Universalis IV [mod]**. Disponível em:
<https://forum.paradoxplaza.com/forum/index.php?threads/mod-indigenous-people-foceania.902625/>. Acesso em 23 fev 2024.

MAJEWSKI, Jakub. Oldest Culture, Newest Medium. What Emerges from the Clash. In: **Proceedings of the DiGRAA 2016 National Conference**. 2016.

MEGGITT, Mervyn J. Indigenous forms of government among the Australian Aborigines. **Bijdragen tot de taal-, land-en volkenkunde**, n. 1ste Afl, p. 163-180, 1964.

MONTERRAT, Baptiste; LAVOUÉ, Elise; GEORGE, Sébastien. Learning Game 2.0: Support for game modding as a learning activity. In: **Proceedings of the 6th European Conference on Games Based Learning**. 2012. p. 340-347.

MUKHERJEE, Souvik. **Video games and storytelling: Reading games and playing books**. Springer, 2015.

_____. Playing subaltern: Video games and postcolonialism. *Games and Culture*, v. 13, n. 5, p. 504-520, 2018.

NATIONAL Aboriginal and Islander Health Organisation. Sovereignty. Disponível em: www.kooriweb.org/foley/news/story8.html. Acesso em 23 fev 2024.

PARADOX Interactive. **Paradox Celebrates International Women’s Day with DLC**. Disponível em: <http://www.europauniversalis4.com/news/paradox-celebrates-international-women’s-day-dlc>. Acesso em 23 fev 2024.

PAUL, James A. **Nations and States Part I: Nations and States—What’s the Difference?**. Disponível em: <https://www.globalpolicy.org/component/content/article/172/30345.html>.

POBŁOCKI, Kacper. Becoming-state. **Bio-cultural Imperialism of Sid Meier’s Civilization**. 2003.

RENAN, Ernest. “What is a Nation?.” In Ernest Renan, **Qu’est-ce qu’une nation?**. Presses-Pocket, 1992.

SCACCHI, Walt. **Computer game mods, modders, modding, and the mod scene**. First Monday, 2010.

SHAW, Adrienne. The Tyranny of Realism: Historical accuracy and politics of representation in *Assassin’s Creed III*. **Loading...**, v. 9, n. 14, 2015.

SMITH, Anthony D. When is a nation. **Geopolitics**, v. 7, n. 2, p. 5-32, 2002.

THOMSON, Janice E. State sovereignty in international relations: Bridging the gap between theory and empirical research. **International studies quarterly**, v. 39, n. 2, p. 213-233, 1995.

TRAGULA, Trin. Eu4 – Development Diary – 2nd of May 2017. **Paradox Interactive**. Disponível em: <https://forum.paradoxplaza.com/forum/index.php?threads/eu4-developmentdiary-2nd-of-may-2017.1018557/>. Acesso em 23 fev 2024.

UNITED Nations Permanent Forum on Indigenous Issues. “Fact Sheet: Who Are Indigenous Peoples?.” Disponível em: https://www.un.org/esa/socdev/unpfii/documents/5session_factsheet1.pdf. Acesso em 23 fev 2024.

URICCHIO, William. Simulation, history, and computer games. **Handbook of computer game studies**, v. 327, p. 338, 2005.

WEBER, Max. **Politics as a Vocation**. Fortress Press, 1968.

WILMER, Franke. **The indigenous voice in world politics: Since time immemorial**. Sage Publications, 1993.

XYLOZI, zitres and Vauvin. **“A Song of Ice and Fire Mod” Europa Universalis IV [mod]**.

YUCEL, Ibrahim; ZUPKO, Joseph; SEIF EL-NASR, Magy. IT education, girls and game modding. **Interactive Technology and Smart Education**, v. 3, n. 2, p. 143-156, 2006.

Referências Audiovisuais

BLIZZARD. Warcraft III: Reign of Chaos. Blizzard, 2002.

ENSEMBLE Studios. Age of Empires. Microsoft, 1997.

_____. Age of Empires III: The WarChiefs. Microsoft Game Studios, 2006.

FIRAXISGames. Sid Meier’s Civilization IV. 2K Games, 2005.

KROME. Ty the Tasmanian Tiger. Electronic Arts, 2002.

NIL Entertainment. Survival Island 3: Australia Story. NIL Entertainment, 2015.

PARADOX Development Studios. Clausewitz Maya Exporter. Paradox Interactive, 2016.

_____. Europa Universalis IV. Paradox Interactive, 2013.

_____. Europa Universalis IV: Conquest of Paradise. Paradox Interactive, 2014.

_____. Europa Universalis IV: El Dorado. Paradox Interactive, 2015.

_____. Hearts of Iron IV. Paradox Interactive, 2016.

SCE San Diego Studio. The Mark of Kri. Sony Computer Entertainment, 2002.

UPPER One Games. Never Alone. E-Line Media, 2014.